

Vilniaus universiteto

Filosofijos fakulteto

Azijos ir transkultūrinių studijų institutas

Šiuolaikinės Azijos studijų programos studentas

KASPARAS SVITOJUS

Ainų reprezentacija japonų kinematografijoje

MAGISTRO BAIGIAMASIS DARBAS

Vadovas – doc. dr. Deimantas Valančiūnas

Vilnius, 2024

Magistro baigiamojo darbo vadovo išvados dėl darbo gynimo:

.....  
.....  
.....  
.....

.....  
(data) (v. pavardė) (parašas)

Magistro baigiamasis darbas įteiktas gynimo komisijai:

.....  
(data) (gynimo komisijos sekretoriaus parašas)

Magistro baigiamojo darbo recenzentas:

.....  
(v. pavardė)

Magistro baigiamųjų darbų gynimo komisijos įvertinimas:

.....  
202.... m. .... d.  
(gynimo data)

Gynimo komisijos pirmininkas:

.....  
(v. pavardė) (parašas)

Svitojus, Kasparas. Ainų reprezentacija japonų kinematografijoje: magistro darbas / Kasparas Svitojus, Šiuolaikinių Azijos studijų programos studentas; mokslinis vadovas – doc. dr. Deimantas Valančiūnas; Vilniaus universitetas. Azijos ir transkultūrinių studijų institutas. – Vilnius, 2024. – 57 lap. – Mašinr. – Santr. angl. – Bibliogr.: p. 47 (57 pavad.).

Ainai, ainų reprezentacija, japonų kinematografija, kinas, kinematografija, Japonija.

Magistro darbo objektas – ainų reprezentacija japonų kinematografijoje. Darbo tikslas – ištirti, kaip japonų kinematografijoje atvaizduojama ir pristatoma ainų tapatybė ir kaip perteikiamas jų autochtoniškumas, kaip šios reprezentacijos vystėsi reaguojant į besikeičiančias visuomenės nuostatas ir politinį kontekstą, ar šie vaizdai yra autentiški, pagarbūs ir padeda geriau suprasti ainų paveldą bei kultūrą. Darbo uždaviniai – apžvelgti istorinę ainų padėtį Japonijoje; apibūdinti istorinę ainų reprezentacijos raidą japonų kinematografijoje atkreipiant dėmesį į tendencijas ir pokyčius bei saveiką su socialine ainų padėties kaita; išanalizuoti, kaip ir kokie naudojami naratyvai susiję su ainais ir ainų kultūra japonų kinematografijoje; ištirti, kaip naratyvai esantys japonų kinematografijoje formuoja ainų tapatybės ir ainų kultūros vaizdinį. Naudojantis naratyvine struktūriniu ir vizualine filmų ir animė *The Dagger of Kamui* (1985), *Unforgiven* (2013), *Golden Kamuy* (2018 m. – dabar) ir *Ainu Mosir* (2020) analizėmis prieita prie išvadų, kad ainų vaizdavimas japonų kinematografijoje keitėsi priklausomai nuo kintančio socialinio ir politinio konteksto. Ankstesniuose filmuose, kaip *The Dagger of Kamui* ir *Unforgiven*, ainai pristatomi kaip „kiti“, dažnai egzotizuojami ir vaizduojami supaprastintais stereotipais. Šiuose filmuose galima pastebėti perėjimą nuo hibridiškų tapatybių atmetimo ir asimiliacijos idėjos skatinimo, prie hibridiškų tapatybių išryškinimo ir priėmimo. Analizė taip pat parodė, kad ainams jau esant pripažintiems Japonijoje kaip autochtonams, naujaisi kūriniai, tokie kaip *Golden Kamuy* ir *Ainu Mosir*, pereina prie tikslesnio ir išsamesnio ainų kultūros vaizdavimo. Naujos reprezentacijos padeda normalizuoti ainų buvimą japonų naratyve. Į pirmą planą labiau iškeliamos šių dienų ainų problemos, galima pamatyti kultūrinį pasipriešinimą dominuojančiai kultūrai. Magistro darbas gali būti naudingas mokslininkams, planuojantiems analizuoti, kaip marginalizuotos bendruomenės vaizduojamos kinematografijoje, kaip reprezentacijos vystosi reaguojant į besikeičiančias visuomenės nuostatas ir kaip perteikia bendruomenių autochtoniškumą.

# Turinys

Įvadas .....	6
1. Istorinė ainų padėtis Japonijoje .....	13
1.1. Ainų asimiliacijos politika .....	13
1.2. Ainų padėtis po II pasaulinio karo .....	14
2. Teorinė prieiga.....	16
3. Istorinė ainų reprezentacijos raida japonų kinematografijoje .....	20
3.1. Iki II pasaulinio karo .....	20
3.2. Po II pasaulinio karo .....	23
4. Ainų vizualinės reprezentacijos japonų kinematografijoje analizė.....	26
4.1. The Dagger of Kamui.....	26
4.1.1. Ainų reprezentacijos refleksija.....	26
4.1.2. Ainai kaip vietiniai amerikiečiai .....	28
4.1.3. Tapatybės paieškos .....	29
4.1.4. Baigiamosios pastabos .....	30
4.2. Unforgiven.....	31
4.2.1. Ainų reprezentacijos refleksija.....	31
4.2.2. Ainai kaip vietiniai amerikiečiai .....	32
4.2.3. Tapatybės konfliktas ir jos hibridizacija.....	33
4.2.4. Baigiamosios pastabos .....	34
4.3. Golden Kamuy .....	35
4.3.1. Ainų reprezentacijos refleksija.....	35
4.3.2. Ainų unikalumas Japonijos kontekste .....	36
4.3.3. Tapatybės problema ir „naujieji ainai“ .....	37
4.3.4. Autentiškumas ir matomumo kūrimas .....	39
4.4. Ainu Mosir .....	40
4.4.1. Ainų reprezentacijos refleksija.....	40
4.4.2. Tapatybė ir turizmas .....	42

4.4.3. Baigiamosios pastabos .....	43
Išvados.....	44
Bibliografija .....	47
1 priedas .....	51
2 priedas .....	53
Summary .....	57

## Ivadas

Nuo XIX amžiaus vidurio, kai ainų gyvenama teritorija buvo prijungta prie Japonijos prasidėjo greita salos kolonizacija ir ainų asimiliacija, o ainų kultūra buvo uždrausta (Hasegawa 2009, 208). Ši diskriminacija kontrastavo su Europos susižavėjimu ainų kultūra. Pirmiausiai ainai pasirodė dokumentiniuose vakariečių kuriamuose filmuose. Jie buvo vaizduojami tarp pirmųjų trisdešimt trijų filmų, kuriuos Japonijoje nufilmavo Europos ir Šiaurės Amerikos tyrinėtojai. Tačiau šie filmai buvo ganėtinai apgaulingi, koncentravosi į etnografiją, pristatydami „nykstančią tautą“, bet ignoruojamos asimiliacijos, diskriminacijos temos (Centeno Martín 2017a, sk. 3, par. 6). Ainai buvo vaizduojami ir japonų filmuose, bet jų poveiklas daugiausiai buvo kuriamas kaip laukinių, priešingai nei civilizuoti japonai (Ten pat, sk. 3, par. 5). Tačiau jų įvaizdis neliko statiškas. Nuo barbariško, jie pradėjo pereiti į egzotišką kitoniškumą, 3 ir 4 dešimtmečiais kuriamas romantiškas ir mitinis ainų portretas (Centeno Martín 2017b, 72). Po antrojo pasaulinio karo, keičiantis politinei sistemai, ainų vaizdavimo Japonijoje pradėjo daugėti filmuose ir ypač ne dokumentiniuose. Tačiau reikia atsiminti, kad filmas platina įtikinamus pasakojimus plačiajai auditorijai, kuri tada pati įsitraukia į reprezentacijos procesą. Taip žiūrovai tampa daugiau nei tik pasyvios jiems pateikiamų vaizdų talpyklos. Ainų vaizdinio atstovavimas ir net jų tapatybės reprezentacija Japonijos kine šiandien labai priklauso nuo kinematografijos kūrėjų, perduodančių žinutes auditorijai. Vis tik gerėjant ainų socialiniam statusui šalyje, taip pat kinta ainų reprezentacija, filmuose vis daugiau pradėta atsižvelgti į ainų kultūrą, problemas, ieškoma ainams vietos šiuolaikinės Japonijos kraštovaizdyje. Pradėtos vystyti tokios temos kaip diskriminacija, kultūrinis išlikimas, socialinės ir identitetinės problemos.

**Temos aktualumas ir naujumas:** Ainai, būdami vietiniai Japonijos gyventojai, patyrė priverstinę asimiliaciją, diskriminaciją, kultūros, kalbos draudimus. Ši politika ir požiūris į ainų kultūrą persiteikė ir įvairioje medijoje. Teisinei ir ainų pripažinimo situacijai gerėjant ir ypač keičiantis paskutiniaisiais dešimtmečiais, atrodo, vizualinė reprezentacija turėtų taip pat kisti. Tikslus vaizdavimas kine gali atlikti svarbų vaidmenį išsaugant ir perduodant kultūros tradicijas, taip pat informuojant Japonijos visuomenę, skatinant geresnį kultūros supratimą. Tuo tarpu, klaidingas – gali pakenkti. Įvairūs nusistatymai ar stereotipai ne visada lengvai keičiasi. Taip pat ainų reprezentacija priklauso nuo Japonijos kinematografijos kūrėjų ir pačios visuomenės nuomonės, kuri kaip auditorija yra įtraukiama į šį procesą. Todėl kinematografijos raida atskleidžia patį visuomenės ir valstybės politinį požiūrį į ainus, o į reprezentacijos procesą palaiapsniui įtraukiant ir ainus, galima pastebėti ainų bandymą prisitaikyti, tapatybės paieškas homogeniškoje Japonijoje. Susidomėjimas ainų tema taip pat auga, kinematografijos daugėja, tačiau mokslinių tyrimų, skirtų ainų reprezentacijai yra palyginti nedaug. Dauguma esamų tyrimų yra orientuoti į dokumentinių filmų analizę arba susitelkia į siaurą laikotarpį, pavyzdžiui, 9-ąjį dešimtmetį. Kai kurie tyrimai tiria ainų reprezentaciją kituose

kontekstuose, pavyzdžiui, vaizdo žaidimuose. Tačiau išsamesnė analizė apie ainų kultūros reprezentavimą visoje Japonijos kinematografijoje yra reta. Todėl išlieka aktualu išsiaiškinti, kaip ainų ir jų kultūros įvaizdis kuriamas japonų kinematografijoje ir darbas yra naujas.

**Tyrimo problema:** Ainų tautos vaizdavimas japonų kinematografijoje atspindi sudėtingą tautinės tapatybės dinamiką, kurią suformavo istorinė marginalizacija ir besikeičiančios visuomenės nuostatos. Bėgant laikui ainų, jų paveldo, tautinės tapatybės ir autochtoniškumo reprezentacija japonų kinematografijoje keitėsi su kintančiu ainų socialiniu statusu šalyje. Tačiau vykstant šiems pokyčiams stereotipų ir šališko vaizdavimo rizika išlieka vyraujanti dėl istorinės marginalizacijos ir riboto atstovavimo.

**Tyrimo tikslas:** Ištirti, kaip japonų kinematografijoje atvaizduojama ir pristatoma ainų tapatybė ir kaip perteikiamas jų autochtoniškumas, kaip šios reprezentacijos vystėsi reaguojant į besikeičiančias visuomenės nuostatas ir politinį kontekstą, ar šie vaizdai yra autentiški, pagarbūs ir padeda geriau suprasti ainų paveldą bei kultūrą.

#### **Tyrimo uždaviniai:**

1. Apžvelgti istorinę ainų padėtį Japonijoje.
2. Apibūdinti istorinę ainų reprezentacijos raidą japonų kinematografijoje atkreipiant dėmesį į tendencijas ir pokyčius bei saveiką su socialine ainų padėties kaita.
3. Išanalizuoti, kaip ir kokie naudojami naratyvai susiję su ainais ir ainų kultūra japonų kinematografijoje.
4. Ištirti, kaip naratyvai esantys japonų kinematografijoje formuoja ainų tapatybės ir ainų kultūros vaizdinį.

**Tyrimo metodologija:** Aprašomasis istorinis metodas naudingas nagrinėjant ir pateikiant išsamią istoriją apie istorinius įvykius, politiką ir pokyčius, įtakojusius ainų bendruomenę. Šis metodas svarbus pirmai darbo daliai apžvelgiant ainų istoriją, asimiliacijos politiką iki Antrojo pasaulinio karo ir ainų padėtį po Antrojo pasaulinio karo. Šis metodas taip pat tinka pateikiant ir apžvelgiant ainų reprezentacijos ir vaizdavimo istoriją ir raidą iki tiriamojo laikotarpio (9 dešimtmečio), kiek ainų vaizdavimas gali būti tiesiogiai susijęs su jų teisine situacija ir Japonijos vyriausybės požiūriu į juos.

Šiame darbe naudojama naratyvinė struktūrinė analizė, kuria analizuojami personažų siužetai, jų kilmė ir raida, vystomos filmų temos, susijusios su ainais ir ainų kultūra. Naratyvinė analizė padeda atskleisti, kaip istorijos struktūra, charakterių motyvacija ir konfliktų dinamika prisideda prie ainų reprezentacijos. Taip pat taikoma vizualinė analizė, kaip ir kokie naudojami ainų kultūros elementai, kaip jie siejasi su naratyvu. Taip išskiriami tam tikri dėmenys, į kuriuos pagrinde atkreipiamas dėmesys. Pirmiausiai išryškunami pagrindiniai naratyvai ir tokie aspektai kaip su ainų kultūra susiję naudojami elementai, kokias idėjas ir vaizdinius jie simbolizuoja: drabužiai, kalbos vartojimas,

ritualai ir panašūs kiti elementai. Šie elementai gali parodyti, ar vyksta bandymas atstovauti ainus, įtraukti autentiškesnes ainų kultūros interpretacijas, ar jų vaizdinys kuriamas paviršutiniškai išryškinant stereotipus. Taip pat naratyvinė analizė padeda suvokti šiuos simbolius platesniame kultūriniam kontekste, leidžiant išsiaiškinti, kokias prasmes ir vertybes jie perteikia žiūrovams. Vadovaujantis šiais elementais formuojama pradinė ainų reprezentacijos refleksija. Toliau išskiriami dualistiniai elementai, siekiantys išryškinti arba ainų atskirtį nuo japonų, arba vienybę. Identifikuojami identitetą formuojantys arba tapatybės paieškas nurodantys elementai, siekiant išanalizuoti, kaip kuriama ainų tapatybė, ar jie, ar jų istorijos įtraukiamos į šį procesą. Galiausiai autentiškumo elementai, kiek kinematografijos kūrime veikia ainų dalyvavimas, siekis tiksliai pavaizduoti kultūrą. Naratyvinė analizė taip pat gali atskleisti, kaip šie elementai įtakoja bendrą pasakojimo struktūrą, ar skatina žiūrovus gilintis į platesnį kultūrinį kontekstą. Identifikavus šiuos elementus, analizuojama jų funkcija, kaip kiekvienas vienetas prisideda prie bendro pasakojimo plėtojimo, nesvarbu, ar jis skatina siužetą, plėtoja personažus, nustato aplinką, ar atlieka kitas pasakojimo funkcijas. Naratyvinė analizė leidžia nustatyti, kaip atskiri naratyviniai komponentai prisideda prie bendros žinutės ir kokį poveikį jie daro žiūrovų supratimui apie ainų kultūrą ir tapatybę.

Šiame darbe taip pat naudojama teorinė prieiga, kuri pagelbės suprasti sudėtingą ainų reprezentacijos dinamiką ir jų kultūrinį paveldą Japonijos kolonijinės istorijos ir vykstančios visuomenės evoliucijos kontekste. Pirmiausiai pokolonijinės teorijos rėmuose naudojamas Gayatri Spivak „kitoniškumas“, kuris apibūdina kolonizatorių ir kolonizuotų grupių galios dinamiką. Tai padeda paaiškinti ainų kaip autochtonų Japonijoje „kitų“ vaizdinį, ateinantį iš ankstyvos reprezentacijos (Spivak 1985). Ši teorija yra labai svarbi norint analizuoti, kaip ainai vaizduojami kine, dažnai per primityvizmo, marginalizavimo objektyvą ir kaip kontrastą pagrindinei japonų tapatybei. Taip pat naudojamas Homi K. Bhabha hibridiškumas, kuris tiria kultūrinį susimaišymą, vykstantį pokolonijiniame kontekste, iššūkį dvejetainiams skirtumams tarp kolonizatoriaus ir kolonizuoto (Bhabha 1994). Ši koncepcija taikoma siekiant suprasti, kaip ainų kultūra sąveikauja su japonų įtaka ir prie jos prisitaiko, o tai lemia naujas, hibridines kultūros raiškos formas. Tai atskleidžia ainų tapatybės sudėtingumą, kai jie susiduria su asimiliacijos ir kultūros išsaugojimo spaudimu. Anthony D. Smitho nacionalinės tapatybės teorija suteikia pagrindą nagrinėti, kaip tautinė tapatybė konstruojama per bendrus mitus, simbolius ir teritoriją. Ši teorija padeda paaiškinti, kaip Japonijos tautinė tapatybė istoriškai marginalizavo ainus, konstruodama savo tapatybę, bet atskleidžia ir ainų pastangas įtvirtinti savo unikalų tapatumą per kultūrinį atgimimą ir pasipriešinimą asimiliacijai (Smith 1986). Be to, remiantis Michelle H. Raheja darbais, pasiremama kalbant apie savęs reprezentavimo vaidmenį. Autorė nagrinėja, kaip vietinės grupės, tokios kaip ainai, pradeda prisidėti prie jų atstovavimo kinematografijoje (Raheja 2011). Kartu šios teorijos sudaro tvirtą pagrindą analizuojant ainų reprezentaciją japonų kinematografijoje.



**Pirminiai šaltiniai:** Japonų kinematografija, kurioje reprezentuojami ainai, ainų kultūra, gyvenimo būdas, istorija. Pirmiausiai, nors paprastai kinematografija siejama su vaidybinio kinu, tačiau žinant, kad kinematografija yra judančių paveikslėlių kūrimo menas, šiame darbe imami tiek vaidybiniai, tiek animaciniai filmai ir serialai (kurių detalesni siužetai pridėti 1 priede). Jie skirstomi pagal periodą, priklausomai kuriuo laiku yra išleisti lyginant su ainų socialine situacija šalyje. Pasirenkami filmai savuose laikotarpiuose išsiskiriantys savo reikšme ir žiūrimumu.

Pirmiausiai imamas filmas sukurtas prieš 1991 m. Nors esama filmų sukurtų po antrojo pasaulinio karo, įtraukiančių ainus, bet septintajame ir aštuntajame dešimtmečiuose ainų vaizdavimo sumažėja (įdomu, kad tai sutampa su ainų judėjimo už teises suaktyvėjimu). Animacinis filmas *The Dagger of Kamui* (Kamui no Ken, 1985 (Kamui durklas))<sup>1</sup> todėl ir imamas, kadangi jis sukurtas laikotarpiu, kada ainų reprezentacijos kinematografijoje matomas sumažėjimas. Filme pagrindinis personažas yra ainų kilmės apsuptas kitų ainų personažų XIX a. vid. keliauja po Japoniją, net nukeliauja į Ameriką siekdamas surasti lobį. Šiame filme galima išskirti esmą diskriminacijos temą, ji vaizduojama, bet nėra gilinamasi į problemas, tačiau iškyla tapatybės kelio ir pasirinkimo temos. Ainai, jų kultūros elementai yra naudojami tiesiog istorijos pateikimui.

Kitas imamas filmas yra 2013 metų, tai yra iš laikotarpio po 1991 m. Tais metais Japonijos vyriausybė pripažino ainus „tautine mažuma“ ir tai buvo pirmasis svarbus teisinis pripažinimas, po kurio sekė kitos įvairios apsaugos priemonės. Šiuo metu vėl pradeda atsirasti filmų apie ainus, jie nebėra naudojami tik kaip „kitoniška egzotika“ tinkanti įdomiai istorijai. Bet Hokaido istorijos naratyvas išlieka. Atsiranda vaizduojamų problemų, šalia diskriminacijos, atsiranda daugiau istorinės neteisybės temos, nors vis dar likęs supriešinimas – Japonija civilizuota, o ainai gyvenantys gamtoje. Tam tiriamas filmas *Unforgiven* (Yurusarezaru mono, 2013 (Menantis pikta. Japonų saga)), kuriame vėlgi veiksmas vyksta XIX a. Hokaide, netrukus po Meidži laikotarpio pradžios. Šiame filme vienas pagrindinių personažų yra ainas, kurio vienas iš pagrindinių motyvuojančių aspektų yra ainų diskriminacija. Tai yra 1992 m. Clinto Eastwood vesterno *Unforgiven* perdirbinys, todėl galima įžvelgti ir ainų paralelę su amerikos indėnais ir ainų asociaciją su „laukiniškumu“ kaip priešpriešą civilizacijai. Tačiau šalia to iškeliamos tautinės savivertės problemos, kurios atsiranda dėl stiprios asimiliacijos ir diskriminacijos politikos. Pasirinktas filmas imamas dėl savo didesnio populiarumo ir reikšmės.

Galiausiai tyrimui imama šiuolaikinė kūryba, tai yra maždaug apie 2019 m. ir po sukurta kinematografija. 2019 m. galima laikyti ainų politinės padėties kulminacija, Japonija priėmė aktą, kuriuo ainai buvo pripažinti Japonijos vietine čiabuvių tauta ir uždraudė diskriminaciją. Pakitusias temas galima pastebėti taip pat kinematografijoje. Iš šio laikotarpio imamas filmas *Ainu Mosir* (2020)

---

<sup>1</sup> Pavadinimai darbe naudojami tokie, kokiais jie yra paprastai identifikuojami angliškose tekstuose.

(Ainų žemė) ir animė *Golden Kamuy* (2018 – dabar) (Aukso Kamuy), kurie ne tik daugiausia pateikia ainų ir jų kultūros reprezentacijos, bet yra populiariausi, kur labiausiai išsiskiria *Golden Kamuy* išpopuliarėjęs ne tik Japonijoje, bet ir užsienyje, sukėlęs didelį susidomėjimą ainų kultūra. O filmas *Ainu Mosir* tinkamas dėl savo reikšmės, yra laimėjęs du apdovanojimus ir dar nominuotas penkiuose kino festivaliuose. Taip pat *Ainu Mosir* yra pirmasis filmas, kuriame ainų personažus vaidina patys ainai. Animė *Golden Kamuy* veiksmas vyksta XX a. pradžioje, vėlgi istorinis naratyvas. Bet pakinta temos, ainų kultūra tampa centriniu objektu. Tam tikros temos lieka panašios, kaip diskriminacija ir istorinė skriauda, bet viena pagrindinių temų yra supažindinti žiūrovus su ainų kultūra, kalba, maistu. Tai tampa edukuojančia priemone. Kita vertus *Ainu Mosir* yra filmas, kuris pasakoja ainų berniuko istoriją dabartyje. Tai pirmas filmas, kurio tema ne istorinė, jis iškelia į pirminį planą esamas socialines problemas, plėtojamos tokios temos kaip ainų paveldo išlikimas, kultūrinio atgimimo pastangos, diskriminacijos temą labiau pradeda keisti neišmanymas.

**Mokslinės literatūros apžvalga:** Šiame darbe naudojama literatūra aprašanti ainų istoriją, raidą, esamą situaciją Japonijoje. Pirmiausiai remiamasi Yuuki Hasegawa skyriumi „The rights movement and cultural revitalization“ knygoje „Cultural Diversity, Heritage and Human Rights“. Šiame skyriuje nuosekliai aprašoma ainų situacijos kaita Japonijoje, pirmiausiai asimiliacijos politika nuo kolonizacijos pradžios XIX a. ir kultūros draudimo bei nutautinimo iki antrojo pasaulinio karo. Toliau aprašomas ainų judėjimo formavimasis ir socialinio statuso kaita iki 2010 metų. Skyriuje apžvelgiamos kultūros gaivinimo priemonės, tradicinių ceremonijų organizavimas, kalbos išsaugojimo būdai ir panašūs aspektai (Yuuki 2009). Taip pat naudojamas Eleonore Komai straipsnis „The Ainu and Indigenous politics in Japan: negotiating agency, institutional stability, and change“, kuris panašiai kaip knyga apžvelgia minėtus aspektus, bet pagrinde gilinasi į šiuolaikinę politikos susijusios su ainais kaitą ir apima 2019 metais įgautą naują statusą. Taip pat straipsnyje gilinamasi į institucijų dinamiką, kaip įsitvirtinusi politika trukdo transformuojančiam ainų vystymuisi ir tebevykstančiai teisei kovai (Komai 2022). Gilinantis į ainų istoriją ir jų socialinės padėties kaitą taip pat pasiremiami ir kitais darbais, kaip Siddle „Race, Resistance and the Ainu of Japan“ (Siddle 1996); Irish „Hokkaido: A History of Ethnic Transition and Development on Japan's Northern Island“ (Irish 2009). Šie ir kiti darbai prisideda prie istorinės ainų situacijos apžvalgos, padeda įvertinti socialinio statuso ir reprezentacijos kaitos sąryšį.

Taip pat naudojami įvairūs straipsniai kalbantys apie vietinių etninių mažumų reprezentaciją Japonijoje. Apie „kitoniškumą“ japonų kinematografijoje rašoma Mika Ko knygoje „Japanese cinema and otherness: Nationalism, multiculturalism and the problem of Japaneseness“, kurioje gilinamasi į nacionalizmo ir daugiakultūriškumo problemas japonų kine. Pagrindė gilinamasi ne į ainų (nors jie minimi), bet į riūkiečių ir korėjiečių (zainičių) situacijas japonų kinematografijoje. Knygoje teigiama, kad nuo 9 dešimtmečio etninių mažumų grupės vis dažniau buvo rodomos japonų filmuose ir šiame

tyrime nagrinėjamas vadinamųjų „kitų“ – užsieniečių, etninių mažumų – atstovavimas japonų kine. Konkrečiau, knygoje ieškoma atsakymo į klausimą, kaip šie „kitų“ vaizdiniai yra susiję su socialiniu ir politiniu šiuolaikinės Japonijos kontekstu (Ko 2010). Nors knyga nenagrinėja tiesiogiai ainų reprezentacijos, bet atsižvelgiant į reprezentacijos kontekstus, ji tinka platesniam ainų reprezentacijos palyginimui su kitomis Japonijos etninėmis mažumomis ir padės įvertinti taip pat ir esamą ainų situaciją Japonijos visuomenėje.

Imant tekstus analizuojančius pačius ainus, remiamasi Christina Spiker tyrimu apie ainų feminizmo vaizdavimą medijoje 1993–2019 m. Šiame straipsnyje nagrinėjamas reprezentacijos vaidmuo kuriant prieinamą vietinės kultūros versiją, skirtą japonų auditorijai. Dėmesys skiriamas kompiuteriniam vaizdo žaidimam, tiksliau kaip arkadinio kovos žaidimo „Samurai Spirits“ herojų – Nakoruru ir jos sesers Rimururu – įvaizdis suformavo dominuojančią ainų tapatybės išraišką vizualinėje kultūroje. Šiame straipsnyje gilinamasi į vietinio ktoniško vaizdavimą Japonijos rasizmo ir autochtonų aktyvizmo kontekste (Spiker 2020). Šis darbas, nors tyrinėjantis kitą medijos kontekstą, atsižvelgia į bendrą ainų reprezentaciją visoje japonų medijoje. Skirtingos medijos formos įtakojo ainų reprezentaciją, bet perteikė panašias vizualines išraiškas ir naratyvus, todėl tai padės ir kinematografijos tyrimui.

Daugiausiai remiamasi Marcos P. Centeno Martín tyrimais apie ankstyvąją ainų reprezentaciją etnografiniuose dokumentiniuose filmuose. Centeno Martín yra japonų studijų ir vizualinės kultūros mokslininkas su pastebima pakraipa į ainų reprezentaciją kine. Pirmiausiai straipsnyje “Gazes outside the Representation. Early Film Portrayals of the Ainu People (1897-1918)” tyrinėjami ankstyvieji ainų vaizdiniai filmuose iš Lumière, Fredericko Starro ir Benjamino Brodskio kelionių. Straipsnyje atskleidžiama, kad šie etnografiniai filmai pateikė apgaulingą vaizdinį, siekiant vakarų auditoriją patraukti per egzotišką vaizdą (Centeno Martín 2017a). Kitame Centeno Martín straipsnyje “The Fight for Self-Representation: Ainu Imaginary, Ethnicity and Assimilation” analizuojami vėlesni dokumentiniai filmai. Analizuojama Tadayoshi Himedos septynių dokumentinių filmų serija, sekanti ainų lyderio Shigeru Kayano veikla, kuri pažymėjo reikšmingą posūkį ainų ikonografijoje. Anot straipsnio, Himeda metė iššūkį ir pokario instituciniam diskursui apie mažumų nebuvimą Japonijoje, ir filmuose bandoma parodyti ne egzotiškus, o paprastus žmones, kurie stengiasi susigrąžinti savo kolektyvinę praeitį (Centeno Martín 2017b). Galiausiai skyriuje “The Ainu in Documentary Films: Promiscuous Iconography and the Absent Image” autorius gilinasi į ainų ikonografiją nuo Meidži laikotarpio pradžios iki 1937 m. Šiame skyriuje autorius siekia įvertinti ainų ikonografijos standartizaciją ir ištirti kino vaidmenį šiame procese (Centeno Martín 2022). Šie tyrimai padės susidaryti aiškų ainų reprezentacijos raidos vaizdą, palyginti su ne dokumentinių filmų situacija ir reprezentacijos kaita juose, įvertinti ainų vizualikos standartizacijos įtaką šiuolaikinėje kinematografijoje.

Taip pat remiamasi Sean O'Reilly darbu „The Rediscovery of Ezo in 1980s Japanese Cinema“. Šiame darbe autorius analizuoja tris pagrindinius devintojo dešimtmečio filmus, kuriuose vaizduojamas kolonijinis Ezo (Hokaidas). Autorius tiria Hokaido kuriamą įvaizdį tuometinėje japonų kinematografijoje, kurioje sala vaizduojama kaip dykvietė arba utopinė vieta. Tarp šių filmų autorius analizuoja ir šiame darbe analizuojamą filmą *The Dagger of Kamui* (1985), analizėje gilinasi į ainų tapatybės ir istorinio Hokaido palikimo klausimus, kuriame Hokaido vaizdas skiriasi nuo kitų dviejų. Autorius siekia suprasti Hokaido statuso įsavinimo klausimą tuometinėje kinematografijoje (O'Reilly 2023). Šio darbo išvados padės geriau įvertinti planuojamą tirti filmų sukurtų iki 1991 m. laikotarpį.

Minėti pagrindiniai akademiniai tekstai apie ainų istoriją ir reprezentaciją sudaro pagrindą darbui. Tačiau taip pat darant analizę įtraukiami įvairūs kiti straipsniai ir apžvalgos apie tiriamą kinematografiją, kad būtų užtikrinta išsami analizė. Tokie straipsniai padeda tiriamus šaltinius kontekstualizuoti istorinėje ir šiandieninėje politinėje ir socialinėje situacijoje. Įvairios apžvalgos ir straipsniai iš patikimų internetinių šaltinių suteikia platesnį kultūros reprezentacijos vaizdinį, padeda atsižvelgti į kintančias esamas perspektyvas ir požiūrį į ainus. Integruodamas šiuos įvairius šaltinius, siekiu sukurti įvairiapusį supratimą apie tai, kaip vaizduojama ainų kultūra, ir apie platesnę šių vaizdų reikšmę kultūrinei tapatybei, paveldui ir visuomenės pažiūroms Japonijoje ir už jos ribų.

**Struktūra:** Šiame darbe pirmiausiai padaroma ainų istorijos apžvalga, pradedant asimiliacijos politika prasidėjusia XIX a., kultūros draudimais, pereinant prie ainų judėjimo kūrimosi iki įvairių socialinių statusų pasiekimo, bei kultūrinio atgimimo. Ši dalis yra svarbi siekiant paaiškinti, kaip reprezentacijos kaita buvo tiesiogiai susijusi su politine ir socialine situacija. Antroje dalyje aptariamos teorijos, kuriomis galima remtis rašant darbą. Tai yra teorijos, kurias galima pritaikyti rašant apie autochtonų kuriamus naratyvus medijoje, paaiškinančios kolonizuotųjų ir kolonizatorių galios dinamiką, kaip tai įtakoja vizualinę reprezentaciją. Trečioje dalyje daroma pačios vizualinės reprezentacijos apžvalga iki tiriamojo laikotarpio – 9 dešimtmečio. Remiantis antra dalimi susiejama politinė ir reprezentacinė dalys. Ši dalis yra svarbi paaiškinant situaciją, kuri privedė iki tiriamojo laikotarpio. Ketvirtoje dalyje daroma ainų vizualinės reprezentacijos japonų kinematografijoje analizė. Ši dalis skaidoma į tris dalis. Pirmiausia analizuojamas filmas *The Dagger of Kamui* (1985), išleistas ganėtiname filmų apie ainus vakuume iki ainų kaip mažumos pripažinimo 1991 m. Toliau analizuojamas filmas *Unforgiven* (2013) išleistas iki ainų įteisinimo kaip autochtonų. Ir galiausiai analizuojami filmas *Ainu Mosir* (2020) ir animė *Golden Kamuy* (2018 – dabar) išleisti ainams turint aukščiausią socialinį statusą, kada tik turėta Japonijoje, ir analizuojama, kaip reprezentacija ir naratyvai aptariamoje kinematografijoje kito. Galiausiai išvadose apibendrinama gauta informacija, ir įvertinama kaip ainų tapatybė buvo atvaizduojama, kaip perteikiamas ainų autochtoniškumas. Taip pat kiek toks vaizdavimas sąveikavo ir sąveikauja su Japonijos visuomene.

# 1. Istorinė ainų padėtis Japonijoje

## 1.1. Ainų asimiliacijos politika

Pradedant kalbėti apie ainus, pirmiausiai galima paminėti, kad jie šiaurinėje Japonijos salyno dalyje gyvena jau tūkstančius metų. Ainų vietinėmis teritorijomis laikomos Hokaido sala, pietinė Sachalino salos dalis, Kurilų salynas. Istorine gyvenamąja dalimi galima priskirti Honšiu salos šiaurinę dalį, kurią jau nuo IX a. bandė užkariauti japonai rengdami žygius prieš Emishi (mokslininkų tapatinami su ainų protėviais ar gimininga tauta (Kazuro 1990, 37). Per visą Japonijos istoriją ainai iš lėto buvo stumiami toliau šiaurėn. Nors palikdavo savo pėdsaką, kaip kad Honšiu šiaurėje vis dar gyvenantys Matagi medžiotojai kildinami iš ainų. Edo laikotarpiu (1601–1868 m.) Hokaidas didesnia dalimi priklausė ainams, išskyrus nedidelę teritoriją pietinėje Oshima pusiasalio dalyje (piečiausias Hokaido pusiasalis), kur teritorijas turėjo Matsumae klanas. Šiuo laikotarpiu ainai buvo vis labiau įtraukiami į prekybą su japonais (Matsumae klanas turėtai rėmėsi prekyba su ainais), šalia prekybinių santykių kartais vyko ir kariniai konfliktai (Walker 2001, 37). Vis tik Japonijos plėtra nesibaigė, nuo 1799 iki 1806 metų šiogūnatas paėmė tiesioginę valdžią pietinėje Hokaido dalyje ir pradėjo pirminę asimiliacijos politiką.

Visiška Hokaido ir tradicinių ainų žemių aneksija įvyko 1867 m. prasidėjus Japonijos kaip modernios nacionalinės valstybės kūrimui. Tradicinės ainų teritorijos integraciją su likusia Japonijos dalimi sistemingai vykdė Kolonizacijos komisija įkurta 1869 m. Šiaurinės salos plėtra buvo kaip priemonė apginti Japoniją nuo sparčiai besivystančios ir besiplečiančios Rusijos. O kolonizacija sprendė buvusios samurajų klasės nedarbą. Galiausiai plėtra pažadėjo suteikti augančiai ekonomikai reikalingų gamtos išteklių (Komai 2022, 147). Būtent tuo metu prasidėjo intensyvi salos kolonizacija ir ainų asimiliacija. Asimiliacijos procese buvo uždrausti įvairūs amatai, senovės verslai, iš ainų atiminėjami medžioklės ir žvejybos plotai, kuriuos naujoji valdžia atiduodavo japonų naujakuriams, kurie buvusius miškų plotus vertė dirbamomis žemėmis. 1899 m. Japonijos vyriausybė priėmė įstatymą, kuriuo ainus pavadino „buvusiais čiabuviais“ su siekiu ainus nutautinti (Hiroshi 2012, 1). Ainai pradėti registruoti su japoniškais pavardėmis, mokyklose švietimas vyko tik japonų kalba, imtos skatinti mišrios santuokos, uždrausta vartoti ainų kalbą ir užsiimti tradicinėmis ceremonijomis. Ainai privalėjo nutraukti religines praktikas, tokias kaip gyvūnų aukojimas ir tatuiruočių darymo paprotys. Dėl tradicinės medžioklės ir žvejybos draudimų dauguma ainų kentėjo badą ir dėl nuolatinės japonų imigracijos ainai tapo mažuma savo gyvenamoje teritorijoje. 1936 m. 16 591 ainų populiacija sudarė tik 0,54 procento visų gyventojų (Hasegawa 2009, 209). Praėjus šešiasdešimt septyneriems metams nuo Kolonizacijos komisijos įkūrimo, ainai savo teritorijoje tapo socialiai, ekonomiškai ir politiškai nepalankioje padėtyje esančia mažuma.

Vis tik XIX a. pabaigoje pradėjo didėti ir susidomėjimas ainiais kaip „mirštančia rase“ (Centeno Martín 2017b, 70). Mokslininkai ir plačioji visuomenė smalsiai atkreipė dėmesį į kultūrinius ir biologinius ainų skirtumus. Kalbant apie akademines sritis, šiuo laikotarpiu kolonizuojant susiformavo ir išaugo ainų studijos, plėtodamos antropologijos, archeologijos ir kalbotyros disciplinas, siekdamos ištirti ir išsaugoti ainų ir „mirštančių“ kalbų rasinę kilmę. Buvo įvairių entuziastų tyrinėti šią kultūrą, rinkti artefaktai, deja, dažniausiai be pačių ainų sutikimo, taip neretai išniekinant tiek palaidojimo vietas, tiek pačią kultūrą. Įvairios kaukolių, griaučių ir dirbinių iš ainų kapų vagystės ir vėlesnis jų sugadinimas buvo vykdomas tyrimų vardan iki pat Antrojo pasaulinio karo (Hasegawa 2009, 210-211). Antropologai prisidėjo kuriant stereotipinį ainų įvaizdį per ekspozicijas. 1872–1922 m. gyvų ainų grupės buvo eksponuojamos nacionalinėse ir tarptautinėse parodose Tokijuje ir Osakoje, taip pat užsienyje Sent Luise ir Londone. „Gyvieji ainai“ buvo rodomi kartu su riūkiečiais, Taivano vietinėmis gentimis (Ten pat, 211). Bet naujas amžius prasidėjo ir su permainingais ainams, tam tikromis formomis pradėjo formuotis ainų judėjimas. Laikotarpis nuo 1910-ųjų iki 1920-ųjų, vadinamas „Taisho demokratija“, atskleidė socialinės laisvės alsavimą, kuris paskatino ainus agresyviau įsitraukti į veiklą. Ainai protestavo prieš diskriminaciją, net reikalavo nepriklausomybės. Taip pat vyko judėjimai kurti tautines organizacijas, kai kurie ainai buvo net išrinkti į vietines asamblėjas.

## **1.2. Ainų padėtis po II pasaulinio karo**

1945 m. Japonijai pralaimėjus karą ir prasidėjus JAV okupacijai, priverstinai buvo atneštos įvairios naujos idėjos. Tarp jų buvo moterų balsavimo teisė, žmonių lygybės idėja, tuo pačiu pradėjo gerėti ir ainų padėtis (Pena 2016, 7). Bet kol Hokaido ainų socialinė situacija iš lėto gerėjo (nors gerėjo per lėtai), karo pabaiga ir teritoriniai nuostoliai lėmė prastą situaciją kitoms ainų grupėms. Kai Sovietų Sąjunga atgavo Sachaliną, buvo nuspręsta išvyti visus Sachalino ainų gyventojus iš salos. Todėl Hokaidas ir čia esantys vietiniai gyventojai patyrė vieną iš neįprastesnių repatriacijos krizių, slegiančių pokario Japoniją. Buvę Sachalino gyventojai nebūtinai jautė daug giminystės su vietiniais, jau nekalbant apie politinę ar kalbinę priklausomybę žemyninei Japonijai. Sachalino ainai kultūriškai ir savo kalba skyrėsi ne tik nuo japonų, bet ir Hokaido ainų, todėl tai galėjo paskatinti šiuos „grįžusius“ ainus asimiliuotis dar greičiau ir uoliau nei Hokaido ainus (Lee ir Hasegawa 2013, 2).

Kita vertus tarp Hokaido ainų pradėjo formuotis aiškesnis judėjimas ir kova už pripažinimą. Nepaisant kolonizacijos ir asimiliacijos politikos, daugelis ainų stengėsi išlaikyti savo tapatybę ir pagerinti savo gyvenimo lygį. 1946 m. buvo įkurta Hokaido ainų asociacija siekiant pagerinti ainų bendruomenių gyvenimo lygį, kadangi net ir šalia naujų demokratijos idėjų ainai vis dar buvo stipriai diskriminuojami. Iškart po įsteigimo Hokaido ainų asociacija atliko aktyvų vaidmenį siekiant užtikrinti geresnį ainų ekonominį pragyvenimą nesėkmingai bandant sustabdyti žemės perskirstymo

reformą (Irish 2009, 262). Ainų teisių judėjimas septintojo dešimtmečio pabaigoje pradėjo įgauti pagreitį. Maždaug 1968 m. susiklosčius palankesnei politinei atmosferai ir minint Hokaido prijungimo metinių šimtmetį, prasidėjo ainų ir paramos grupių kampanija, skatinti istorinį kolonizacijos suvokimą. Šalia vystėsi ir kitos organizacijos kaip Jaunųjų bendražygių asociacija, Tokijo ainų asociacija ir Ainų išsivadavimo lyga, ir tuo metu bendruomenė pradėjo reklamuoti festivalius, kuriais buvo siekiama atkurti ar įgyti savo etninės priklausomybės savimonę (Centeno Martín 2017b, 74). Pradėti organizuoti įvairūs kultūriniai renginiai kaip 1974 m. Nokkamappu Ikarpa (kasmetinis mirusiųjų atminimo festivalis), kurio tikslas buvo prisiminti tuos ainus, kuriems buvo įvykdyta mirties bausmė per sukilimą 1789 m. (Siddle 1996, 174). Šiandien kultūros festivalių yra daugybė, kurie vykdomi įvairiuose muziejuose ir kultūrinėse ainų įstaigose visame Hokaide. Dauguma festivalių paremti tradicine žvejyba, medžiokle, sezoninėm su maisto gavyba ir gamta susijusiom šventėm. Čia taip pat įeina kitos kultūros formos: šokis, muzika, pasakojimai ir ritualai. Siekiant atgauti savo tapatybę ir kultūrą ainams svarbų vaidmenį vaidina ainų kalbos vartojimo atkūrimas, nors ši kalba nebėra vartojama kasdieniame gyvenime. 1994 m. Ainų asociacija išleido *Akor itak* (liet. „Mūsų kalba“) kaip pirmąjį ainų kalbos vadovėlį. Ainų kalbos besimokančių jaunuolių pamažu daugėja. Šiandien pamokas organizuoja įvairios institucijos, tokios kaip Ainų kultūros fondas, kuris kalbos mokyklas turi įvairiuose Hokaido miestuose, kaip Sapporo, Asahikawa. Taip pat kalbų mokymą vykdo dauguma kultūros centrų ar muziejų, kaip Ainų Nacionalinis muziejus, ar tradicinis ainų miestelis Kotan.

Siekis pripažinti ainus kaip žmones, turinčius savitą kultūrą, užtikrinti autochtonų teises ir panaikinti rasinę diskriminaciją užtruko. Pirmiausiai 1991 metais Japonijos vyriausybė pripažino ainus „tautine mažuma“. 1997 m. buvo priimtas ainų kultūros skatinimo įstatymas, taip pat panaikintas „buvusių aborigenų“ įstatymas turėjęs diskriminacinę ir asimiliacijos potekstę (Komai 2022, 151-152). Ainų teisių judėjimas pasikeitė, reikalauta kolektyvinių teisių kaip autochtonų, o ne kaip etninės mažumos, kad būtų pripažinta praeities kolonizacijos ir asimiliacijos politika. Teisių judėjimas ir kultūros atgaivinimas vyko paraleliai. Dėl Yasuhiro Nakasone ministro pirmininko viešų diskriminacinių pareiškimų 1986 m., kad Japonija yra rasiškai vienalytė tauta, ainai buvo paskatinti pradėti apeliuoti ir į tarptautinę bendruomenę dėl savo padėties. Nuo 1987 m. ainų atstovai dalyvavo JT susitikimuose, susijusiuose su autochtonų tautomis. Giichi Nomura, buvęs Hokaido ainų asociacijos direktorius, buvo pakviestas sakyti kalbą Jungtinių Tautų Generalinėje Asamblėjoje per Pasaulinių autochtonų metų inauguraciją 1992 m. Jis paragino Japonijos vyriausybę ir kitas valstybes nares sukurti „naują partnerystę“ su autochtonais (Hasegawa 2009, 213).

Per sekančius dešimtmečius ėjo eilė įstatymų keliančių ainų statusą. 2008 m. Japonijos vyriausybė priėmė sprendimą pripažinti ainų kalbą vietine kalba. Nuo 2017 m. įtvirtintas siekis išsaugoti ainų kultūrą, įskaitant kalbą. 2019 m. Japonija pagaliau priėmė aktą, kuriuo ainai buvo

pripažinti Japonijos vietine autochtonų tauta ir uždraudė diskriminaciją (Komai 2022, 158). Nepaisant šio ainų kaip etniniu požiūriu atskiros grupės pripažinimo, Japonijos politiniai veikėjai ir toliau apibrėžė etninį homogeniškumą kaip raktą į bendrą Japonijos nacionalinį tapatumą. Bet 2019 m. ainų įstatymas supaprastino įvairių valdžios institucijų leidimų gavimo procedūras, susijusias su tradiciniu ainų gyvenimo būdu, ir puoselėjo ainų tapatybę bei kultūrą, neapibrėžiant etninės grupės pagal kraujo kilmę.

## 2. Teorinė prieiga

Ainai, būdami autochtonai Japonijoje ir išgyvenę kolonizaciją, asimiliacijos politiką ir vis dar patiriantys šios istorijos padarinius tyrimo lauke, lengvai patenka po pokolonijinės teorijos stogu. Pokolonijinė teorija yra tarpdisciplininė sritis, tinkanti nagrinėjant sudėtingą visuomenės ir kultūros dinamiką, kuri atsiskleidė pasibaigus kolonijiniam valdymui (Schwarz and Ray 2005). Tiriant vizualinį ainų vaizdavimą japonų kinematografijoje pokolonijinė teorija gali paaiškinti įvairius ainų ir japonų dinamikos aspektus. Pirmiausiai ja remtis galima rašant apie pačius naratyvus, kadangi dominuoja Hokaido kolonizacijos tema. Pokolonijinė teorija pabrėžia galios dinamiką tarp kolonizatorių ir kolonizuotųjų. Čia iškyla viena svarbiausių priešpriešų ainų vizualinėje reprezentacijoje, kai atsiranda ainų ir japonų priešprieša. Ji pasireiškia tiek simbolikoje ir asociacijoje kaip civilizacijos ir „laukinių“ priešprieša, tiek bendrai ainų kaip „kito“ konstravime japoniškumo atsvarai. Apibrėžiant ainus, tiek ankstyvesnėje vizualizacijoje ar aprašymuose „kito“ pabrėžimas yra viena iš svarbesnių temų. Apskritai apibrėžiant, kas yra „normalu“ ir nustatant savo vietą pasaulyje, labai svarbu „kito“ buvimas. „Kito“ konstravimas per tokius diskursus kaip primityvizmas yra seniai pastebėta priemonė nustatyti dvejetainį kolonizatoriaus ir kolonizuoto atskyrimą ir patvirtinti kolonizuojančios kultūros pirmenybę (Ashcroft, Griffiths and Tiffin 2013, 154-155). Todėl šiam darbui labai tinka terminas „kitoniškumas“ (angl. *othering*), sukurtas Gayatri Spivak, apibūdinantis procesą, kurio metu imperinis diskursas sukuria savo „kitus“. Kitoniškumas atlieka esminę politinę funkciją, stiprindamas galios dinamiką ir palaikydamas socialines hierarchijas. Pozicionuodami tam tikras grupes kaip „kitas“, valdžioje esantys asmenys gali pateisinti savo dominavimą ir kontrolę išteklių, institucijų ir naratyvų atžvilgiu. Be to, „kito“ konstravimas tarnauja kaip socialinės kontrolės mechanizmas, nes įteisina diskriminacinę praktiką ir politiką, kuria siekiama atskirti tam tikras grupes arba išstumti jas iš visaverčio dalyvavimo visuomenės gyvenime (Spivak 1985). „Kitoniškumo“ procesas aprašo įvairius būdus, kuriais kolonijinis diskursas sukuria savo subjektus. Spivak aiškinimu, tai yra dialektinis procesas, nes kolonizuojantis „kitą“ sukuria tuo pačiu metu kai vyksta „aš“ konstravimas (Ashcroft, Griffiths and Tiffin 2013, 156). „Kitas“ reiškia asmenis ar grupes, kurios tam tikrame socialiniame ar kultūriniame kontekste yra marginalizuojamos, subordinuojamos arba atskiriamos. Marginalizuojamoms grupėms tuo metu primetamos vertybės ir tapatybės, taip



sustiprinant hierarchines galios ir privilegijų sistemas. Spivak kritiškai nagrinėja, kaip kolonijiniai diskursai kuria ir įamžina kitoniškumo sampratą per kolonizuotų tautų ir kultūrų reprezentacijas. Ji pabrėžia kalbos, literatūros ir vaizdų vaidmenį formuojant kolonijinius pasakojimus ir stiprinant rasės, lyties ir klasės hierarchijas (Spivak 1985, 134). Istoriskai ainų reprezentacijos ir įvaizdžio kūrime galima matyti visus šiuos dėmenis. Šį „kito“ konstravimą lydėjo ir socialinis atstumimas, marginalizacija, smurtas. Šis procesas, prasidėjęs kartu su siekiu įtvirtinti japoniškumą ir konstruojant „kitą“, veikė dar labai ilgai, kai japoniškumas buvo įtvirtintas. Iš naujo ainų vaizdinio konstravimas prasidėjo labai neseniai, tik pačioje naujausioje kinematografijoje, o Spivak „kitoniškumo“ vaizdų kūrimas turėjo didelę reikšmę ainų reprezentacijos kūrime. Remiantis Spivak galima pažvelgti, kaip šis procesas veikia vizualiką ir keičiasi.

Tačiau autochtonai susidurdami su diskriminacija, atskyrimu ir svetinimu, nelieka visiškai atskirti į dvi puses. Toks procesas įtakoja kultūrinių elementų iš skirtingų šaltinių susimaišymą suardant tradicines fiksuotų tapatybių sampratas ir metant iššūkį kolonijiniams dvejetainiams santykiams. Tokią hibridiškumo sampratą aprašo Homi K. Bhabha (1994), kuris suteikia galimybę analizuoti kultūrinę reprezentaciją ir tapatybę pokolonijiniame kontekste, kurios nelieka statiškai susiskaldžiusios. Vykstant kolonizacijai, asimiliacijai kultūras veikia sudėtinga įvairių patirčių sąveika, kuri apima kultūrų maišymąsi, jom suteikia naujų išraiškų, tačiau tai apsunkina tradicines kultūrinio tapatumo sampratas. Šis hibridiškumo procesas veikia Bhabha vadinamojoje „trečioje erdvėje“, kuri yra metaforiška sąveikos erdvė, kurioje kultūros elementai susilieja, o dvejetainė sistema tarp kolonizatoriaus ir kolonizuotojo pradeda nykti. Ši erdvė leidžia sukurti tam tikrą kūrybinį pasipriešinimą kultūriniam dominavimui, sudarydama palankią dirvą naujovėms ir naujų hibridinių tapatybių atsiradimui (Bhabha 1994, 37-39). Vykstant šiai sintezei, kultūros tampa lankstesnės, atsparesnės, priimančios naujoves. Tai taip pat gali būti kaip įrankis marginalizuotoms grupėms įtvirtinti savo tapatybę perkuriant dominuojančių kultūrų elementus į kažką savito. Kai skirtingos kultūros kontaktuoja, jos neišvengiamai daro įtaką viena kitai, keisdamosis kalba, menu, tradicijomis, idėjomis. Todėl hibridiškumo pavyzdžių galima rasti įvairiose kultūros srityse. Kalboje kreolų arba pidgin kalbos yra aiškūs hibridiškumo pavyzdžiai, sujungiantys elementus iš skirtingų kalbinių šaltinių, kad būtų sukurtas naujas bendravimo būdas (Ashcroft, Griffiths and Tiffin 2013, 108). Ainų kultūroje ir jų reprezentacijoje matomi hibridizacijos aspektai, todėl japonų kinematografijos kontekste Bhabha hibridiškumo samprata suteikia įžvalgų apie ainų tapatybės formavimo ir reprezentavimo sudėtingumą. Kaip vietinė Japonijos grupė, turinti marginalizavimo ir kultūrinio slopinimo istoriją, ainų tauta sudėtingai sąveikauja su dominuojančia Japonijos kultūra. Hibridiškumo samprata leidžia išnagrinėti, kaip ainų kultūrinės praktikos, simboliai ir pasakojimai susikerta su platesnėmis Japonijos kultūros normomis, todėl susidaro hibridinės kultūros formos, kurios nepaiso supaprastinto skirstymo į kategorijas. Taip pat hibridiškumas gali atspindėti asimiliacinį spaudimą ir

problemas, susijusias su kultūrine savigarpa. Kultūrinio hibridiškumo kontekste asimiliacija dažnai įvyksta, kai marginalizuotos kultūros ar bendruomenės jaučiasi priverstos priimti dominuojančias kultūrinės normas, kad išvengtų diskriminacijos. Tai gali baigtis vietinių kultūrinių tapatybių ištrynimu arba slopinimu. Šie procesai gali atsispindėti reprezentacijoje, kai asmenys ar bendruomenės jaučiasi marginalizuoti arba stigmatizuoti dėl savo kultūrinio paveldo, jie gali įsisavinti neigiamus stereotipus arba sukurti nepilnavertiškumo jausmą apie savo kultūrinį tapatumą.

Apie panašų tapatybės ieškojimą ir sąveiką su valstybės tautiškumo idėja kalba Anthony D. Smith darbai apie tautinės tapatybės teoriją knygoje „The Ethnic Origins of Nations“ (1986). Tautinės tapatybės teorija suteikia visapusišką pagrindą tautinio tapatumo dinamikai ir jos sankirtoms su galios dinamika suprasti. Smithas teigia, kad tautos formuojasi bendros etninės tapatybės pagrindu, kuriai būdingi bendri protėviai, kalba, religija ir kultūra. Tačiau reikia išskirti etninę tautą (angl. *ethnie*) ir politinę tautą (angl. *nation*), kurių pirmoji ir nurodo į etninę bendruomenę, kuriai būdingi minėti kultūriniai bruožai ir apie kurią pagrinde bus kalbama. O politinė tauta, kuri gali kilti etninėje grupėje, yra organizuota, paprastai turinti politinio suvereniteto jausmą arba jo siekį (Smith 1986, 129-130). Tautos paprastai siekia savivaldos, savo politinio likimo kontrolės. Smitho teorijoje etninei tautai svarbiausia yra etnosimbolizmo samprata, pabrėžianti mitų, simbolių ir ritualų svarbą kuriant tautinę tapatybę. Galios dinamikos kontekste Smitho teorija pabrėžia, kaip tautinė tapatybė tarnauja kaip visuomenės kontrolės ir legitimavimo mechanizmas. Tautos yra įsivaizduojamos bendruomenės, kurios sustiprina savo narių priklausymo ir lojalumo jausmą, kartu išskiria ir marginalizuoja tuos, kurie netelpa į dominuojantį etninį naratyvą. Šis išskirtinis nacionalinės tapatybės aspektas padeda konsoliduoti valdžią ir išlaikyti socialines hierarchijas, o dominuojančios etninės grupės tvirtina savo pranašumą prieš mažumas ar vietinius gyventojus (Smith 1986, 147-148). Smithas teigia, kad etninės tapatybės formavimasis dažnai sukasi apie bendrus mitus, simbolius ir tradicijas. Šie elementai suteikia grupei tęstinumo ir vienybės jausmą, susiejant juos su jų praeitimi. Tai labai svarbu tiek autochtoninėms grupėms, mažumoms, tiek diasporų bendruomenėms, nes jos remiasi šiais bendrais simboliais, kad išlaikytų unikalų kultūrinį tapatumą esant išoriniams spaudimams (Smith 1986, 13-16 p.). Smithas taip pat pabrėžia ryšio su konkrečia teritorija svarbą formuojant etninę tapatybę. Autochtonai arba vietinės grupės savo tapatybę dažnai grindžia giliai įsišaknijusiu ryšiu su konkrečia žeme. Šis teritorinis ryšys yra ne tik geografinis, bet ir kultūrinis bei dvasinis, apimantis šventas vietas, kraštovaizdžius ir istorinius įvykius, kurie formuoja grupės tapatybę (Smith 1986, 138 p.). Autochtoniškumas paprastai grindžiamas teritorialumu, autochtonai yra tie, kurie išlaiko atskirą protėvių tapatybę tam tikroje dominuojančios nacionalinės valstybės vietoje. Tačiau lygiai taip pat kaip toje pačioje teritorijoje gali sugyventi mažumos, diasporos ir dominuojančios tautos, gali sugyventi ir autochtonai, tačiau tik jei yra pagarbiai sureguliuoti santykiai. Tokiu atveju mažumai priklausanti vieta, gali būti integrali platesnės, valtybinės tautos dalis, bet tai priklauso nuo

nacionalinės valstybės suteiktų ir vykdomų teisių (Jacobs 2019, 153-154). Smitho darbe pabrėžiama mintis, kad pasipriešinimas vaidina gyvybiškai svarbų vaidmenį išgyvenant ir atgimstant unikalioms kultūroms. Autochtonai ir diasporinės grupės dažnai susiduria su dominuojančių kultūrų spaudimu, dėl kurio gali būti stengiamasi ištrinti jų išskirtinumą. Pasipriešinimas šiam spaudimui gali būti įvairių formų, pavyzdžiui, atgaivinant kalbą, švenčiant tradicines praktikas ir tvirtinant kultūrinį suverenitetą. Šis pasipriešinimas yra labai svarbus norint išlaikyti unikalų tapatumą (Smith 1986). Smithas siek tiek tiesiogiai prisiliečia prie Japonijos atvejo, kuri dar nuo Tokugavos Šiogūnato laikų, taikė kultūrinę vienybę per bendrus simbolius, tradicijas tam, kad kontroliuotų mažumas bei užsieniečius, siekdama feodalinės valstybės vienybės. Šie siekiai iš pradžių nebuvo motyvuoti nacionalizmo ar kultūrinės autonomijos idėjų. Bet siekiant sudaryti lojalią gyventojų masę ir palaikyti teritorinį vientisumą, o akivaizdžiai elite duominuojant vienai etninei grupei, šiame procese buvo suformuotos homogeniškos valstybės idėjos (Smith 1986, 91). Tačiau inkorporavus į valstybę ainus, jie nebetilpo į bendrą naratyvą, todėl buvo formuojamas pranašumas prieš juos. Smitho teorija padeda išsiaiškinti, kaip japonų nacionalinės tapatybės konstravimas rėmėsi išskyrimo mechanizmais, kurie siekė panaikinti ainų autochtonines pretenzijas į žemę ir įteisino Japonijos hegemoniją vietinių teritorijų atžvilgiu. Bet ainai per šį procesą išlaikė savo išskirtinumą per kultūrą, kalbą, tradicijas ir visų šių dmenų atgaivinimo pastangas. Naujausioje kinematografijoje ainų reprezentacija taip pat užčiuopia šias mintis. Ainai pradėdami išskirti kaip unikalūs, turintys ryšį su savo gyvenama teritorija ne kaip egzotiški „laukiniai“, bet kaip teritoriškai susiformavusi tauta, sukūrusi su gyvenama vieta dvasinį ryšį. Smitho teorija pabrėžia, kad tautinė tapatybė nėra statiška ir gali būti paveikta istorinių įvykių, kolektyvinių naratyvų ir socialinių bei politinių pokyčių. Diasporos ir mažumų kontekste skirtingos etninės grupės gali išlaikyti tapatybės jausmą, kartu sugyvendamos platesnėje nacionalinėje sistemoje. Panašiai ainai gali išlaikyti kultūrinį ir istorinį unikalumą, būdami Japonijos nacionalinės valstybės dalimi. Taip pat ainai 2019 m. jau buvo pripažinti autochtonais, tai reiškia perėjimą link ainų išskirtinumo pripažinimo platesnėje Japonijos tautoje ir įstatymą į bendrą naratyvą. Taigi pagal Smitho teoriją ainų tauta, turinti unikalų kultūrinį bruožą ir savitą istorinę kilmę Japonijos nacionalinėje valstybėje gali būti vertinama kaip atskira tauta – tautinė grupė (angl. *ethnie*), taigi kaip autochtonai. Tačiau jie nėra formaliai pripažinti kaip atskira tauta (angl. *nation*) ir šiuo atveju įeina į japonų tautą platesniame kontekste.

Šalia Smitho teorijos, galima paminėti dar savireprezentacijos ir autentiškumo siekį. Savireprezentacija siekiant įtvirtinti savo unikalų tapatumą yra labai svarbus dmuo, todėl gali pakliūti į Smitho teorijos rėmus. Tačiau japonų kinematografijoje ainų savireprezentacijos dar nėra daug. Apie savireprezentaciją dar negalima kalbėti, bet galima kalbėti apie artimesnį bendradarbiavimą kuriant kinematografiją apie ainus, ainų balsų jau pradeda atsirasti. Todėl į šį aspektą nebus labai gilinimasai, bet jį paminėti reikia. Autochtonų savireprezentacijos klausimą

analizuoja Kritinės autochtonų medijos studijos. Tai tarpdisciplininė sritis nagrinėjanti medijos vaidmenį formuojant, reprezentuojant ir įtakoiant vietinių gyventojų patirtį, tapatybes ir kultūras. Tai tiria Michelle H. Raheja, autochtonų medijos studijų srities mokslininkė, daugiausia dėmesio skirianti autochtonų tautų vaizdavimui filmuose, televizijoje ir populiariojoje kultūroje. Ji pabrėžia atstovavimo sau ir suvereniteto svarbą kuriant ir vartojant medijas. Ji analizuoja stereotipus ir galios dinamiką, būdingą šioms reprezentacijoms, pabrėždama būdus, kuriais jie dažnai įamžina kolonijinius pasakojimus ir klaidingą nuomonę apie autochtonų kultūras ir tapatybes. Raheja nagrinėjami būdai, kuriais autochtonų medijos kūryba ar bent prisidėjimas prie jos gali suteikti galių autochtonų bendruomenėms ir asmenims. Medijos kūrimas gali tapti kultūrinio atgaivinimo, pasipriešinimo ir apsisprendimo įrankis, leidžiantis autochtonams kontroliuoti savo atstovavimą ir mesti iššūkį stereotipams bei klaidingiems pristatymams (Raheja 2011). Ainų atžvilgiu, savireprezentacijos aspektas gali būti paminėtas analizuojant *Golden Kamuy*, kurį kuriant buvo pasitelkti tyrimai, tariamasi su ainų žinovais, bendradarbiaujama su muziejais. Taip pat kaip *Ainu Mosir* atveju įtraukiami patys ainai kaip aktoriai ir kaip jie įtakojo filmo kūrybą. Nors tokios savireprezentacijos nėra daug, bet į analizę inkorporuoti ir paminėti ainų balsų ir jų pačių įtraukimą į kinematografijos kūrimą ir kokią įtaką tai turi, yra būtina.

### **3. Istorinė ainų reprezentacijos raida japonų kinematografijoje**

#### **3.1. Iki II pasaulinio karo**

Natūralu, kad visa tiek ainų diskriminacijos ir asimiliacijos politika, tiek Europos susižavėjimas ainų kultūra įtakojo ainų reprezentaciją. Žinoma, ainų vaizdinys neatsirado tik su kinematografija, ainų tam tikra ikonografija kūrėsi ir anksčiau per vaizdavimus paveikluose. Dar Edo laikotarpiu XVIII amžiaus pabaigoje Hakyo Kakizaki (1764–1826), samurajų menininkas išvyko į Hokaidą nutapyti įtakingiausių ten gyvenusių ainų portretų, kurių nutapyta 12 paveikslų serija. Šie paveiksai puikiai iliustruoja, kaip ainų kultūra ir gyvenimo būdas skyrėsi nuo japonų, jie iš tiesų buvo matomi kaip svetimi, su auskarais, kūno plaukais, kūno sudėjimu ir laikysena skyrėsi nuo japonų (Shiraishi 2021, 100). Į portretus buvo sudėta ne tik pačių ainų kitoniškumas, bet atsispindėjo jų internacionalumas. Bendravimas su kinais, rusais ir japonais buvo įprastas dalykas per prekybą ir kultūrinius mainus. Portretuose užfiksuoti egzotiški rusiški kailiai ir pypkės, mėlyni karoliukai iš stiklo ir ruonių odos batai gauti iš šiauriau gyvenusių tautų, taip pat net baltos pėdkelnės ir europietiški batai, kuriuos tuo metu dėvėjo ainai (Shiraishi 2021, 100). Paveikluose akivaizdžiai pabrėžiami ainų fiziniai skirtumai. Iš dalies jie parodomi egzotiški, pati stilistika skiriasi nuo japonų karių vaizdavimo ir stipriai kontrastuoja su japonišku vaizdiniu parodydami kitoniškumą. Atėjus XIX a. antrai pusei, Japonijoje atsirado fotografija, pašto paslaugos ir kartu atvirukai. Dalyje atvirukų buvo vaizduojami

ir ainai, užfiksuotos jų tradicijų detalės. Šiuose atvirukuose ainai taip pat vaizduojami tarsi kitoniškumo, tam tikros egzotikos pavyzdys. Anot Sidney, šios nuotraukos pateikia daug duomenų apie ainus, bet dar labiau parodo japonų požiūrį ir santykį su jais. Nuotraukos ir atvirukai parodo japonų požiūrį į „kitą“ ir ne tiek vaizdinio apie ainus, kiek apie save kūrimą su siekiu paaiškinti savo japoniškumą, o ainai buvo tarsi atsvara (Cheung C.H. Sidney 2000, 249). Šiais kitoniškumo vaizdiniais, ar per ainų kaip laukinių, ar kaip įdomios egzotikos vizualiką, seks vėlesnės reprezentacijos.

Pačioje XIX amžiaus pabaigoje – XX amžiaus pradžioje ainai pasirodo pirmuosiuose filmuose. Žinoma, Hokaido situacija šiuo metu jau visiškai pakitusi, Hokaidas kolonizuotas japonų, ainai jau tapę mažuma ir jau įsibėgėjusi asimiliacijos politika. Vaizduojant Japoniją, ainai jau tradiciškai įkūnijo kitoniškumą. Ainai ilgą laiką buvo vaizduojami kaip laukiniai, priešingai nei rafinuoti japonai. Šiuo įvaizdžiu vadovavosi ir filmų kūrėjai imituodami XIX amžiaus paveikslus ir „primityvių“ ainų vaizdavimas tapo tam tikra priešprieša Japonijos civilizacijai. Būtent tuo metu, kaip minėta, ainiais ypač susidomėjo europiečiai ir pirmi filmai kuriami apie ainus buvo būtent etnografinio pobūdžio. XIX – XX a. sandūroje sukurti pirmieji trisdešimt trys Japonijoje nufilmuoti filmai apie ainus. Dauguma jų trumpi, minutės ar kelių ilgio, nors būta net valandos ir keturiasdešimt minučių. Bet dėl istoriško susižavėjimo jie perteikė egzotišką ainų vaizdinį neatsižvelgdami į tikrovę. Centeno Martín, tyrinėdamas ankstyviausių kinematografinių ainų vaizdų peizažą išryškina disfunkciją tarp matomo (kitoniškumo reprezentacijos) ir paslėpto (socialinės ainų bendruomenės tikrovės) (Centeno Martín 2017a, sk. iv. par. 2). Taip atsiranda kontrastas, kad kovodami už savo teises ainai susidūrė su diskriminacija ir nematomumu, tuo tarpu turėdami didelį matomumą iš vakarų.

Kino kelionė prasidėjo su François Constant Girel, prancūzų operatoriumi, kuris filmavo filmą pavadinimu *Les Ainous à Yéso* (1897) per savo kelionę į Hokaidą 1897 m. spalį. Šis filmas priklauso septyniolikos filmų serijai, kuriuos jis nufilmavo Lumière katalogui, o filmai truko ne ilgiau nei minutę. Pirmuose filmuose vizualinio vaizdavimo aspektai, atrodo, dar nebuvo įtvirtinti naujoje kinematografinėje terpėje. Kitaip tariant, ankstyviausi judantys ainų žmonių vaizdai užfiksavo jų kultūros bruožus, kol jie nebuvo visiškai standartizuoti. Todėl nors šie pirmieji filmai primena teatriškai surežisuotą kūrinį, kuris anot Centeno Martín neatitinka realybės, bet dėl tam tikrų neįprastų vaizdinių (kaip vyrų šokiai, nors tai buvo labiau moterų veikla, kurie nebus vaizduojami vėlesniuose filmuose), verčia suabejoti išankstiniu nusistatymu apie ainų kultūrą, kuri vaizduojama vėlesnėje kinematografijoje ir tradicijos jau buvo patyrusios nusistovėjusią vizualiką (Centeno Martín 2017a, sk. 1, par. 9). Bet tai nereiškia, kad šie vaizdai iš viso nebuvo kodifikuoti. Ainai jau buvo pradėti japonizuoti nuo 1856 m., įskaitant kultūrinės praktikas, tokias kaip šukuosena, drabužiai ir vardai. Ne visa kultūra buvo įtakota iš japonų pusės, buvo ir vakariečių įtakos. Daugelis tuo metu išsilavinusių ainų pirmiausiai išmokdavo lotynišką abėcelę, dalis bendruomenės buvo krikščionys (Siddle 1996,

113-147). Bet *Les Aïnous à Yéso* to nevaizduoja, pateikiama labiau etninė egzotika, kuri kontrastavo su faktu, kad filmuojami žmonės priklausė ainų kartai, kuri buvo pakitusi. Todėl rodomi ritualai, gyvenimo būdas neatitiko ekrane rodomų veikėjų įpročių, o labiau jų protėvių, parodantys įsivaizduojamą ir ritualizuotą mitinę praeitį (Centeno Martín 2017a, sk. 3, par. 8).

Vėlesni filmai kaip *Un peuple qui disparaît, les Aïnos* (1912, *The Hairy Ainos*), taip pat iškreipė tikrovę norėdami parodyti norimą ainų vaizdinį žinomą iš XIX a. užrašų. Vaizduojamas ainų gyvenimo būdas, pagrįstas medžiokle ir žvejyba, kuris kontrastavo su žemės ūkiu ir ryžių auginimu paremtu gyvenimu, tradiciškai siejamo su japonų kilme. Bet tai taip pat neatitiko realybės, kadangi nuo 1871 m. buvo propaguojama ainų žemdirbystė, jau kurį laiką uždrausta elnių medžioklė ir lašišų žvejyba. Starr ir Brodsky kelionių serijoje, kaip filmas *Beautiful Japan* (1918) ypač sustiprinamas kontrastas tarp modernaus ir tradicinio, miesto ir kaimo. Vaziduojama Japonija kaip susitikimas tarp nežinomo, mįslingo pasaulio, kuris vienu metu buvo laukinis (ainai) ir civilizuotas (japonai) (Centeno Martín 2017a, sk. 3 par. 3). Ainai palaipsniui perėjo nuo tolimo egzotiško kitoniškumo prie nykstančių laukinių reprezentacijos. Brodsky filmo viena pirmųjų tarpraščių taip ir pristato ainus: „Ainai buvo pirmieji Japonijos gyventojai, bet kaip ir Amerikos indėnai, dabar jie yra greitai nykstanti rasė... Nuvaryta į Šiaurės salą. Japonijos civilizacijos dėka jie vis dar išlaiko daugelį savo pusiau barbariškų papročių.” (Brodsky 1918). Nuo šio momento ainų vizualika šalia tolimo kitoniškumo tiek japonams, tiek vakariečiams kaip užstrigusi laike kultūra, pradėjo įgauti vis daugiau laukinio gyvenimo būdo romantizavimo, kuris atsirado ir populiariojoje kultūroje. Vis daugiau palyginimo su vietiniais amerikiečiais, kuriant vesterno pobūdžio filmus.

XX a. pr. filmai taip pat parodė, kad ne tik filmų kūrėjai vaizdavo, ką norėjo matyti, bet ir ainai pradėjo prisitaikyti prie paklausaus jų vaizdo. Filmuose pradėjo plisti turistams skirtas filmavimas. Pavyzdžiui filmas *Beautiful Japan* buvo nufilmuotas Shiraoui mieste, kuris buvo tapęs tyrinėtojų, kurie XIX amžiaus pabaigoje siekė susitikti su ainais, paskirties vieta. Jo gyventojai prisitaikė prie tyrinėtojų atvykimų ir pradėjo rengti savo kultūros parodas. Laikui bėgant jie profesionalėjo ir dvidešimtojo dešimtmečio kaimas tapo Japonijos turizmo kurortu (Sjöberg 1997, 133-134). Įvairios tradicijos kaip lokiuko aukojimo apeiga Iyomante spėjama buvo organizuojama iš anksto specialiai atvykstantiems pažiūrėti. O tam tikros detalės, kaip moterų tatuiruotės aplink burną, labiau veikė kaip dekoratyviniai elementai mitologizuojant praeitį, kadangi dauguma moterų jau buvo atsisakiusios šios praktikos filmo filmavimo metu, tik išsidažydavo šventėms (Centeno Martín 2017a, sk. 1 par. 6). Filmai vaizdavo nebepraktikuojamas tradicijas, kurias ainai iš savo pusės taip pat išmoko naudoti kaip reklamą, o gyvenimo būdo kitimas ir asimiliacija buvo ignoruojami.

Artėjant karui, keitėsi tiek valstybės politika, tiek propagandinė idėja ir etnografinis interesas buvo pakeistas propagandiniais tikslais. Paskutinis dokumentinis filmas apie ainų kultūrą, sukurtas prieš karą, buvo 1936 metais. Po to, kad atitiktų poreikius etnografinė „Ainų kaip kito“ konstrukcija

kuriam laikui buvo pakeista vienybės tema. To reikėjo, nes karo reikmėm Japonija negalėjo skaldytis iš vidaus, ainei buvo išsiųsti ir integruoti okupuotose teritorijose tiek kariniuose daliniuose su kitais japonais be jokio etninio skirtumo, nors tai neapsaugojo jų nuo netinkamo elgesio (Centeno Martín 2017b, 71). Pavyzdžiui, naujas temas plėtojo propagandinis filmas *Kita no dōhō* (Tazuko Sakane, 1941 m., „Šiaurės broliai“). Jame režisierė Tazuko Sakane parodė ainus kaip individus, gyvenančius imperatoriškoje šeimoje, dirbančius kartu su japonais kariuomenėje, nors buvo įprasta vaizduoti juos gyvenančiais Japonijos civilizacijos pakraščiuose. Taigi prieš pat karą trumpam buvo pakitę naratyvai susiję su ainų reprezentacija, atsiradusi vienybės tema, bet tai truko neilgai.

### 3.2. Po II pasaulinio karo

Po karo vėl sugrįžo etnografinis ainų vaizdavimas ir kitoniškumo tema. Pirmaisiais pokario dešimtmečiais etnografinis kitoniškumas toliau vyravo, bet juos daugiausiai jau kūrė ne vakariečiai, bet ainei vis daugiau dėmesio pradėjo susilaukti iš japonų, ir pagrinde iš švietimo institucijų. Pavyzdžiui, Tokijo universiteto profesorius Sakuzaemon Kodama nufilmavo filmą *Ainu no yosooi* (Ainų drabužiai, 1960), kurį užsakė Hokaido švietimo komitetas (Okada 1999, 190). Bet etnografiniuose ir dokumentiniuose filmuose ainei pradėjo įgauti galimybę kurti savo pačių reprezentacijas. Aštuntajame dešimtmetyje ainų judėjimui išibėgėjant, jų kova su socialine atskirtimi buvo nukreipta ir į jų skirtumo iš naujo apibūdinimą. Taigi ainei aktyviai dalyvavo kurdami savo vizualinę reprezentaciją ir priešindamiems jiems primetamam kitoniškumo diskursui. Aštuntajame dešimtmetyje savimonės mobilizavimo ir atgaivinimo kontekste, režisierius Tadayoshi Himeda iš viso sukūrė septynis dokumentinius filmus apie ainus (iš kurių penki aštuntajame dešimtmetyje). Juose režisierius užfiksavo įvairias tradicines praktikas kaip ainų vestuves, Iyomante ceremoniją, vaikų pramogas ir panašiai. Šių filmų siekis nebuvo nei pavaizduoti praėityje įstrigusius žmones ar parodyti primityvumą, kurį išnaudojo turizmo įmonės ir komercinis kinas, o dokumentuoti bendruomenę, kurios tradicijos jos pačios nariams tapo svetimos. Himedos filmai iškėlė kultūrinės asimiliacijos problemą į pirmą planą ir parodė kad ainei yra ne etninė grupė, o socialinis kolektyvas, neturintis jokios etninės tapatybės, sunkiai atkuriantis save (Centeno Martín 2017b, 75). Himedos dokumentinių filmų serija pažymėjo poslinkį ainų reprezentacijoje, pristatanti ne įsivaizduojamą praėitį, o žmonių dabartį, kurie stengiasi atkurti savo tapatybę. Bet šis pokytis buvo tik dokumentiniuose filmuose, pramoginiame kine ainams reikės dar palaukti XXI a. kol „laukinių vakarų“ klišė pradės nykti.

Taigi ainei palaipsniui pradėjo atsirasti Japonijos pramogų industrijoje, kuri, atkartodama amerikietišką daugiatautės tautos idėją, atnaujino primityvių ir egzotiškų ainų įvaizdį, pridėdama nerealių Amerikos populiariosios kultūros suformuotų elementų. Kaip matyti iš *The Outsiders* (Mori Mizuumi no Matsuri, Tomu Uchida, 1958) ir *The Rambler Rides Again* (Daisogen no wataridori,

Takeichi Saitō, 1960), ainai atspindėjo laukinių vakarų vaizdinį, įkūnydami romantiškus ir laukinius vaidmenis panašiai kaip indėnai Holivudo vesternuose (Centeno Martín 2017b, 72). *The Rambler Rides Again* vaizduojamas japonas tarsi kaubojus, padedantis ainui kovoti už savo žemes prieš piktadarių verslininką, kuris nori ant jų nutiesti pakilimo taką. Šis filmas ainų kitoniškumui suteikė naują dimensiją pavaizduodamas ainus ne tik kaip laukinius, kurie gyvena Japonijos civilizacijos pakraštyje, bet ir kovoja su ja. Taip pat filmas nutolsta nuo ainų socialinės tikrovės ir istorijos, ainus vaizduodamas su ne jiems būdingais atributais, kaip šokiai aplink laužą, primenantys vaizdinius amerikiečių filmuose (Centeno Martín 2017b, 73). Šis lyginimas su vietiniais amerikiečiais, prasidėjęs nuo Brodsky etnografinių filmų, pramoginiuose filmuose žengė dar vieną žingsnį toliau ir prisidėjo prie Hokaido kaip „Japonijos laukinių vakarų“ įvaizdžio kūrimo, kuris rėmėsi „indėnų“ egzotika (Hatozawa 1972, p. 64).

Aišku ne visi to meto filmai vadovavosi tokiu vaizdiniu ir ne visi ainų filmai buvo atitrūkę nuo realybės. Mikio Naruse režisavo fantastinį filmą *Whistling in Kotan* (Kotan no kuchibue, 1959), kuriame savo socialinį rūpestį demonstravo tyrinėdamas prastas ainų gyvenimo sąlygas, užuot sutelkęs dėmesį į rasinių ar etninių skirtumų problemas. Tačiau iki šeštojo dešimtmečio pabaigos žodis „ainu“ įgavo menkinančias konotacijas ir bendruomenė kovojo su išankstiniais nusistatymais, siejančiais juos su „laukiniais“ (mikaijin) ir paverčiančiais juos pasityčiojimo taikiniu (Centeno Martín 2017a, sk. 3, par. 6). Filme *Whistling in Kotan* Naruse pademonstravo įsipareigojimą ainų reikalams, pašalindamas egzotišką vaizduotę, kuri dominavo komerciniame ainų išnaudojime.

Vis tik didžiąja dalimi pramoginis kinas nesigilino į problemas susijusias su ainiais. Tiksliau sakant, septintajame ir aštuntajame dešimtmečiais ne dokumentinių filmų apie ainus kūrimas buvo išnykęs. Net ir vėl pradėjus kurti filmus apie Hokaidą, filmai kuriuose veiksmas vyksta XIX a. antroje pusėje (pagrindinė tema tiek salos gyvenimui, tiek ainų temai), ainai juose nepasirodo, išskiriant tik vieną, šiame darbe analizuojamame filme *The Dagger of Kamui* (1985). Taigi kitaip nei dokumentiniuose filmuose, nuo 1980-ųjų filmai vis dar vengė arba visiškai ignoravo ainų kaip autochtonų klausimą, pristatydami tik senąjį Hokaidą tarsi visiškai „tuščią“. Daugelis šių devintojo dešimtmečio projektų, ypač animacinio *The Dagger of Kamui*, žiūrovų buvo dar per jauni, kad būtų patyrę ankstesnį ainų vaizdavimo antplūdį. Japonijos popkultūroje apie 1960 m. buvo keletas aukšto lygio filmų, pvz., *Mito Kōmon umi wo wataru* (Mito Komon: Kelionė į Ezo, 1961 m.), minėti *The Outsiders*, *The Rambler Rides Again* ir *Whistling in Kotan*. Tačiau jie ne tik nebuvo ypač giliai įsigilinę į Hokaido okupacijos istoriją, bet jau buvo praėjęs kuris laikas iki devintojo dešimtmečio ir tik nedaugelis vaikų ar jaunuolių buvo matę bet kuri iš šios ankstesnės kartos filmų (O'Reilly 2023, 84). Todėl daug kas iš naujo susidūrė su Hokaido ir ainų vaizdavimu tik 1980-ųjų laikotarpiu su *The Dagger of Kamui*.



Vis tik prieš pereinant prie minėto filmo, bent pora filmų tuo metu buvo sukurti apie Hokaidą, nors ir be ainų, bet netiesiogiai galima pastebėti požiūrį į šią vietovę. Vienas iš tokių filmų, kuriuose bandoma parodyti ankstyvą Ezo/Hokaido istoriją, yra *Fireflies in the North* (Kita no hotaru, Gosha Hideo, 1984). Jame vaizduojama ankstyvoji Meidži era ir Hokaidas pasirodo kaip niūrus kalėjimas, iš kurio niekur nepabėgsi. Tai dykvietė, daugumai per šalta, kad galėtų išgyventi, jau nekalbant apie klestėjimą, o pagrindinis siužetas susijęs su žemyninės dalies japonų kančiomis, kurie buvo išsiųsti į kalėjimą atokiuose Hokaido pakraščiuose. Čia šiaurėje gyvenančių laukia tik kančia, neviltis ir galiausiai mirtis. Anot O'Reilly, nepaisant visiško ainų nebuvimo, pabrėždami siaubingas gyvenimo sąlygas ankstyvojoje Meidži eroje, galėjo paskatinti žiūrovų gailestį bet kam, nepriklausomai nuo etninės priklausomybės (O'Reilly 2023, 86). Kita vertus dviejų dalių drama *Goryōkaku* (Saitō Kōsei 1988) vizualika prieštarauja pirmajai, kur Hokaidas pateikiamas kaip utopiška žemė, kur galima rasti pažadėtąją žemę. Veiksmas vėl vyksta 1868–1869 m., kai buvo įkurta trumpalaikė Ezo Respublika. Hokaidas čia vaizduojamas kaip saulėta, vasariška laisvės ir galimybių vieta priešingai nei niūri žiema pirmame filme. Hokaidas čia parodomas kaip turintis visiškai japonišką kultūrinę ir kalbinę tapatybę, nes nepaisant penkių valandų trukmės, ainų veikėjai ar frazės nepasirodo.

Baigiantis XX a. ir prasidedant XXI a. ainų reprezentacija ir susidomėjimas jais populiariojoje Japonijos kultūroje ypač išaugo. Pradedant ainų kultūros motyvų naudojimu filmuose iki tikslingai ainų figūravimo pagrindiniuose naratyvuose. Tiek reprezentacijai išėjus į kitas medijos formas kaip kompiuteriniai vaizdo žaidimai, nors tai kita medijos forma, bet nešanti panašias idėjas. Kelios ainų personažės figuravo žaidime *Samurai Shodown* (Samurai spirittsu) leistame nuo 1993 iki 2020 m. Ainių, Nakoruru ir Rimururu, vietinė kaip autochtonių tapatybė buvo pristatoma japonų auditorijai. Nors japonų žaidimų dizaineriai sukūrė Nakoruru ir Rimururu vietinei auditorijai, šie personažai vis dėlto yra svarbi įžanga į ainų kultūrą, aprangą, pasaulėvaizdį, nors palaiko įvairias klišes ir netikslumus apie ainų pasaulį. Nakoruru ir Rimururu personažai palaiko atskiestą vietinio moteriškumo versiją ir įkūnija hibridinį įvaizdžio lankstumą, jų tapatybės nėra stabilios (Spiker 2020). Prie vaizdo žaidimų tam tikri ainų motyvai buvo pradėti naudoti taip pat animacijoje, nors tiesiogiai neužsiminant apie ainus. Pavyzdžiui *Princess Mononoke* (Mononoke-hime, Hayao Miyazaki, 1997), kuriame tyrinėjamas žmonių ir gamtos santykis, nėra kalbama aiškiai apie ainus, bet jame yra simbolikos ir temų, kurios rezonuoja su ainų kultūra. Ashitaka, kilęs iš emišių genties, kurie yra historiografijoje tapatinami su ainų protėviais. Filme miško dvasios ir pagarba gamtos pasauliui dera su ainų dvasinėmis praktikomis, kurios pabrėžia gilią pagarbą gamtai ir jos dariniams. Taip pat emišių veikėjų drabužiai siuvinėti ainų tautinius kostiumus primenančiu stiliumi. Šis filmas prisideda prie platesnio Japonijos vietinių kultūrų supratimo, net jei jame tiesiogiai nekalbama apie ainų tapatybę (Niskanen 2017, 45). Tam tikrų ainų motyvų yra animėje *Shaman King* (2001-2002), sukurtame pagal to paties pavadinimo mangą (1998 – 2004). Tarp veikėjų yra Horohoro, ainų šamanas iš Hokaido, ir

jo sesuo Pirika Usui, kuriuos galima priskirti kaip turinčius daug ainiškos simbolikos, kaip apranga, vardai sukurti iš ainiškų žodžių *horkew* (reiškiančio vilkas) ir *pirikia/pirka* (reiškia graži/gera). Taip pat naudojamas ainų folkloras, kaip Kororo dvasia, esanti Koropokuru, ainams žinomi kaip maži žmonės, gyvenantys po šaukščio lapais. Ainai pradeda atsirasti ir filmuose, kaip 2005 metų filmas *Year One in the North* (Kita no Zeronen (Pirmieji metai šiaurėje), 2005) vaizduojantis Hokaido kolonizaciją po Meidži atkūrimo XIX amžiaus pabaigoje ir pasakoja apie japonų naujakurių patirtį Hokaide, tačiau jame taip pat pripažįstamas ainų buvimas ir elgesys su jais. Ainai vaizduojami kaip engiamoji grupė, kurios žemes pasisavino Japonijos vyriausybė. Filme pabrėžiamas kultūrinis konfliktas ir kolonizacijos poveikis ainų bendruomenei, nors jų vaizdavimas vis dar linkęs sutelkti dėmesį į tragiškus jų istorijos aspektus, o ne gilintis į jų kultūrą. Ir šalia to jau galima paminėti kinematografiją, kuri bus analizuojama kitame skyriuje kaip *Unforgiven* (2013 m.), *Golden Kamuy* (2018 – dabar), *Ainu Mosir* (2020). Taigi XXI a. žymi naują susidomėjimą ainiais ir įvairialypią jų reprezentaciją, tiek koncentruojantis į dominančias detales, tiek platesnes istorijas ir pristato stipriai besikeičiančius naratyvus.

## **4. Ainų vizualinės reprezentacijos japonų kinematografijoje analizė**

### **4.1. The Dagger of Kamui**

*The Dagger of Kamui* yra animacinis filmas, išleistas 1985 m., režisieriaus Rintaro ir paremtas Tetsu Yano manga. Filmą pasakoja apie jauno aino vaikiną, vardu Jiro, kelionę su daug siužeto posūkių. Iš pradžių Jiro siekia keršto už jį auginusios šeimos nužudymą, vėliau ieško žinių apie savo tikrąją šeimą, o tai galiausiai virsta lobio paieška. Per savo ieškojimus Jiro susiduria su įvairiais personažais ir išgyvenimais ieškant paslėpto lobio, įsipainiojant į Japonijos istorijos įvykius, nukeliaujant į Ameriką. Tuo pačiu filmas pavaizduoja ainų kultūrą, jų kovos su priespauda detales ir identiteto paiešką prisitaikant prie naujo periodo (detalesnis siužetas pateikiamas priede nr. 1).

#### **4.1.1. Ainų reprezentacijos refleksija**

Pirmiausiai šiame filme galima paminėti vietą ir laiką. Istorija vyksta Japonijoje, paskutiniaisiais Tokugavos šiogūnato metais. Jis tęsiasi iki Meidži laikotarpio ir nurodo istorinius įvykius, tokius kaip Bošino karas ir jo užbaigimą Hakodatės kariniu jūrų mūšiu. Kaip matysime beveik visuose kituose filmuose, įprasta matyti ainus figuruojant XIX a. (ar XX a. pr.) įvykiuose. Būtent tuometis ainų stereotipinis įvaizdis ir išlieka, kaip dar nepatyrusių japonų įtakos, gyvenančių darnoje su gamta Japonijos civilizacijos pakraštyje. Ainų tautos vaizdavimas filme *The Dagger of Kamui* yra reikšmingas, nes tai yra retas tuometis šios tautos vaizdinys, tuo pačiu formavęs žiūrovų žinias apie ainus (O'Reilly 2023, 84). Filme ainų kultūros vaizdavimas yra svarbus pasakojimo aspektas, kadangi

Jiro tapatybės ir savo vietos pasaulyje paieškos, yra jo charakterio raidos ir sąveikos su kitais veikėjais varomoji jėga. Filme demonstruojami įvairūs ainų kultūros elementai, įskaitant jų dvasinius įsitikinimus, tradicinius drabužius ir unikalius papročius, tokius kaip meškos garbinimas. Vienas pastebimų ainų reprezentacijos filme aspektų yra jų dvasinių įsitikinimų ir ryšio su gamta įvaizdis. Ainai parodomi kaip giliai gerbiantys gamtos pasaulį, o scenose rodomi ritualai ir ceremonijos, pagerbiančios gyvūnų dvasias ir aplinką. Tačiau vaizdais nesistengiama perteikti pačių ceremonijų, labiau siekiama pabrėžti jų kitoniškumą. Pagal Spivak teoriją, ainai kuriami tarsi jie būtų visiškai „kiti“. Vizualiai perteikiama aiški atskirtis per tradicinius drabužius ar vyresniųjų barzdas (du pagrindiniai elementai ir paprastai vieninteliai elementai senesnėje reprezentacijoje išskyrę ainus nuo japonų) (žr. 1 pav.). Nėra kitų elementų kaip ainų kalbos, muzikos instrumentų ar panašios simbolikos, kuri atsirastų vėlesniuose filmuose ir atliks subtilesnį ainų veikėjų pristatymo darbą. Aiški atskirtis kuriama per simboliką, pavyzdžiui, ainų kapinėse stovi stiebai, palaidojimo antapiai (*Menokokuwa*) skirti ainams, tuo tarpu šalia yra ir akmuo, paklausus, ainas atsako, kad net nežino kam jis, ko gero skirtas kokiam japonui (žr. 2 pav.). Tuo parodoma, kad net gyvendamas japonas kartu su ainais, vis vien neperims jų kultūros, o abi kultūros liks atskiros. Tačiau asmuo turintis tiek ainišką, tiek japonišką kilmę, pasirinkti tapatybę gali, bet kaip pamatysime iš vėlesnių Jiro veiksmų, filme propaguojama pasirinkti japonišką.

Bet *The Dagger of Kamui* taip pat kalba apie istorinę priespaudą, su kuria susidūrė ainų žmonės. Taip parodomas per atskirtį „kitoniškumas“ ir kartu pabrėžiamas galios disbalansas tarp dominuojančios japonų kultūros ir marginalizuotų ainų. Šis vaizdavimas atlieka naratyvinę funkciją – pabrėžia kultūrinę atskirtį tarp ainų ir pagrindinės Japonijos visuomenės, sukuriant galios dinamikos kontekstą. Visame filme yra užuominų apie ainų diskriminaciją ir atskirtį, kurią jie patiria nuo Japonijos valdžios institucijų. Pavyzdžiui kai nužudomas ainų senis (pagal planą, kad Jiro jį bandytų gelbėti), bet ši scena parodoma taip, tarsi būtų savaime suprantamas ir tuo laikmečiu įprastas reiškinys, kitiem personažams nesukeliantis labai stiprių emocijų. Senolio atskyrimas nuo platesnės Japonijos visuomenės pabrėžia istorinę ir filmo metu tebevykusią ainų marginalizaciją. Jo mirties, nors ir tragiškos, traktavimas tarsi įprastu įvykiu, pabrėžia filmo kūrimo metu socialinį ir politinį kontekstą, kuriame ainų socialiniai iššūkiai buvo menkai vertinami. Senolio mirtis taip pat susijusi su galios dinamikos samprata, kai dominuojanti Japonijos kultūra kontroliuoja marginalines grupes. Tačiau anot O'Reilly, „kitoniškumo“ vaizdavimas taip pat gali būti vertinamas kaip strategija, skirta galiausiai paremti asimiliacijos sampratą, vaizduoti japoniškumo priėmimą (O'Reilly 2023, 94). Iš pradžių parodydamas ainus kaip „kitus“, filmas nustato aiškia ribą tarp japonų ir ainų. Taip žiūrovui tampa labiau prieinama pristatoma idėja, kai ainų „kitoniškumas“ supriešinamas su suvokiamu japonų kultūros normalumu. Ši filmo pozicija ir demarkacija tuometiniame Japonijos politikos kontekste atspindi, kad asimiliacija į platesnę Japonijos visuomenę yra kelias į

„kitoniškumo“ įveikimą. Filme *The Dagger of Kamui* „kitoniškumo“ vartojimas gali padėti sukurti siužetą, kuriame asimiliacija į Japonijos visuomenę yra įrėminta kaip marginalizavimo sprendimas. Tai tuo tarpu gali sumenkinti ainų kultūros ir tapatybės vertę ir unikalumą. Tokia retorika japonų kinematografijos kontekste buvo skirta sukurti lojalią visuomenę ir asimiliacijos kontekstai pateikiami ne tik ainų, bet okinaviečių, korėjiečių (zainičių) atveju. Tačiau su okinaviečiais ir korėjiečiais susiję diskursai po karo pradėjo perimti labiau kaltės vaizdinius, nors konservatiškesnis homogeniškas požiūris jų atveju nedingo (Ko 2010, sk. Iv.). Tuo tarpu ainai kurį laiką buvo palikti tiesiog už reprezentacijos ribų ir nors ainų politinė situacija buvo gerėjanti, o ainai jau organizavo gausėjančius judėjimus už savo teises, Japonija toliau kūrė homogenišką ir vienalytę nacionalinę tapatybę. Pristatydamas ainus kaip „kitus“, filmas atspindėjo šį homogenišką politinį naratyvą, vyraujantį daugiau nei šimtmetį (Burgess 2004). Šis požiūris pabrėžia politinį kontekstą, kuriame nacionalinė tapatybė buvo sukurta remiantis homogenizuota „japoniškumo“ koncepcija, dažnai vietinių kultūrų, tokių kaip ainų, sąskaita.

#### **4.1.2. Ainai kaip vietiniai amerikiečiai**

Filmas išsiskiria savo veiksmo vietos pokyčiais, kurių yra apstu. Nors filmo temoje svarbūs Japonijos istorijos elementai, bet beieškant lobio nukeliamama net į Ameriką, kurioje pristatomi vietiniai amerikiečiai, apačiai. Jau buvo minėta, kad dar nuo tarpukario buvo po truputį pradėtas formuoti ainų kaip egzotiškų laukinių vakarų gyventojų vaizdas tarsi „indėnų“. Šiame filme piešiamas vaizdas tai parodo ne tik primetamais ainams nebūdingiems simboliams ar ceremonijomis, bet tiesiogiai kuriant paraleles tarp ainų ir vietinių amerikiečių. Į akį krenta paralelė tarp išgelbėtos apačės Chico (nors vėliau sužinosime, kad ji prancūzė, tik užauginta tarp indėnų) nuo amerikiečių su išgelbėtu ainų senolio nuo japonų. Šios dvi scenos yra labai panašios, parodančios abiejų tautų panašią situaciją dėl esamos diskriminacijos. Kita scena tai nuėjus į barą su Chico, Jiro apipilamas gėrimu sakant „Ši vieta tik baltiems žmonėms, o ne nešvarioms šiukšlėms kaip jūs“ (Rintaro 1985, 1:28:55). Tuo parodoma, kad tiek ainai, tiek apačiai gyvena labai panašiomis realijomis, abi kultūros yra diskriminuojamos. Šioje vietoje galima pabrėžti, kad diskriminuojamos kultūros, ne rasė. Juk merginos tikroji kilmė yra prancūziška, tad nors komentaras yra apie odos spalvą, tačiau pasisakoma apie pačią kultūrą. Taigi problema yra „netinkamas“ kultūrinis pasirinkimas, o ne pati kilmė, vėlgi nuoroda į asimiliaciją ir skatinamą dominuojančios tapatybės pasirinkimą. Taip pat šios paralelės su vietiniais amerikiečiais, pasaulyje jau žinomu „kitoniškumo“ atveju, dar labiau įtvirtina ainų kaip „kitų“ supratimą. Vis tik anot O'Reilly, *The Dagger of Kamui*, atsižvelgiant į tuometines realijas yra teigiamas filmas ainų atžvilgiu. Palyginus su to meto kitais filmais kaip *Goryokaku* ir *Fireflies in the North*, šiame filme Hokaidas nėra nei dykvietė, nei tuščia pažadėta žemė, o žmonės bent minimaliai gali spręsti, kokia bus ateitis, kad ir tarp panašiai blogų rezultatų (atiduota užsienio galiom ar

absorbuota į Japoniją) (O'Reilly 2023, 94). Jiro taip pat turi tam tikrą laukinio, bet heroizuoto bruožų, Kamčiatkoje prisijaukina baltą vilką (simbolinė nuoroda į ainišką kilmę su dabar išnykusiu Ezo vilku). Tokį Jiro vaizdinį galima prilyginti kolonializmo tekstuose sutinkamu kilnaus laukinio archetipu (angl. *the noble savage*). Tokia sąvoka byloja apie romantizuotą „kitą“, chaotiškai judantį laukinėje gamtoje, atmetusį bet kokią civilizaciją, išsilavinimą ar įstatymus (tiksliau buvimą gamtos būsenoje) ir laisvai jaučiasi primitivizmo būsenoje, kuri simboliškai prieštarauja Vakarų tvarkai (Malinowski 2020, 97). Jiro tai simbolizuoja tiek vizualiai - kai kuriose scenose apsirengęs kailiais, visada vaizduojamas labai stiprus. Į šios sąvokos rėmus labai tinka ir žodinės žinutės kaip amerikiečio teiginys, kad „Jiro išlaikė kažką, ką žmonija su industrijos revoliucija, ginklais ir naujais laikais prarado, o Jiro tarsi pasikeitė į kitą būtybę, jis išlaikė tam tikrą dvasingumą, įkvėpimą, jėgą ir verdantį kraują“ (Rintaro 1985, 1:33:33). Galima suprasti, kad Jiro tarsi gyvūnas išlaikė tiek ryšį su gamta, tiek pirmąpradžius instinktus. Taigi tokiais vaizdiniais kūrėjai siekia sukurti atpažįstamą paralelę tarp „egzotiškų indėnų“ ir pristato ainus taip pat kaip egzotiškus ir laukinius „kitus“, tačiau jie taip pat kuria empatijos jausmą šioms kenčiančioms grupėms.

#### 4.1.3. Tapatybės paieškos

Šiame filme galima pastebėti ir etninio sudėtingumo temą, kadangi istorijos centre iškeliamas Jiro kova dėl stabilios tapatybės, vidinis konfliktas tarp japoniškos ir ainiškos kilmės pasireiškiantis tiek per jo kovą su rasine neteisybe, tiek fiziškai. Filmo pradžioje Jiro jaučia pasipiktinimą savo japoniška kilme, labiau tapatinasi su savo motinos ainės puse. Filme fiziškai kovoja už lygybę, stengiasi išgelbėti mušamą seną ainų vyrą, iš vergijos išperka juodaodį, išgelbsti apačę. Tam tikrą vidinį konfliktą rodo meilės istorijos potėmės. Per visą filmą Jiro turi tris potencialias meilės istorijas, jauna mergina Chiomapp, kuri taip atsiduoda, kad nusprendžia nusižudyti, kad piktadarys Tenkai nepriverstų jos padėti susekti savo mylimąjį. Įpusėjęs filmui atsiranda antroji meilės galimybė su Oyuki, japonų kunoichi, kuriai pavesta jį sumedžioti, bet kuri galiausiai taip pat paaukoja savo gyvybę dėl Jiro (ši meilės istorija ir nebūtų galėjusi niekur nuvesti, dėl galiausiai paaiškėjusių kraujo ryšių). Abi istorijos labai stipriai nesugeba išsiplėtoti, aiškesnė trečioji meilės istorija vystoma su gyvenimo praeitimi panašia į Jiro, mergina Chico. Ji iš pradžių pristatyta kaip apačių lyderio dukra, tačiau sužinome, kad ji buvo įvaikinta ir iš tiesų yra prancūziškos kilmės vardu Julie Rochelle. Nors ši meilės istorija taip pat neišsivysto iki galo, bet Jiro randa supratimą su mergina, kuri yra labai panašioje situacijoje kaip jis ir supranta jo vidinį dviejų tapatybių konfliktą. Ką pastebi O'Reilly, tai fizinių veikėjų pokytį priklausomai nuo to, kaip jie tuo gyvenimo metu save labiau identifikuoja (O'Reilly 2023, 89-90). Taigi filmas nepasitenkina paprastu pagrindinių veikėjų tapatybės ir motyvacijos problemų sprendimais. Čia pasitarnauja animacija kaip priemonė, nes jos pagalba galima pakeisti pačią veikėjų išvaizdą, bruožus kaip akių ar odos spalvą, ne tik drabužius, siekiant pabrėžti skirtingus

jų tapatybės aspektus. Tarp šių pokyčių akių spalva yra labiausiai pastebima, Jiro dažnai rodomas ryškiai mėlynomis akimis, kai labiau tapatinasi su ainiškėmis šaknimis, bet rudomis akimis, kai siejasi prie japoniškos pusės (žr. 3 ir 4 pav.). Julie šie pasirinkimai sukelia priešingą transformaciją: nuo rudaakės, kai „gimtosios“ tapatybės akimirkomis vaizduojama kaip Chico, iki mėlynakės, kai atskleidžiama kaip Julie (O'Reilly 2023, 91). Galiausiai Jiro priima savo japonišką pusę ir tampa visiškai japonišku didvyriu, kuris triumfoja prieš savo priešus ne atmesdamas aino tapatybę, bet pavirsdamas japonišku daugiau nei antagonistas Tenkai. Antagonistas Tenkai, kovodamas už Šiogūnato sugražinimą, norėdamas Hokaidą atiduoti prancūzams kaip auką kovoje už savo įsitikinimus, vaizduojamas kaip japoniškumo išdavikas. Tuo tarpu Jiro kovodamas už naująją Japoniją ir jos vientisumą galiausiai prisitaiko prie naujosios Japonijos tvarkos tuo pačiu net padėdamas ją sukurti. Tokia filmo pabaiga parodo, kad galioja dualistinė visuomenė, kurioje hibridiški asmenys ir kultūros kol kas dar negali egzistuoti. Ši filmo dalis parodo, kaip Spivak kitoniškumas veikia praktikoje. Hibridiška Jiro tapatybė filme kelia iššūkį dualistinei visuomenės struktūrai, kuri nori išlaikyti aiškias ribas tarp kultūrų. Jo pasirinkimas tapti japonišku herojumi parodo, kad egzistuoja spaudimas rinktis vieną tapatybę ir atsisakyti kitos, siekiant pripažinimo ir priėmimo visuomenėje. Pirmiausiai, aini ir japonai, suskaldyti į dvi dalis, turi egzistuoti savose kultūrinėse zonose, su aiškia atskirtimi. Tuo tarpu pats Jiro pasirinkimas simbolizuoja tiek kultūrinę asimiliaciją, bet taip pat modernėjimą, prisitaikymą prie naujos Japonijos (Tenkai, sekdamas senas tradicijas, taip pat nebepritapo prie modernios Japonijos). Taigi aini Japonijos naratyve pristatomi kaip vietiniai, pripažįstant jų skirtingą tapatybę, jiems darytas skriaudas. Tačiau išlaiko dualistinį požiūrį, o pateikdami japoniškos tapatybės pasirinkimą suponuoja Japonijos homogeniškumą kaip skaitinamą rezultatą.

#### **4.1.4. Baigiamosios pastabos**

Galiamiausiai aptariant filmo *The Dagger of Kamui* autentiškumą, jis buvo kurtas tuo laikotarpiu, kai ainų reprezentacijos populiariojoje kultūroje visai nebuvo. Filme vaizduojamas dualizmas, galiamiausiai japoniškos tapatybės priėmimas, bet ainų vaizdinys nėra neigiamas, jis vaizduoja atsparumą, stiprybę. Todėl filmas didelės kritikos nesulaukė, priešingai, sulaukė perkūrimo į vaizdo žaidimą, parodytas Amerikoje. Tačiau pasiremiant Raheja, kuri pasisako dėl savirepresentacijos buvimo vaizduojant autochtonus įvairioje medijoje, *The Dagger of Kamui* kūrimo procese aini nedalyvauja, reprezentacija kuriama iš pašalinio žvilgsnio, o pats filmas yra kupinas stereotipinių vaizdinių, per išvaizdą, aprangos vienodumą, jų vaizdavimas gana vienmatis. Šis ainų balsų trūkumas parodo vienpusį požiūrį, pabrėždamas galios dinamiką ir Spivak aptariamą dvilypumą ne tik siužete, bet ir pačiame filmo kūrimo procese. Taigi Spivak teorija padeda suprasti kaip kuriant filmą ir

pačiame filme funkcionuoja kitoniškumas, kuris kuria kultūrų dualizmo vaizdinį ir pateikia idėją, kad hibridiškos tapatybės gali kelti iššūkius, todėl skatina pasirinkti dominuojančią tapatybę

## 4.2. Unforgiven

*Unforgiven* yra 2013 m. japonų jidaigeki Vesterno filmas, kurį parašė ir režisavo Lee Sang-il. Tai 1992 m. Clinto Eastwoodo vesterno *Unforgiven* perdirbinys. Siužetas tiksliai seka originalų 1992 m. filmą, bet perkelia aplinką į Japonijos Hokaido salą ankstyvuojamu Meidži laikotarpiu. Į Jubei Kamata (Ken Watanabe), buvusį samurajų, kreipiasi senas bendražygis, kad padėtų nužudyti du vyrus, subjaurojusius prostitutę ir gautų už tai premiją. Prie jų į šią kelionę prisiungia ainas vardu Goro, o per jų kelionę išplėtojamos ir kelios gretimos su ainiais susijusios pasakojimo linijos (detalesnis filmo siužetas pateikiamas priede nr. 1).

### 4.2.1. Ainų reprezentacijos refleksija

Pats ainų vaizdinys pirmiausiai pristatomas Hokaido vaizdiniu, kaip laukinis, atšiaurus, „Čia gyvena daugiau meškų, nei žmonių“ (Sang-il 2013). Šis kraštas įvardijamas panašiais terminais per visą filmo eigą, kaip pasaulio pakraštys, kur tik padugnės renkasi, laukinė žemė ir panašiai. Vėlgi vaizduojama XIX a. antra pusė, laikas, kai galima suderinti tiek kolonizacijos temą, tiek ainus vaizduoti kaip dar išlaikiusius savo tradicijas, „neįtakotus“. Patys ainai pristatomi subtiliau, jie nebe tokie paviršutiniški, nei kad pristatymas per aprangą ar plaukuotumą. Pirmiausiai ainas Goro pristatomas grojantis tradiciniu ainų instrumentu (*Mukkuri*), tai yra subtilesnis pirmasis pristatymas. Paprastai kalbant, muzika ir muzikos instrumentai tampa ypač svarbiu etninės tapatybės žymekliu ir jos perteikimo komunikacijos priemone (Udaya 2017, 45). Tačiau išlaikoma tam tikra atskirtis tarp to, kas yra japoniška, kas ainiška. Filmu eigoje personažai susiduria su keliomis ainų bendruomenėmis, gyvenančiomis miškuose, atsiskyrusiose nuo likusios visuomenės. Šiame filme galima pastebėti vis dar veikiančius Spivak kitoniškumo simbolikas, bet filmas nebesistengia to vaizduoti kaip natūralaus vaizdinio, bet kaip problemą ir iš to kylančias pasekmes. Ainai vaizduojami *Unforgiven* esantys už dominuojančios Japonijos visuomenės ribų, marginalizuojami, dar yra egzotizacijos. Taip pat šiame filme ainų tema vis dar yra antraeilė, pagrindinis ainų personažas, Goro, padedantis pagrindiniam filmo veikėjui Jubei yra pagalbinis, tačiau jo buvimas reikšmingas, pripažįstant ainų tautos egzistavimą ir kultūrinę svarbą Hokaido istorijoje. Vėlgi pabrėžiamas ainų ryšys su gamta ir žeme, Goro pukiai išmano gamtą, tampa Jubei vedliu per Hokaido nepažįstamą kraštovaizdį, vaizduojamas kaip įgudęs medžiotojas. Goro personažas įkūnija ir kultūrinio išlikimo ir atsparumo temas, nors turi ir tapatybės sunkumų. Galima pastebėti, kad filme vengiama atvirai neigiamų stereotipų, nors Goro pradžioje pavaizduotas girtas ir šiek tiek narcisistiškas, bet šis vaizdinys išlieka trumpai, personažas vėliau vaizduojamas kaip kompetentingas, išradingas ir

ištikimas. Tačiau toks vaizdavimas riboja filmo gylį aptariant ainų problemas. Šis gilumo trūkumas atspindi platesnę tuometinę ainų situaciją, kurie yra jau įgaunantys socialinį ir politinį statusą šalyje, tačiau japonų kine ir populiariojoje kultūroje dar nėra susiformavusios naujos įvaizdžio tendencijos. Šia prasme Bhabha hibridiškumo idėjos atspindi sudėtingas tapatybės derybas, su kuriomis filmo kūrimo metu susidūrė ainai. Nors filmas bandė atmesti stereotipus, nevisiškai pavyko susitvarkyti su ainų integravimu į savo pasakojimą. Tikėtina, kad atsisakant stereotipų, ir siekiant į ainus žvelgti pagarbiau dar nežinoma, kaip filmo naratyve ainus reprezentuoti.

#### 4.2.2. Ainai kaip vietiniai amerikiečiai

Pirmiausiai filme dar matomas aiškus Spivak aptartas dvilypumas. Iš to kyla tam tikras ainų ir jų gyvenamos vietos, Hokaido, egzotizacija. Nors priešingai nei *The Dagger of Kamui*, šiame filme ši egzotika nesijaučia taip stipriai, o atskirtis akcentuojama neigiamai, labiau kokias užtraukia pasekmes ir neteisybes. Pati reprezentacija vis tik turi paralelių su tokią pačią egzotizaciją ir atskirtį patyrusiais Amerikos autochtonais. Tas pasakytina pirmiausiai, per patį filmo kūrimo pasirinkimą, kadangi *Unforgiven* yra Clinto Eastwoodo vesterno perdirbimas, perkeliant istoriją į Hokaidą, kuris filme atlieka laukinių vakarų paskirtį, o ainai atitinka vietinių amerikiečių vaidmenį. Hokaide nėra aiškių taisyklių, vyrauja neteisėtumas, o bent kažkokias taisykles, kaip kardų draudimą miestelyje, policija siekia užtikrinti geležiniu kumščiu. Šis palyginimas akivaizdus vaizduojant atšiaurią, neprijaukintą aplinką, kurioje tarsi niekas neauga (žr. 5 pav.). Paralelės brėžiamos pasitelkiant įvairius elementus, įskaitant už įstatymo ribų buvimą, kovą už teisingumą. Patys ainai taip pat turi paralelių su Amerikos indėnų įvaizdžiu vesterno filmuose. Ainai gyvena kaip vietiniai Hokaido žmonės, kolonizacijos proceso pakraštyje ir susiduriantys su panašiais iššūkiais kaip vietiniai amerikiečiai JAV. Galios dinamika aiški, japonai dominuojantys, ainai neturi jokios ramybės, nuolat engiami, nelaikomi žmonėmis. Svarbi scena filme, kai ainams savo kaime sudeginus namą su numirusia motina (pagal tradiciją), atėję japonų kariai tai priima kaip nusižengimą, parodomas žiaurus japonų elgesys, paėmę ainą, išlupa auskarus iš ausų. Taip parodomas tiek tradicijų naikinimas, asimiliacijos politika, tiek tiesiog žiaurus elgesys ir ainų nelaikymas žmonėmis. Tokia praktika taikyta daugelyje kolonizuotų kraštų (kaip Amerikoje) kuriuose didelis dėmesys buvo sunaikinti tradicines ir kultūrinės praktikas ypač pabrėžiant kultūrų skirtumus ir kad vienos jų turi nelikti (Miranda 2011, 35). Kalbant apie didesnę rasės ir diskriminacijos akcentavimą, tai galima susieti su bendru fenomenu, kad nuo pat 9 dešimtmečio etninių mažumų grupės kaip riūkiečiai ir zainičiai vis dažniau buvo rodomi japonų kine (Ko 2010, sk. Iv.). Taip pat reikia atsižvelgti į režisieriaus Lee Sang-Il kilmę, kuris yra korėjiečių kilmės, zainiči. Žinant istorinę korėjiečių diskriminaciją, atrodo, kylant iš asmeninės patirties, kad jis norėjo pavaizduoti netinkamą Japonijos elgesį su mažumomis (Liu 2021). Nors pats režisierius sumanymo įvesti daugiau ainų situacijos į filmą tiesiogiai nesieja su savimi, bet interviu mini, kad



norėjosi parodyti ir atkreipti dėmesį japonų poelgius, imdamas pavyzdžius, kaip japonai elgėsi vėliau su kinais ir korėjiečiais (Palmer 2014). Taigi režisierius, kurdamas paralelę su vietiniais amerikiečiais, norėjo parodyti tiek japonų, tiek bendrai galingųjų žiaurumą ir silpnųjų engimą. Šios paralelės išryškina galios dinamiką, kurią pabrėžė Bhabha, kai marginalizuotos grupės, naršo savo sudėtingą tapatybinę erdvę, kurioje dominuoja kolonizatoriai. Ši filmo sukurta „trečioji erdvė“ parodo hibridiškas tapatybes, kurios nėra nei visiškai tradicinės, nei visiškai asimiliuotos. Šias paraleles galima daryti tiek su visomis mažumomis, kurias Japonija engė, tiek su bet kokių galią turinčių asmenų jos rodymą prieš silpnuosius, taip priartinant kai kurių žiūrovų patirtį ir iškeliant platesnias problemas.

#### **4.2.3. Tapatybės konfliktas ir jos hibridizacija**

Taigi, nors filmas vaizduoja dvi atskiras puses, tikslas yra parodyti iš to kylančius kitus kultūrinius procesus, šiam dvilypumui būdingas kultūrinis poslinkis ir kova, tiek išlaikyti tapatybę esant išoriniams spaudimams, tiek suprasti ir atrasti savitą tapatybę. Kaip minėta, ainas Goro pristatomas grojantis Mukkuri, kai jo išvaizda beveik neturi jokių išorinių požymių apie jo kitokią kilmę, kad iš vaizdo apie ainišką kilmę nesuprastų kiti personažai (iš tiesų žiūrovui palikta kailio detalė arangoje lengvesnėm asociacijom, tačiau, atrodo, to nepakanka personažam). Būtent taip ir nutinka, kad kai Jubei sutinka ainą Goro, vizualiai pats nesupranta, kad jis yra ainas (žr. 6 pav.). Drabužiai yra labai svarbus nurodomos tapatybės atributas, tai yra priemonė perteikti tapatybę per formą ir naudojamą medžiagą, taikomus ornamentus ir siuvimo techniką, kuri gali rodyti skirtingus tapatybės lygius, statusą, etninę kilmę (Svensson 1992, 62). Filme taip parodomas tapatybinis kultūrinis suartėjimas su dominuojančia japonų kultūra. Ainais rengiasi, kalba, atrodo kaip japonai, jei patys nenori išsiskirti. Filmas iliustruoja kaip kolonizacijos procesas įtakojo kultūrinį Hokaido ir ainų kraštovaizdį. Žinoma, tai persiteikia ne tik aprangos detalėmis, parodomos mišrios šeimos. Jubei, būdamas japonas, kalba ainų kalba, priimamas ainų bendruomenėje. Žiūrovai sužino, kad Jubei žmona buvusi ainė, o jo vaikai yra pusiau ainiai. Tačiau nors bendruomenės, kaimai, senolis, turi ainiškų vizualinių detalių, namai yra ainų tradiciniai, šiose bendruomenėse gyvenantys asmenys apsirengę taip pat tradiciniais rūbais. Patys vaikai, kaip ir Goro, neturi kažkokių vizualinių išskirtinimų, kurie parodytų priklausomybę vienai ar kitai tautai. Goro vienintelis atributas parodysiantis jo etninę kilmę kitiems personažams bus tik durklas su ainų raštais. Šis filmas parodo šį perėjimą nuo atskirties, prie kultūrinės hibridizacijos, kas parodant kultūrinių mainų dinamiką, taip pat atskleidžia sudėtingą tapatybės formavimosi procesą. Čia ypač svarbi Bhabha hibridiškumo ir „trečiosios erdvės“ samprata, su kuria galima suprasti veikėjų vidines derybas dėl tapatybės. Goro nėra neatpažįstamas kaip ainas ne be reikalo. Skirtingai nei senoliai, kurie užaugo tradicinėje aplinkoje ir skirtingai nei Jubei vaikai, kurie auga jau naujoje aplinkoje, iš dalies dėl atskirties nuo

savo tradicijų, Goro renkasi rengtis kaip japonai. Šis sprendimas išreiškia jo derybas ir naujos hibridiškos tapatybės sukūrimą. Tačiau nors Goro rodo daug noro kovoti prieš sistemą ir už teisybę, bet pats, atrodo, konfliktuoja su savo etnine kilme. Tapatybinį konfliktą rodo psichologinė ir emocinė būseną. Kolonizacijos procesas paprastai sukelia ilgalaikių traumų, kurios ypač pakenkė autochtonų psichinei ir emocinei sveikatai (Dudgeon et al. 2017, 319). Goro personažas atstovauja naujai kartai, kai nepaisant savo drąsos, Goro atskleidžia gilaus pažeidžiamumo ir nesaugumo akimirkas, o tai iliustruoja save niekinantys komentarai ir emocinė suirutė. Iškeliamas savivertės klausimas, Goro save vadina kirmėle, rodomas jo beviltiškumas, nežinojimas, ką daryti, kai supranti, kad ir ką bedarytum, savo kraujo nepakeisi ir nebūsi laikomas žmogumi. Ši save niekinanti kalba rodo, kad Goro jaučiasi netinkamas pasaulyje, kuris vertina jėgą ir galią. Bhabha hibridiškumo ir „trečiosios erdvės“ samprata gali padėti paaiškinti Goro tapatybės kovą. Kontekste, kuriame kultūros ribos yra neryškios, tokie veikėjai kaip Goro atsiduria tarp nusistovėjusių kultūrinių tapatybių, todėl kyla painiava ir savivertės stoka. Šis hibridiškumas gali sukurti jausmą, kad jis nėra nei visiškai vienos kultūros dalis, nei visiškai priimtas kitos, o tai gali sukelti fragmentišką savęs jausmą. Nepaisant kovų, Goro kelionė per visą filmą suteikia žvilgsnį į atpirkimą ir tapatybės atgavimą. Lydėdamas Jubei vykdant jų misiją, jis pradeda jausti tikslo ir drąsos jausmą, o tai rodo, kad net ir atšiauriausioje aplinkoje ir susiskaldžiusioje galios dinamikoje, asmenys gali iš naujo apibrėžti savo savivertę ir tapatybės jausmą. Ši transformacija pabrėžia filmo žinią, kad tapatybė nėra statiška, bet gali būti pakeista drąsos ir asmeninio augimo veiksmis.

#### **4.2.4. Baigiamosios pastabos**

Nors filme ainų buvimas yra subtilus, bet reikšmingas. Filmą užsimena apie jų kultūrą įvairiais elementais, tokiais kaip drabužiai, ritualai ir kalba, suteikdamas žvilgsnį į jų tradicijas ir gyvenimo būdą. Ainai yra vaizduojami kaip neatsiejama Hokaido kraštovaizdžio dalis, o tai rodo istorinį tęstinumą, ankstesnį nei Japonijos kolonizacija regione. Į pasakojimą įtraukiami ne tik vizualiniai, bet svarbūs diskriminacijos, tapatybės paieškų, marginalizacijos klausimai, taigi stengiamasi įtraukti ainų perspektyvą. Taip pat, nors yra „kitoniškumo“ jausmo ir laukinių vakarų egzotizacijos, bet filmas ainus vaizduoja pagarbiai, atsižvelgia į kultūrinės detales. Tačiau nors ainai įtraukti į Hokaido kolonizacijos kontekstą, jie neužima centrinio naratyvo, ainų personažus vaidina japonai, ainai neįtraukti į filmo kūrybos procesą. Nors *Unforgiven* stengiasi pripažinti ainus, bet filme nėra savireprezentacijos lygmenys, kuris svarbus siekiant užtikrinti autochtonų balsų išgirdimą. Pasinaudojus Bhabhos hibridiškumo samprata, tampa aišku, kad filmas veikia hibridinėje erdvėje, atspindinčioje kultūrų susimaišymą ir tapatybės įtampą. Šią įtampą ir simbolizuoja Goro personažas, per kurio tapatybinį sudėtingumą filmas parodo, kad hibridiškos tapatybės gali egzistuoti „trečiojoje erdvėje“ ir abi kultūros gali egzistuoti kartu tame pačiame asmenyje.

### 4.3. Golden Kamuy

*Golden Kamuy* yra animė, kurio veiksmas vyksta XX amžiaus pradžioje Japonijoje, pasakojant apie Saichi Sugimoto, Rusijos ir Japonijos karo veteraną, kuris ieško paslėpto ainų aukso. Sugimoto susitinka Asirpą, jauną ainų merginą, ir kartu jie keliauja po Hokaidą, susidurdami su pavojingais nusikaltėliais, konkuruojančiais lobių ieškotojais ir vietiniais ainų žmonėmis. Serialas sujungia veiksmą, nuotykius ir istorinę dramą, nagrinėja ainų išlikimo, tapatybės ir kultūros paveldo temas (detalesnis filmo siužetas pateikiamas priede nr. 1).

#### 4.3.1. Ainų reprezentacijos refleksija

Nors šiame animė kaip ir kituose filmuose veikia panašūs motyvai, tiek vieta, tiek laikotarpis, bet pasikeičia vaizdavimo principas. Vienas iš svarbiausių *Golden Kamuy* aspektų yra bandymas tiksliai ir išsamiai reprezentuoti ainų kultūrą. Animė daugiausia remiasi istorinėmis ir kultūrinėmis nuorodomis, įskaitant ainų kalbą, ritualus, drabužius ir folklorą. Šis atsidavimas autentiškumui duoda pasakojimui gilumo ir turtingumo, suteikdamas žiūrovams įžvalgos apie kultūrą, kuri dažnai buvo nepastebėta arba klaidingai pristatoma pagrindinėje medijoje. Būtent dėl to šiame animė ypač svarbią vietą užima ainų kultūros ekspozicija. Kai ankstesniuose filmuose ainai ir jų kultūra reprezentuojama tiek, kad žiūrovams būtų aišku, kad tai yra ainai. *Golden Kamuy* išskiria, kartais net iškrentant iš istorijos pasakojimo kontekto, ainų kultūros bruožus, kalbą, maistą, jo receptūrą, atkreipia dėmesį į įvairias smulkmenas. Žinoma, pats serialo formatas, suteikia daugiau laiko pavaizduoti įvairias papildomas potemes, skirtingai nei filmo, kuris turi tilpti į tam tikrus laiko rėmus. Ainų vaizdinys konstruojamas atsižvelgiant į įvairius bendruomenės tapatybės pagrindų elementus, kas atitinka su Smitho akcentuojamais elementais, kurie sukuria kolektyvinės tapatybės jausmą. Į tokį kultūros pristatymą žiūrovai reaguoja dvigubai, tiek kaip sužinojimą apie ainų kultūrą, tiek apie pačią Japoniją. Pavyzdžiui vienoje apžvalgoje menininkas teigia, kad „Kai Asirpa paaiškina, kaip tas gyvūnas daro įtaką ainų kultūrai, atrodo, kad aš daugiau sužinau apie Japoniją, jos istoriją ir kaip gyveno jos vietiniai žmonės.“ (Demers 2020). Tokį požiūrį pagal Smith galima vertinti, kad ainai priimami, tiek kaip atskira etninė tauta, ir kaip integrali Japonijos dalis. Kultūros ekspozicija žinoma perteikiama įvairiomis temomis – medžioklė, maisto ruošyba užima didžiausią dalį. Tai galima paaiškinti ir Japonijos fenomenu, kad maistas televizijoje užima didelę dalį tiek ruošimo laidose, tiek kituose animė, tiek japonų turizme (Lusiana et al. 2023, 107-108). Bet taip pat tai yra paprasčiausias būdas pasiekti kitą kultūrą, nes tai yra fizinis dalykas, kuris gali būti prieinamas visiems. Todėl per maistą animė siekia pateikti visas gyvenimo sritis. Pirmiausiai tai ryšys su gamta, kuris pateikiamas per sezonines medžiokles, sezoninį maistą. Pats animė seka metų laikais, kurie keičiasi maždaug kas sezoną. Nuo metų laiko priklauso, ką tuo metu valgo, gauda, renka ainai. Pavyzdžiui, ankstyvą

pavasari, pražyodus Adonio gėlei (*cirai appapo* arba lašišinė gėlė), tai ženklas, kad lašišos atplaukia pavasariui. Šis faktas pateikiamas su papildoma informacija: kaip jas gaudo (fizinis gyvenimo būdas), jas gaudo užtvėnkiant upę; mitas susijęs su lašišomis (pasaulėvaizdis ir folkloras), kad per ežerą plaukdamas žvejys pamato didelę lašišą (*Iwan onnechep kamuy*, lašišos dievybę), prarijant plaukiančią mešką (žr. 7 pav.); maisto gamybą su receptais ir kokius produktus galima padaryti iš likusių kūno dalių (iš odos drabužiai nuo lietaus ir vėjo), taigi fizinis ir kulinarinis paveldas. Ir panašiu principu kas antrą ar trečią seriją pristatomi įvairūs kultūriniai elementai.

Kitas svarbus elementas, kurį pastebi dauguma tiek tyrimų, tiek apžvalgų yra kalba. Kūrėjai naudoja ainų kalbos žodyną, kad apibūdintų tam tikrus Hokaido augalus ir gyvūnus, kurie yra jų dietos dalis, taip pat tokius posakius kaip *hinna* – būdas parodyti dėkingumą už maistą. Įtraukiami trumpi pokabiai ainų kalba rodo gilesnę kultūros matymą (Segundo 2017; Fajar, Kharisma and Rahmah 2023, 275). Šie elementai parodo norą pavaizduoti holistinį požiūrį į ainus, parodyti žiūrovui visą vaizdą, kad gyvenimo skirtingos sritys yra susijusios, ko reikiamybę akcentuoja dauguma su autochtonų reprezentacija pasaulyje susiję darbai (Absolon 2010). Taip pat tai parodo, kad mitai ir tikėjimo motyvai yra ypač svarbūs, kaip Smithas pabrėžia simbolių ir mitų svarbą apibrėžiant etninės grupės tapatybę, šiuo atveju formuojant ainų bendruomenę. Taigi animė bendrai aptaria visas gyvenimo kultūrinės sferas, kurių reikia išskirti ainus kaip tautą, pavaizduodamas tiek tikėjimą, socialinę sistemą (bendruomeninį sugyvenimą, kalbą), pragyvenimo būdus (Fajar, Kharisma and Rahmah 2023, 277-278). Į šį holistinį požiūrį galima pasižiūrėti ir iš kitos pusės, kad ne visos ainų bendruomenės buvo vienodos. Pirmuose dvejuose (ir vėliau ketvirtame) animė sezonuose koncentruojamasi į Hokaido ainus, bet trečias išsiskiria savo veiksmo aplinka, jame keliaujama Sachaline ir pristatomi Sachalino ainai (taip pat šiek tiek Kurilų). Čia pabrėžiami tiek panašumai, tiek skirtumai tarp skirtingų grupių, kadangi pakinta aplinka ir gamta, tai veikia visą likusį gyvenimo būdą. Pradedant nuo technologijų, kitokie pastatai, transportavimo būdai, maistas, tiek santykis su kitomis sferomis, bendravimas su kitomis tautomis (nivchai, uilta). Todėl nors stereotipiškas konstravimas senesniuose filmuose ainų vaizdą kūrė homogenišką, *Golden Kamuy* išskirdamas tiek panašumus, tiek skirtumus visose gyvenimo sferose sugeba reprezentuoti ainus kaip bendruomenę su savu identitetu, tačiau taip neparodydamas jų kaip vientisos homogeniškos grupės.

#### **4.3.2. Ainų unikalumas Japonijos kontekste**

Nors *Golden Kamuy* siekia autentiškumo, jis taip pat gilinasi subtilioje kultūrinio jautrumo pusiausvyroje. Animė susiduria su jautriomis temomis, tokiomis kaip ainų diskriminacija, istorinė spauda ir kolonializmo įtaka autochtonų bendruomenėms. Tai daroma su tam tikru niansu, pripažįstant neteisybę, su kuria susiduria ainai, vengiant pernelyg didelių sensacijų ar traumų išnaudojimo. Įpindamas šias temas į pasakojimą, animė skatina didesnę supratimą ir empatiją savo

auditorijoje ainų žmonėms, bet čia iškyla dviprasmiškumai. Nors pateikiama daug neigiamų Japonijos valdžios sprendimų, kaip ainų registravimas japoniškais vardais, jaučiamas jų engimas iš vyriausybės pusės. Taip pat nuolat kalbama apie nepriklausomą Hokaidą (nors visi personažai turi savo nepriklausomybės vaizdinį), iš Asirpos pozicijos svarstoma, ką tai reikėtų ainams, jei galėtų ainai gyventi netrukdomą gyvenimą. Bet šiuo atveju animė skiriasi nuo kitų senesnių filmų, nėra tiesioginės diskriminacijos iš kitų personažų. Nors vyriausybiniis engimas jaučiamas, bet japonų personažai su ainais elgiasi taip, kaip su visais. Net pateikiama įdomi lygybės interpretacija, kad ainai jau kariavo kartu su japonais kare, todėl japonai jų nemato kitaip, kaip tiesiog japonų. Tarsi sugrąžinama mintis iš prieškario, kai japonai ir etnografiniuose filmuose buvo pradėję kelti vienybės temą (Centeno Martín 2017b, 71). Ir per šią prizmę pateikiamas kultūros nykimas, kad kultūra nyksta todėl, jog ainai patys jaučiasi japonais ir sunku išlaikyti tradicijas. Todėl *Golden Kamuy* išsiskiria mažesne diskriminacijos tema. Žinoma, diskriminacija ir asimiliacijos politika yra vaizduojama, bet tai nėra tokios ryškios temos. Toks požiūris nebūtinai yra geras, tačiau tai galima būtų paaiškinti dabartine ainų socialine situacija, kai Japonijos visuomenėje jau iškeltos problemos ir istorinė neteisybė jau plačiau suprantama, kas leidžia pereiti prie kitų temų. Prie to, ką prieš kelis dešimtmečius darė etnografiniai filmai, tai yra prie požiūrio apie ainus, kaip kitų keitimą, „kitoniškumo“ atmetimą (Centeno Martín 2017b, 75). Todėl keičiama prieiga prie ainų kaip kitokios kultūros, jie nebėra „kiti“, nes vystomos kultūrinės vienovės, stiprybės kartu temos. Tas kitoniškumas pasireiškia per ne kitokią, bet unikalą kultūrą Japonijos sudėtyje. Naujoviškas ir „unikalus“ vaizdavimas naujoje socialinėje sistemoje pasireiškia visur, tiek medijoje, tiek muziejuose ir ieškoma naujų vaizdavimo perspektyvų (Nakamura 2007, 349). Taip priimama, kad ainai ir japonai yra skirtingi, bet lygiaverčiai Japonijos kontekste. *Golden Kamuy* tokiais palyginimais, kad net maistas turintis abiejų kultūrų įtakos yra skanesnis, bando pavaizduoti ainus kaip turinčius savitą kultūrą, bet esančiais tokiais pačiais Japonijos gyventojais. Tuo norima panaikinti Spivak „kitoniškumą“ įsigalėjusį ainų reprezentacijoje ir pereiti prie Smith tautinės tapatybės parodant ainus siekiančius išlaikyti savo unikalų tapatumą platesniame nacionaliniame naratyve.

#### **4.3.3. Tapatybės problema ir „naujieji ainai“**

Tačiau siekiant įveikti kultūrinę atskirtį ir pereiti prie unikalumo, *Golden Kamuy* iškelia daugiau temų susijusių su identitetu, jo pergalvojimu. Šis savęs pergalvojimas perteikiamas tiek kaip naujų gyvenimo būdų priėmimas priimant hibridizaciją, tačiau ir per tam tikrą kultūrinį pasipriešinimą. Žinoma, animė turi tradicinių vaizdinių, tokių kaip gamtos – civilizacijos priešprieša, stipraus ryšio su gamtos cikliškumu vaizdinių, net egzotizacijos susijusios su laukinio įvaizdžiu. Pavyzdžiui, Asirpai sumedžiojus ar sužvejojus bet kokį gyvūną noras paragauti jų smegenų (vis tik tiek vakarų, tiek japonų virtuvėje nėra įprasta valgyti smegenis). Tai aišku yra tik detalės, kuriomis norima

komišku vaizdu pavaizduoti kultūrinius skirtumus. Bet ainei taip pat vaizduojami gyvenantys labai įvairialypėse terpėse, savo tapatybes prie aplinkos pritaikę labai įvairiai. Ainių galima rasti tiek kariuomenėje, tiek miestuose, o vis dar savo bendruomenėse (kotan) gyvenantys ainei toli gražu nebe laukiniai. Galima atrasti ir lyčių įvairovės, senesniuose filmuose pagrindiniai ainių veikėjai buvo vyrai, čia pagrindinė veikėja Asirpa, mergina, vaizduojama kaip protinga, išradinga ir besididžiuojanti savo paveldu. Ji pristatoma kaip stipri moteris, meta iššūkį stereotipams ir demonstruoja ainių atsparumą ne per egzotišką jėgą, bet per intelektualumą (Rahmah 2023, 317-318). Per Asirpą ir kitus ainių personažus animė pabrėžia ainių tapatybės įvairovę ir sudėtingumą, vaizduojant juos kaip asmenis, turinčius savo siekius, įsitikinimus ir kovas. Ganėtinai dažnai skamba frazė, kad Asirpa yra naujoviška, moderni ainė, tai reiškia kitokia, turi įvairių idėjų ir adaptuojasi. *Golden Kamuy* pavaizduoja sudėtingą ainių vidinį konfliktą, kaip išlaikyti aino tapatybę, prisitaikant prie modernaus pasaulio ir japoniškosios tautinės tapatybės. Šios temos atspindi labiau šių dienų realijas ir besikeičiančią ainių situaciją politiniame kontekste, kai ainei jau pradedami pripažinti, tačiau dar reikia surasti savo vietą bendrame Japonijos naratyve. Tai vaizduojama tokia scena, kai Asirpa prieš medžioklę pasimeldžia, o Sugimoto pastebi, kad nors ji yra „nauja ainė“ (per visą animė Asirpa pabrėžia savo nenorą sekti kai kuriomis tradicijomis, kaip tatuiruočių darymas, ateities būrimai), bet vis vien seka tomis taisyklėmis (žr. 8 pav.). Asirpos atsakas į Sugimoto klausimą yra paprastas, kad medžioklė yra pavojinga, malda leidžia labiau sukcentruoti dėmesį. Taip iškeliami mintis, kad kintant kultūrai ar tapimas „naujovišku žmogumi“, tai nereiškia atsisakyti tradicijų, bet pergalvoti tam tikrų tradicijų reikšmę ir paskirtį, pakeisti interpretaciją. Tuo tarpu, kai vienos tradicijos pergalvojamos, kitų toliau laikomasi. Asirpa taip pat aiškina Sugimoto, kad bet koks gyvūnas/kamuy, pvz. lokys, kai užpuola arba nužudo žmogų, jis tampa *wenkamuy* (piktuoju dievu). Ainei nevalgo gyvūnų-dievu, kurie žudė žmones, ir neima jų kailio, kad juo pasinaudotų (Segundo, 2017). Taigi galima teigti, kad kūrėjai siekia spręsti tam tikras unikalumo problemas, tam tikras svarbias tapatybei detales palikti, kitas, kurios nebūtinai tinkančios modernioje Japonijos visuomenėje ne pakeisti, bet jas išlaikant pergalvoti. Panašūs klausimai keliami ir kitose vietose, kaip išsaugoti paveldą, kaip išsaugoti gyvenimo būdą, istorijas. Tai yra tiesioginė aliuzija į šiandienines problemas, kaip išlaikyti tradicijas, kai jų reikšmė nebūtinai svarbi bendruomenei, gal pritaikyti tradicijas turizmui (ką ainei šiuo metu daro), arba tiesiog paprasčiau, kaip malda į susikoncentravimo akimirka vietoj aiškaus tikėjimo. Tai atspindi ir prisitaikymą kolonijiniame kontekste, kur vietinės grupės turi naršyti besikeičiančioje aplinkoje. Tačiau taip animė skleidžia mintį, kad unikalumą reikia išsaugoti ir priešintis asimiliacijai. Geriau pakeisti savo tradicijų reikšmę, nei priimti dominuojančios kultūros vertybes. Taip sukuriamas įdomus scenarijus, kai ainių kultūra aiškiai nepriima kolonijinės kultūros elementų, tačiau tam tikra prasme pasipriešina ir išlaikydama savo unikalią tapatybę tiesiog iš naujo pritaiko savo kultūrą dėl besikeičiančio konteksto. Vis tik Sugimoto ir Asirpa stipriai veikia vienas

kito požiūrį, Asirpos personažas įkūnija tapatybės formavimosi procesą, ji taip pat demonstruoja atvirumą mokytis iš Sugimoto ir kitų (kaip Sugimoto mokosi iš Asirpos). Šis gebėjimas prisitaikyti parodo, kaip ainai gali neprarasdami savęs jausmo, išlaikyti savo unikalų tapatumą, tik pergaltvotą.

#### 4.3.4. Autentiškumas ir matomumo kūrimas

*Golden Kamuy* pristato labai daug ainų kultūros ir pasaulėžiūros ir tarsi tampa ne tik istoriniu nuotykių animė, bet ir edukaciniu. Ne veltui būtent dėl šios kultūros sklaidos išgarsėjo tiek pats, tiek išgarsino ainus kaip tautą. Ši animė kaip reklamą pradėjo naudoti ainų muziejai, įvairūs Hokaido renginiai (Upopoy National Ainu Museum and Park 2021; Asia News Network 2024). Nors manga, pagal kurį sukurtas animė buvo rašytas japono Noda Satoru, bet šiuo atveju autorius rinko informaciją apie ainų kultūrą, darė tyrimą, o tikslas ir buvo reprezentuoti mažai matomą ainų kultūrą. Nors autorius teigia iki rašymo pradžios su ainų kultūra nebuvo susidūręs, bet būdamas iš Hokaido, pažįstantis animė vaizduojamus miestus kaip Otaru ir Sapiro, turėjo tam tikrą kontaktą su ainų aplinka (The Asahi Shimbun 2017). Autorius didelį dėmesį skyrė tyrimams, lankėsi muziejuose ir kitose Hokaido vietose, vaizduodamas ainų žodžius ar liaudiškus įrankius, pasitardavo su tyrinėtojais ir kiek įmanoma stengėsi viską atvaizduoti tikroviškai, per savo tyrimus buvo net prisijungęs lydėti ainus į medžioklę. Autoriaus teigimu „Nuodugnus tyrimas sukuria tikrovę ir turi įtakos tikrovei. Toks nuoširdus požiūris pelnė didelį su ainų tauta susijusių žmonių ir tyrinėtojų pasitikėjimą.“ (The Asahi Shimbun 2017). Nors animė dar neįeina į Raheja savireprezentacijos normas, ir yra sukurtas japono, bet *Golden Kamuy* kurtas atsižvelgiant į ainų perspektyvą, su jais komunikuojant. Todėl pats manga ir animė tapo tiesiogiai pripažintas ainų kultūrinių institucijų, tapo reklama renginiuose. Ainų muziejuje Upopoy buvo organizuota ainų kultūros paroda per *Golden Kamuy* personažų Saichi Sugimoto ir Asirpos žingsnius. Paroda pristatė tradicinę ainų virtuvę, ryšį tarp ainų, gyvūnų ir augalų (Upopoy National Ainu Museum and Park 2021). Tuo tarpu Sapiro sniego festivalyje tarp pagrindinių skulptūrų buvo *Golden Kamuy* veikėjai (Asia News Network, 2024). Tačiau verta paminėti, kad kuriant *Golden Kamuy* tiesioginių ainų kūrėjų ar rašytojų nėra. Ainų kultūros žinovų ir konsultantų įtraukimas visiškai nepakeičia savireprezentacijos svarbos. Taigi, remiantis Anthony D. Smitho teorija, pabrėžiant bendrų mitų, simbolių ir ritualų svarbą formuojant etninę tapatybę, *Golden Kamuy* akcentuoja ainų istoriją ir folklorą, gilinantis į įvairius kultūrinius aspektus. Šis požiūris padeda normalizuoti ainų buvimą japonų naratyve, tolstant nuo „kitoniškumo“ ir artėjant link unikalumo jausmo priešinant asimiliacijai. Taip ainai pristatomi kaip autochtonai platesniame Japonijos kontekste. Tačiau net ir turint ainų kultūrinių institucijų teigiamą požiūrį į kuriamą naratyvą, jo kūrime trūksta ainų perspektyvos.

## 4.4. Ainu Mosir

*Ainu Mosir* yra 2020 m. japonų filmas, kurį režisavo Takeshi Fukunaga, tyrinėjantis 14 metų amžiaus berniuko Kanto, gyvenančio mažoje Hokaido bendruomenėje, gyvenimą. Filmas gilinasi į jo savęs atradimo ir kultūrinio pabudimo kelionę, tvyrant įtampai tarp tradicinės ainų kultūros ir šiuolaikinės Japonijos visuomenės. Filmas suteikia kinematografinį žvilgsnį į šiuolaikinę ainų patirtį, jungiančią pilnametystės, kultūrinio tapatumo ir tradicijos bei modernumo susidūrimo elementus (detalesnis filmo siužetas pateikiamas priede nr. 1).

### 4.4.1. Ainų reprezentacijos refleksija

Filme *Ainu Mosir* ainai vaizduojami niuansuotai, demonstruojant ir jų kultūrinį turtingumą, ir kovas, su kuriomis jie susiduria šiuolaikinėje Japonijoje. Filmas tuo išsiskiria ne tik nuo ankstesnės kinematografijos, bet ir nuo *Golden Kamuy*, pristato ainus ne kaip tolimą praeities relikta, o kaip gyvą bendruomenę, naršančią sudėtingame kultūriniame kraštovaizdyje. Šiuo filmu jau atkartojama ir pradeda įtvirtinti tai, ką Himeda darė su etnografiniais filmais, siekė pavaizduoti bendruomenę, kuri nėra tik nuotykių naratyvo dalis, o žmonių dabarties problemos iškeliamos į pirmą planą (Centeno Martín 2017b, 75). Kultūros išsaugojimo, kartų konflikto ir tapatybės paieškos naratyvai yra pagrindiniai filmo vaizdavimo elementai. Per Kanto kelionę matome, kaip vyksta nuolatinės derybos tarp tradicijų ir modernumo, o veikėjai įkūnija ir pasipriešinimą platesniam Japonijos kontekstui, ir prisitaikymą prie jo. Filme ainai vaizduojami kaip įvairialypė grupė, įvairiai reaguojanti į savo kultūrinį paveldą, vengianti stereotipų ir pateikianti tikrovišką pereinančios bendruomenės įvaizdį. Filme išryškėja tam tikras japonų ir ainų dualizmas, bet jis nebe toks kaip *The Dagger of Kamui* ir *Unforgiven* filmuose, jis atskleidžiamas per subtilius nesusipratimus ir kultūrinės trintis. Ainų veikėjų ir japonų bendruomenės sąveika atskleidžia sudėtingą santykių tinklą, kuriame svarbų vaidmenį atlieka socialiniai lūkesčiai. Todėl net Kanto tam tikra prasme priima dualizmą, kad tai kas japoniška yra normalu, o gyvenimas Akan miestelyje nėra normalus, nes jis per daug ainiškas, ir jam atrodo, kad nuo šio slegiančio ainiškumo nėra pabėgimo, net jei jis nėra verčiamas daryti kažko susijusio su ainų kultūra (Meehan 2021, 7). Šį santykį pabrėžia Kanto ir kitų vaikų paieškos savo vietos bendruomenėje ir šiuolaikinės Japonijos visuomenės įtakoje. Pavyzdžiui, renkantis kokią muziką groti savo suburtoje popamokinėje roko grupėje vaikai irgi nesutaria, vienas pasiūlo naudoti ainų instrumentus šalia elektrinės gitaros ir būgnų, tačiau Kanto nepritaria, sako „ar tai būtina, jie groja laisvai“, nesinori į visas veiklas pridėti ainų kultūros. Tam tikras dualizmas parodomas per japonų turistus, kurie yra sužavėti parduodamų suvenyrų parduotuvėje, kurioje dirba Kanto mama. Japonų turistė pagiria Emi už jos šnekamą japonų kalbą „kaip gerai mokate japoniškai“, todėl ji nusišypso ir atsako, kad sunkiai mokosi (Fukunaga, 2020). Anot Meehan, nors ši scena yra žaisminga,



parodo, kad turistai prisideda prie šio dvigubo gyvenimo kurstymo (Meehan 2021, 8). Tai rodo ir neišmanymą, kadangi iš tiesų japonų kalba, tai Emi gimtoji kalba (kaip beveik visų ainų) ir kaip tik ji laisvu laiku stengiasi išmokti ainų kalbą (žr. 9 pav.). Taip parodomas japonų iš dalies suvokimas ainų kaip kitos kultūros, bet neišmanymas visos praėjusios istorijos ir ainų perspektyvos nesupratimas. Tačiau Kanto mamos, ir daug kitų ainų vaizduojamas kalbos mokymasis gali parodyti kultūrinį pasipriešinimą japonų kultūrai ir siekį susigrąžinti unikalumą, kurį japonai jau, kaip matome, taiko ainams. Taip filmas pavaizduoja ainus kaip Japonijoje esančią unikalią kultūrą, ką supranta ir jie patys, ir japonai, tačiau nei vieni, nei kiti dar nespėjo prisitaikyti prie esamos padėties. Filme taip pat ainų nuolatinis pasipriešinimas galima laikyti kovą siekiant išsaugoti ainų tradicijas kultūros komercializacijos kontekste. Filmą ne tik kurtas jau naujoje socialinėje situacijos, bet ir jo veiksmas vyksta, kai ainai yra su jau turimu socialiniu statusu, jie yra pripažinti kaip autochtonai, bet pasiekus šiuos tikslus, nuolatinis savo tapatybės pergalvojimas nedingsta. Taip pristatomas siekis atstatyti ir plėtoti savo unikalumą ir tam tikrus aspektus, kuriuos pateikia Smithas, kad būtų lengviau įtvirtinta tapatybė. Pirmiausiai tai yra teritorija ir teritorialumas, filme reiškiamą istorinę nostalgiją, Kanto tėvui mirus, ainų pasaulėžiūros jį imasi mokyti aplinkiniai, vienas iš vyresniųjų Debo mokina jį tradicijų, o dėdė vedasi į kalnus. Iš Kanto dėdės galima suprasti didelį liūdesį jam žiūrint į gamtos panoramą „kadaisė kalnai, upės, miškai, viskas priklausė ainams“ (žr. 10 pav.). Ainų teritorija, miškai, tam tikri gamtos objektai (kaip ola, už kurios yra pomirtinis pasaulis) parodo didelį ryšį su konkrečių jų gyvenama vieta ir ainų santyki su ja. Gyvenamoji vieta turi svarbią koreliaciją su etnine ir kultūrine tapatybe, nors ir nėra išskirtinė. Žinoma, čia atsiranda problema, kad su šia teritorija ryšį yra jau įgavę japonai, tačiau tai neprieštaruoja Smitho teorijai, kurios rėmuose diasporos, mažumos, tuo pačiu ir autochtonai gali kartu sugyventi toje pačioje teritorijoje jei yra kažkokia tarpusavio supratimo sistema. Įgaliojimų apimtis skiriasi priklausomai nuo tos nacionalinės valstybės suteiktų ir vykdomų teisių. Tai priklauso nuo teisinio pagrindo, kurį suteikia nacionalinė valstybė, o Japonijos ainai yra pripažinti nacionalinės valstybės, kurioje jie gyvena (Jacobs 2019, 153-154). Šios sistemos ilgą laiką nebuvo, teritorija buvo atiminėjama, dabartiniame politiniame kontekste tiek simboliškai, tiek praktiškai dėl jos kovojama. Iš turizmo pusės, buvimas integralia Japonijos dalimi ir tam tikrų vietų reklamavimas ainiškomis pačių Japonijos institucijų nekliudo (Japonijos nacionaliniai parkai). Iš teisinės pusės, teismas po teismo ainai įgauna daugiau teisių į tokias veiklas kaip žvejyba ir medžioklė. Nors ainai kovodami dėl tradicinių su teritorija susijusių paktikų pradeda susidurti ne tik su dominuojančios kultūros problema, bet ir gamtosauginiais aspektais (Johnston 2023). Filme ypač koncentruojamasi į dėdės liūdesį, parodoma nostalgija nematyta praeičiai, kai dėl teritorijos nereikėjo nuolat kovoti. Taigi žinant politinį kontekstą, galima suprasti, kad perteikiamas ir nepasitenkinimas esama gauta situacija. Kadangi net jei teritorija simboliškai suprantama kaip ainų, bet praktiškai ji reguliuojama Japonijos įstatymų. Kitas vyresnysis Debo vaiką taip pat mokina įvairių tradicijų, gyvenimo būdo,

pasimelsti prieš einant į mišką. Bendri mitai, simboliai, tradicijos – pagal Smithą yra pagrindas formuojant bendrą tapatybę, o teritorinis atgavimas, tiksliau pastangos jį atgauti (teisinis pasipriešinimas), tapatybę dar labiau galėtų sustiprinti. Taip pat ši tapatybė formuojama, arba tiksliau vaizduojama kaip atgimstanti per ainų kalbos pamokas, tradicijų atgaivinimą kaip Iyomante.

#### 4.4.2. Tapatybė ir turizmas

Ainams įgalinus savo unikalumą jį panaudojus turizmui, tam tikriems tradicijų atgaivinimams ir visiškam tapatybės suradimui kyla iššūkių. *Ainu Mosir* ypač nagrinėja tapatybės temas per Kanto kelionę, kuri atspindi platesnes tapatybės kovas, su kuriomis susiduria daugelis ainų žmonių. Jie kovoja su istorine diskriminacija ir besitęsiančiais stereotipais, kelia tapatybinius klausimus, kai praddami tapatinti su turizmo preke. Filmas iliustruoja, kaip ainų kultūra dažnai išnaudojama turizmui, sumažinant ją iki reginio pašaliniam, o nepaisant gilesnės jos reikšmės patiems ainams. Ši prekė prieštarauja ainų patirčiai, kurie laikosi savo tradicijų ir laiko savo kultūros paveldą stiprybės ir tęstinumo šaltiniu. Aina tampa įstrigę tarp jų pačių kultūrinio identiteto ir japonų visuomenės lūkesčių. Turizmo aspektą reprezentuoja scenos, kuriose tradicinės ainų veiklos, tokios kaip šokiai, amatai ir ceremonijos, yra supakuotos turistams, dažnai sumažinant jas į reginius, neturinčius gilesnės prasmės, kas kelia grėsmę ir pačios kultūros autentiškumui (Hiwasaki 2000, 396). Galios dinamiką vaizduoja tokios scenos kai aina sėdi diskusijoje dėl Iyomante ceremonijos ir diskutuoja, ar ją reikėtų sugrąžinti, ar ne. Žinoma, dalis komentarų nėra tiesiogiai susiję su Japonija, bet su pasikeitusiu žmonių supratimu tiek pasaulyje, tiek pačioje bendruomenėje. Tačiau labai didelis klausimas yra dėl reputacijos išlaikymo, kylančio iš ainų kultūros kaip produkto ir vartotojų – japonų. Aina, kurie yra prieš Iyomante ceremonijos sugrąžinimą paaukojant lokiuką, teigia, kad „mes gyvename iš turizmo ir negalime gadinti savo reputacijos“. O į tokius teiginius kiti atsako iš tapatybinės pusės „Mes aina tik vardu, ar iš tiesų?“ (Fukunaga, 2020). Taigi filmas vaizduoja bendruomenę įstrigusią tarp savo tapatybės paieškų ir didesnės populiacijos sukurto įvaizdžio. Visas šis klausimas galiausiai išsprendžiamas tuo, kad Iyomante ceremonija atliekama tik bendruomenės viduje, slapta, uždarius kaimą-muziejų nuo svetimų akių, siekiant tiek išlaikyti savo pasaulėžiūrą, tiek nesugadinti savo įvaizdžio prieš turistus (žr. 11 pav.). Tačiau pats ritualas taip pat tiesiogiai neparodomas ir paties filmo žiūrovams, objektyvo dėmesys koncentruojasi į žmones, o su lokiuku susijusios scenos parodomos per etnografinę medžiagą, kurią per televizorių žiūri Kanto (žr. 12 pav.). Toks ceremonijos organizavimas, kuri galėtų sukelti pasipiktinimą Japonijos visuomenėje, kad ir slapta, rodo kultūrinį pasipriešinimą ir norą išlaikyti savo unikalias tradicijas ir savo etninį tapatumą. O pagrindinis veikėjas Kanto šią susiliejusią kultūrų kelionę įkūnija per savo asmenines paieškas, kaip susitaikyti su buvimu ainu, bet taip pat buvimo vaiku Japonijoje. Apskritai, ainų tapatybės – tarp turizmo ir tradicinių

įsitikinimų laikymosi – pabrėžia nuolatinę įtampą tarp kultūros išsaugojimo prisitaikant ir pasipriešinant.

#### 4.4.3. Baigiamosios pastabos

Svarbus *Ainu Mosir* aspektas yra atsidavimas autentiškumui ir įtraukimui. Pirmiausia, nors Takeshi Fukunaga, filmo režisierius ir rašytojas, nėra ainas, ir nors yra kilęs iš Hokaido, ilgą laiką nebuvo susidūręs su ainais bei jų kultūra. Bet anot režisieriaus, pagrindinis tikslas buvo atspindėti tikrus ainų balsus, todėl filmas įtraukė ainų bendruomenės narius į jo kūrimą, suteikdamas patikimumo ainų kultūros vaizdavimui. *Ainu Mosir* beveik neturi profesionalių aktorių, jie visi yra ainai, tiesiog iš savo gyvenamo kaimo „Anksčiau buvo filmų su ainų personažais, bet juos vaidino Wajin – ne ainų japonai – tai jiems suteikė dirbtinę atmosferą. Nuo pat pradžių norėjau sukurti kažką kitokio, todėl buvau pasiryžęs atrinkti ainus“ (Matsumoto 2020). Galiausiai darbas prasitęsė pačiame ainų miestelyje-muziejuje Akan, o šio miestelio gyventojai ir tapo filmo aktoriais. Ši bendruomenė ne tik vaidino, bet buvo įtraukta į pačio scenarijaus rašymą, kad būtų tiek patys laimingi savo įvaizdžiu, tiek būtų pavaizduoti tinkamai. Pats scenarijus taip pat nebuvo baigtinis „kai filmavome, aš neprašiau jų įsiminti savo eilių. Žinoma, jie skaitė scenarijų, todėl suprato kontekstą, bet aš prašiau jų kalbėti kiek įmanoma laisviau, neskaitant tų pagrindinių eilučių, kuriant istoriją“ (Matsumoto 2020). Tam tikrose ainų bendruomenei ypač svarbiose scenose galima matyti net tam tikrų dokumentinių motyvų, kadangi diskusijos išeidavo už scenarijaus ribų, bet buvo paliktos filme. Vienas tokių jautrių klausimų yra Iyomante ceremonija, kuri kertasi su tradicijų laikymusi ir šiuolaikinės gyvūnų gerovės samprata. Šiuo klausimu ainai taip pat turi skirtingas nuomones. Režisieriaus teigimu „negalėjau sugalvoti geresnės temos, kuri atspindėtų ainų įvairovę ir modernumą.“, o kalbant apie sceną kurioje diskutuojama „Žinoma, tai buvo surežisuota, bet kamerai pajudėjus ir vieniems kitus pažinojusiems žmonėms pradėjus diskutuoti apie šį reikalą, pokalbiai tapo gana karšti. Tai šiek tiek išėjo iš rankų, todėl buvo sunku redaguoti. Dalyse, kurios pagaliau buvo panaudotos, jie kalba nuoširdžiai ir maždaug pusė diskusijos iš karto nebuvo suplanuota.“ (Matsumoto 2020). Šitoks pačių ainų įtraukimas kuriant filmą, palikimas jų pačių balsų rodo ir savireprezentacijos pradžia. Tai dar nėra tai, ką aprašo Raheja dėl autochtonų savireprezentacijos buvimo, kad kinematografija būtų kuriama pačių autochtonų, tai yra ainų. Tačiau nors pats filmas yra sukurtas japono, turint omenyje, kad *Ainu Mosir* filme yra toks didelis bendruomenės įtraukimas į filmo kūrybą, galima pavadinti autentiškumo ir savireprezentacijos laimėjimu. Šis įtraukimas užtikrina, kad filme ainų tradicijos, kalba ir ritualai būtų vaizduojami pagarbiai ir tiksliai. Įtraukdami ainų bendruomenę, filmo kūrėjai siekė sukurti pasakojimą, atspindintį tikrą ainų patirtį, taip suteikdami autentišką reprezentaciją, kuri rezonuotų tiek ainų, tiek platesnės auditorijos tarpe. Taigi *Ainu Mosir* nagrinėja sudėtingas temas, susijusias su kultūrine tapatybe ir

pavaizduoja nuolatinę įtampą tarp tradicijų ir modernumo. Filmas vaizduoja ainus kaip gyvą autochtonišką bendruomenę, kuri susiduria su šiuolaikinės Japonijos visuomenės iššūkiais. Filme parodomas kultūrinis pasipriešinimas dominuojančiai kultūrai per įvairius veiksmus kaip kalbos mokymasis, tradicinių ritualų organizavimas. Šie iššūkiai naratyve iškelti į pirmą planą, neužgožti kitomis istorijos linijomis ir pirmą kartą pasiremiantys pačių ainų perspektyvomis ir patirtimis, net jei tai nėra visapusiška savirepresentacija.

## Išvados

Taigi ainai per savo istoriją susidūrė su nuo XIX a. trukusia Japonijos vyriausybės atskirties ir asimiliacijos politika. Jų istorija atspindi sudėtingą kelionę su diskriminacija ir marginalizacija, kas smarkiai paveikė ainų kultūrą. Pastangos išsaugoti ir atgaivinti ainų kultūrą formavosi nuo XX amžiaus pradžios. Po Antrojo pasaulinio karo ainų judėjimas pradėjo įgauti pagreitį, kol galiausiai ainai laipsniškai nuo pripažinimo mažuma 1991 m., keliais etapais iki 2019 m. pasiekė oficialų pripažinimą, kad ainai yra Japonijos autochtonai. Tačiau nepaisant šios pažangos, ainai ir toliau susiduria su iššūkiais susigrąžindami savo kultūrą ir siekdami visiškos lygybės Japonijos nacionaliniame naratyve, kuris istoriškai pabrėžė etninį homogeniškumą. Šiuolaikinis ainų judėjimas daugiausia dėmesio skiria kultūrinio atgimimo skatinimui, įskaitant kalbos mokymą, užsiėmimą tradicinėmis praktikomis ir šventėmis.

Ainų reprezentacija japonų kinematografijoje taip pat patyrė didelę transformaciją, kurią įtakojo kintantys socialiniai, kultūriniai ir politiniai kontekstai. Ankstyvieji vaizdiniai XIX amžiaus pabaigoje ir XX amžiaus pradžioje ainus dažnai vaizdavo kaip egzotiškus „kitus“, sustiprindami stereotipinį požiūrį į juos kaip primityvius ar laukinius. Šie įvaizdžiai atsirado Japonijos asimiliacijos politikos ir vakarų susižavėjimo ainų kultūra kontekste. Tokie filmai kaip François Constant Girel *Les Aïnous à Yéso* (1897) ir Brodskio *Beautiful Japan* (1918) sukūrė etnografinį reginį, kuris pabrėžė ainų kitoniškumą ir atitolino juos nuo tuometinių realijų. 1930-aisiais buvo pereita prie vieningesnės japonų ir ainų tapatybės vaizdavimo, derinant su karo propaganda, tačiau tai truko neilgai. Po II pasaulinio karo grįžo etnografinė ainų reprezentacija vėl sutelkiant dėmesį į jų kitoniškumą ir išryškinant egzotiškus kultūros elementus. Pažymėtina, kad aštuntajame dešimtmetyje ainų etnografinių filmų kūrėjai, tokie kaip Tadayoshi Himeda, metė iššūkį šiems pasakojimams pristatydami ainų dabartį, kurioje stengiamasi atkurti savo tapatybę. Pramoginiame kine 1950-aisiais ir 1960-aisiais pradėjo plisti laukinių vakarų tema, filmuose ainai atitiko vietinių amerikiečių vaidmenį, kokį jie užėmė Holivudo vesternuose. Šie vaizdai dažnai nepastebėjo ainų išgyventos patirties ir prisidėjo prie Hokaido kaip „Japonijos laukinių vakarų“ sampratos.

Devintajame ir dešimtajame dešimtmečiuose pramoginis kinas iš esmės vengė spręsti ainų problemą, išskyrus kelias išimtis, tokias kaip *The Dagger of Kamui* (1985). XX amžiaus pabaigoje ir

XXI amžiaus pradžioje atgijo susidomėjimas ainiais – tokie filmai kaip *Unforgiven* (2013), *Golden Kamuy* (2018 m. – dabar) ir *Ainu Mosir* (2020) nagrinėjo sudėtingesnius pasakojimus ir gilinasi į ainų kultūrą ir tapatybę. Šioje naujesnėje ainų reprezentacijoje, socialinio ir kultūrinio statuso kontekste, taip pat matoma kaita. Ši kinematografija atspindi platesnius visuomenės pokyčius ir vis didesnę ainų pripažinimą. Filmuose ir animė išryškėja įvairios temos, nurodančios kelionę nuo stereotipinių ir marginalizuotų vaizdų iki labiau niuansuotų ir įtraukiančių. Ankstyvieji filmai, tokie kaip *The Dagger of Kamui* ir *Unforgiven*, pristato ainus kaip „kitus“, dažnai egzotizuojamus ir vaizduojamus supaprastintais stereotipais. Spivak „kitoniškumas“ pabrėžia mechanizmus, kuriais kolonizatoriai apibrėžia ir palaiko savo tapatybę, kurdami „aš“ ir „kitas“ dinamiką, kuri istoriškai buvo taikoma ir ainams. Šiuose vaizdavimuose akcentuojami „laukiniai“ ir „necivilizuoti“ ainų kultūros aspektai, sustiprinamas atskirties nuo pagrindinės Japonijos visuomenės jausmas. Tačiau šie filmai taip pat pabrėžia istorinę priespaudą ir diskriminaciją, pripažįstant iššūkius, su kuriais susiduria ainų bendruomenė. Šiuose filmuose galima pamatyti Bhabhos aptariamo hibridiškumo, apibūdinančio trečiąją erdvę, kurioje kultūros elementai susilieja ir pertvarko tapatybę, suteikia daugiau niuansų, leidžiančių suprasti ainų reprezentacijos sudėtingumą. Filme *The Dagger of Kamui* tapatybės naratyvas vaizduojamas per Jiro personažą, kurio kelionė apima savo japonų ir ainų paveldo derinimą. Tačiau filmas galiausiai linksta į asimiliaciją, o Jiro priima savo japonišką tapatybę, kad rastų pripažinimą visuomenėje. Šis vaizdavimas sukuria dualistinį požiūrį, kai pagrindinio veikėjo sėkmė ir priėmimas priklauso nuo jo sugebėjimo atitikti japonų normas, o tai sustiprina mintį, kad hibridiški individai turi pasirinkti dominuojančią tapatybę. Kita vertus, *Unforgiven* laikosi kitokio požiūrio į hibridiškumą per Goro personažą, aino, kuris atrodo vizualiai nesiskiriantis nuo japonų, išgyvena vidinius konfliktus dėl ainiškos kilmės. Šis vaizdavimas rodo kultūrų susimaišymą, iš to kylančius savivertės klausimus. Goro personažas atstovauja naujai kartai, kuri naršo kultūrinės ribas, išryškindamas tapatybės sudėtingumą kolonizuotame kontekste. Filmas apima niuansuotą hibridiškumo perspektyvą, leidžiančią manyti, kad tapatybė gali egzistuoti „trečiojoje erdvėje“, kur tradiciniai ir modernūs elementai egzistuoja kartu, visiškai neištrindami kultūrinio išskirtinumo.

Naujausi kūriniai, tokie kaip *Golden Kamuy* ir *Ainu Mosir*, pereina prie tikslesnio ir išsamesnio ainų kultūros vaizdavimo. Šiuose pasakojimuose pagrindinis dėmesys skiriamas turtingoms ainų tradicijoms, kalbai ir ritualams, stengiantis pavaizduoti jų unikalų tapatumą platesniame kontekste. Anthony D. Smitho nacionalinės tapatybės teorija pabrėžia bendrų mitų, simbolių ir ritualų svarbą formuojant etninę tapatybę ir pasipriešinimo svarbą išsaugant skirtingus kultūrinius tapatumus. Ši teorija padeda suprasti, kaip Japonijos nacionalinės valstybės dominuojančios etninės tapatybės konstravimas nustūmė ainus. Tačiau tai taip pat atskleidžia ainų pastangas atgaivinti savo kultūrą, kalbą ir tradicijas, parodant pasipriešinimą kultūriniam ištrynimui ir savo unikalaus tapatumo patvirtinimą Japonijos naratyvo kontekste. *Golden Kamuy* akcentuoja ainų istoriją ir folklorą,

gilinantis į įvairius kultūrinius aspektus, tokius kaip medžioklė, maisto gaminimas ir dvasiniai įsitikinimai. Šis požiūris padeda normalizuoti ainų buvimą japonų naratyve, tolstant nuo „kitoniškumo“ link unikalumo jausmo. Tiek *Golden Kamuy*, tiek *Ainu Mosir* nagrinėja sudėtingas temas, susijusias su kultūriniu jautrumu ir tapatybe. Šie kūriniai grumiasi su nuolatine įtampa tarp tradicijos ir modernumo, vaizduodami ainus kaip gyvą bendruomenę, kuri susiduria su šiuolaikinės Japonijos visuomenės iššūkiais. *Ainu Mosir*, priešingai nei ankstesni filmai, savo naratyve į pirmą planą iškelia šių dienų ainų problemas, neužslepia jų nuotykių naratyvais. Filme daugiausia dėmesio skiria jauno ainų berniuko pilnametystės istorijai, atskleidžiant vidinius konfliktus ainų bendruomenėje, kai jie siekia išsaugoti kultūrą išorinio spaudimo akivaizdoje. Filme galima pamatyti kultūrinį pasipriešinimą dominuojančiai kultūrai per kalbos mokymąsi, tradicinių ritualų organizavimą kaip Iyomante, net jei tai sukeltų nepasitenkinimą Japonijos visuomenėje. *Ainu Mosir* filmas taip pat žengia reikšmingą žingsnį autentiškumo ir savireprezentacijos link, kur ainų bendruomenės nariai aktyviai dalyvavo kuriant filmą. Nors tai nebuvo visiškai savęs atstovavimas, tačiau suteikia tikslesnį ainų kultūros vaizdavimą ir įgalina bendruomenę dalytis savo istorijomis. Šios japonų kinematografijos tendencijos ir raida atspindi paiešką, kaip ainus įstatyti į Japonijos visuomenės naratyvą ir parodo reprezentacijos kaitą nuo asimiliacijos, prie tapatybinio konflikto, iki ainų kaip autochtonų unikalumo. Naujausia kinematografija rodo, kad ainai jau pradėdami suvokti kaip atskira autochtoniška tauta, o sankirta su nacionalinės japoniškos tautos platesniu kontekstu nebėra tokia didelė ir šios dvi tapatybės suderinamos. Tačiau kultūros paveldo išlikimo ir savireprezentacijos iššūkiai tebėra svarbūs klausimai, kuriuos reikia toliau tyrinėti. Šis darbas gali būti naudingas mokslininkams, planuojantiems analizuoti, kaip marginalizuotos bendruomenės vaizduojamos kinematografijoje, kaip reprezentacijos vystosi reaguojant į besikeičiančias visuomenės nuostatas ir kaip perteikia bendruomenių autochtoniškumą.

## Bibliografija

- Absolon, K. 2010. "Indigenous Wholistic Theory: A Knowledge Set for Practice", *First Peoples Child & Family Review*, 5(2). 74–87
- Ashcroft, Bill; Griffiths, Gareth; Tiffin, Helen. 2013. *Post-Colonial Studies: The Key Concepts 2nd Edition*, Taylor & Francis
- *Asia News Network*. 2024. „Sapporo snow festival returns in full force; sculptures include 'Golden Kamuy' characters“, *Vasario* 5, 2024, nuoroda į straipsnį: <https://asianews.network/sapporo-snow-festival-returns-in-full-force-sculptures-include-golden-kamuy-characters/> [žiūrėta: 2024-04-29]
- Bhabha, H. K. 1994. *The Location of Culture*, London: Routledge
- Brodsky, Benjamin. 1918. *Beautiful Japan*. The Benjamin Brodsky Moving Picture Co
- Burgess, Chris. 2004. „Maintaining identities: Discourses of homogeneity in a rapidly globalizing Japan“, *Electronic journal of contemporary Japanese*
- Centeno Martín, Marcos P. 2017a. “Gazes outside the Representation. Early Film Portrayals of the Ainu People (1897-1918)”, *Orientalia*, issue 17. 189-211
- Centeno Martín, Marcos P. 2017b. “The Fight for Self-Representation: Ainu Imaginary, Ethnicity and Assimilation”, *Alphaville: Journal of Film and Screen Media* Issue 13, Summer. 69–89
- Centeno Matin, M. 2022. “The Ainu in Documentary Films: Promiscuous Iconography and the Absent Image”. In David Desser (ed.) *Companion to Japanese Cinema*. Malden, Mass.: Blackwell. 271- 293.
- Cheung C.H. Sidney. 2000. „Men, women and “Japanese” as outsiders: A case study of postcards with Ainu Images“, *Visual Anthropology*, Vol. 13. 227-255
- Demers, Matt. 2020. „Golden Kamuy, culture, and authenticity“, *MattDemers.com*, gruodžio 30, 2020, nuoroda į straipsnį: <https://mattdemers.com/golden-kamuy-authenticity/> [žiūrėta: 2024-05-09]
- Dudgeon, Pat; Bray, Abigail; D'costa, Belinda; Walker, Roz. 2017. „Decolonising psychology: Validating social and emotional wellbeing“. *Australian Psychologist*. 316–325
- Fajar, Achmad; Kharisma, Ori; Rahmah, Yuliani. 2023. „Reflection of Ainu Tribe’s Culture in Anime Golden Kamuy“, *Diponegoro University*
- Fukunaga, Takeshi. 2020. *Ainu Mosir*, Cineric Creative
- Hasegawa, Yuuki. 2009 “Chapter 13, The rights movement and cultural revitalization, The case of the Ainu in Japan”, *Cultural Diversity, Heritage and Human Rights*, Routledge
- Hatozawa, Samio. 1972. *Wakaki ainu no tamashii* [Young Ainu Spirit]. Shinjibutsu Oraisha

- Hiroshi, Maruyama. 2012. „Japan's post-war Ainu policy. Why the Japanese Government has not recognised Ainu indigenous rights?“, *Polar Record*
- Hitoshi Nanba (S1–3); Shizutaka Sugahara (S4), *Golden Kamuy*, Geno Studio (S1–3); Brain's Base (S4), ; [serijos 49], April 9, 2018 – present
- Hiwasaki, Lisa. 2000. „Ethnic Tourism in Hokkaido and the Shaping of Ainu Identity“, *Pacific Affairs*, Vol. 73, No. 3. 93-412
- Irish, Ann B. 2009. *Hokkaido: A History of Ethnic Transition and Development on Japan's Northern Island*, North Carolina, McFarland
- Jacobs, Bette. 2019. „Indigenous identity: Summary and future directions“, *Statistical Journal of the IAOS*, 147-157
- Johnston, Eric. 2023. „In Hokkaido, an Ainu group's lawsuit and climate change converge on salmon fishing“, *The Japan Times*, Liepos 23, 2023, nuoroda į puslapį: <https://www.japantimes.co.jp/environment/2023/07/23/in-hokkaido-an-ainu-groups-lawsuit-and-climate-change-converge-on-salmon-fishing/> [žiūrėta: 2024-05-07]
- Kazuro, Hanihara. 1990. „Emishi, Ezo and Ainu: An Anthropological Perspective,“ *Japan Review*, no. 1
- Ko, Mika. 2010. *Japanese cinema and otherness: Nationalism, multiculturalism and the problem of Japaneseness*, Routledge
- Komai, Eléonore. 2022. “The Ainu and Indigenous politics in Japan: negotiating agency, institutional stability, and change”, *The Journal of Race, Ethnicity, and Politics*
- Lee, Sean and Toshikazu Hasegawa. “Evolution of the Ainu Language in Space and Time.” *PloS ONE*, vol. 8:4 (April 2013)
- Liu, Nathan. 2021. „‘Unforgiven’: An analysis of the ‘Asian Gaze’ in cinema“, *asiancinevision.org*, balandžio 16, 2021, nuoroda į puslapį: <https://www.asiancinevision.org/unforgiven-an-analysis-of-the-asian-gaze-in-cinema/> [žiūrėta: 2024-05-07]
- Lusiana, Yusida; Widjanarko, Wisnu; Stovia, Anggita; Kurniawan, Eko; Asiati, Tri. 2023. „Food Print, Sustainable Tourism, and Japanese Pop Food Culture in Manga Series“, *Atlantis Press*.
- Malinowski, Bronislaw. 2020. „The Colonial Period And The Archetype Of The Noble Savage“, *Imagining The Alterity, The Position Of The Other In The Classic Sociology And Anthropology*. 89-108



- Matsumoto, Takuya. 2020. „To Know the Ainu Is to Know Japan: An Interview with "Ainu Mosir" Director Fukunaga Takeshi“, *nippon.com*, gruodžio 23, 2020, nuoroda į straipsnį: <https://www.nippon.com/en/japan-topics/c030105/> [žiūrėta: 2024-04-29]
- Meehan, Susan, „Ainu Mosir“, *The Japan Society Review* 91, Issue 91 Volume 16 Number 1, vasaris, 2021
- Miranda, Francine M. 2011. „A Vanishing People: The Systematic Destruction of American Indian Identity for the Sake of American Manifest Destiny“. *Commonwealth Honors College Theses and Projects. Paper 12.*
- Nakamura, Naohiro. 2007. „The Representation Of Ainu Culture In The Japanese Museum System“, *The Canadian Journal of Native Studies*
- *National Parks of Japan*, „Discover rich Ainu culture in Akan-Mashu, Daisetsuzan, and Shiretoko national parks“, nuoroda į puslapį: <https://www.japan.travel/national-parks/plan-your-visit/guides-and-stories/exploring-lands-and-worldview-hokkaidos-ainu/> [žiūrėta: 2024-05-09]
- Niskanen, Eija. 2017. "Deer Gods, Nativism and History: Mythical and Archaeological Layers in Princess Mononoke." *Princess Mononoke: Understanding Studio Ghibli's Monster Princess*. By Rayna Denison. London: Bloomsbury Academic. 41–56
- O'Reilly, Sean. 2023. „The Rediscovery of Ezo in 1980s Japanese Cinema“, in *Annals Of "Dimitrie Cantemir" Christian University Linguistics, Literature And Methodology Of Teaching* Volume XXII No. 1
- Okada, Kazuo. 1999. “The Ainu in Ethnographic Films.” *Ainu Spirit of a Northern People*, edited by William Fitzhugh and Chisato O. Dubreuil, Smithsonian Institution. 187–92
- Palmer, Stephen. 2014. „“People Around Me Often Say I Should Start Doing More Cheerful Movies” – In Conversation With Lee Sang-il“, *easternkicks.com*, vasario 27, 2014, nuoroda į puslapį: <https://www.easternkicks.com/features/people-around-me-often-say-i-should-start-doing-more-cheerful-movies-in-conversation-with-lee-sang-il/> [žiūrėta: 2024-05-07]
- Pena, Jessica. 2016. „Japanese Women's Fight for Equal Rights: Feminism and the US Occupation of Japan, 1945-1952“, CUNY City College
- Raheja, Michelle H. 2011."Reservation Reelism: Redfacing, Visual Sovereignty, and Representations of Native Americans in Film." University of Nebraska Press
- Rahmah, Yuliani. 2023. „The Existence of Ainu Tribe's Women in Japanese Patriarchal Society (Study of Feminism in Golden Kamuy Anime)“, Diponegoro University
- Rintaro. 1985. *The Dagger of Kamui*, Madhouse

- Salazar, Juan Francisco. 2009. “Self-determination in practice: the critical making of indigenous media”, *Development in Practice*
- Sang-il, Lee. 2013. *Unforgiven*, Nikkatsu Corporation, Warner Bros
- Schwarz, Henry and Sangeeta, Ray, eds. 2005. *A Companion to Postcolonial Studies*
- Segundo, Robin. 2017. „Ainu Culture in Golden Kamuy by Satoru Noda“, *wordpress*, liepos 13, 2017, nuoroda į puslapį: <https://robinsegundo.wordpress.com/2017/07/13/ainu-culture-in-golden-kamuy-by-satoru-noda/> [žiūrėta: 2024-05-07]
- Shiraishi, Eri. 2021. „Fictitious Images of the Ainu: Ishū Retsuzō and Its Back Story“, *Japan Review* 36. 89–109
- Siddle, Richard. 1996. *Race, Resistance and the Ainu of Japan*, *Sheffield Centre for Japanese Studies*, London: Routledge
- Sjöberg, Katarina. 1997. *The return of the Ainu: cultural mobilization and the practice of ethnicity in Japan*, 2nd ed. Amsterdam: Harwood Academic Publishers
- Smith, Anthony D., *The Ethnic Origins of Nations*, Oxford, Basil Blackwell, 1986
- Spiker, Christina. 2020. “The Indigenous Shōjo: Transmedia Representations of Ainu Femininity in Japan’s Samurai Spirits, 1993–2019”, *Journal of Anime and Manga Studies*, Volume 1, 138-168
- Spivak, G. 1985. ‘The Rani of Simur’ in Francis Barker *et al. (eds) Europe and Its Others Vol. 1 Proceedings of the Essex Conference on the Sociology of Literature*, Colchester: University of Essex
- Svensson, Tom G. 1992. „Clothing in the Arctic: a means of protection, a statement of identity“, *Arctic*, 62-73
- *The Asahi Shimbun*. 2017. „Mangakka Noda Satoru-san“ [Manga artist Satoru Noda], sausio 8, 2017, nuoroda į puslapį: <http://www.asahi.com/area/hokkaido/articles/MTW20170110011620001.html> [žiūrėta: 2024-04-29]
- Udaya, Eman. 2017. „Shaping indigenous identity. The power of music“. Master’s thesis, The Arctic University of Norway
- Upopoy National Ainu Museum and Park. 2021. „Topics - GOLDEN KAMUY turano apkas=an - In the footsteps of Saichi Sugimoto and Asirpa“, birželio 24, 2021, nuoroda į puslapį: <https://ainu-upopoy.jp/en/topics/golden-kamuy-turano-apkasan-%E2%80%95-in-the-footsteps-of-saichi-sugimoto-and-asirpa/> [žiūrėta: 2024-04-29]
- Walker, Brett L. 2001. *The Conquest of Ainu Lands: Ecology and Culture in Japanese Expansion, 1590-1800*, Published by: University of California Press

# 1 priedas

## **Analizuojamos kinematografijos siužetai:**

*The Dagger of Kamui* (originalus pavadinimas: Kamui no Ken) – 1985 m. sukurtas japonų animacinis filmas, kurį režisavo Rintaro pagal Tetsu Yano romaną. Istorija seka Jiro, jauno našlaičio, pusiau aino nuotykiams. Jo gyvenimas pasisuka tamsiai, kai sužino apie šeimos su kuria gyveno, motinos ir sesers, nužudymą. Jiro yra apkaltintas nusikaltimu, nors yra nekaltas. Bėgdamas nuo kaimo gyventojų, jis siekia atskleisti žudynių tiesą ir rasti savo vietą pasaulyje. Taigi Jiro leidžiasi į kelionę, vedančią į įvairius susitikimus su įvairiais personažais, įskaitant nindzę Tenkai, kuris tampa jo mentoriumi, duoda Kamui durklą. Jiro sužino paslaptis susijusias su jo praeitimi: jo tėvas buvo samurajus, o jo motina ainė. Jiro atranda, kad Tenkai turi savo slaptų motyvų, manipuliudamas juo siekia surasti paslėptus lobius, gauti politinę galią ir atkurti Tokugavos Šiogūnatą. Jiro keršto ir tiesos ieškojimas nukelia jį pirmiausiai į ainų kaimą, kuriame daugiau sužino apie savo kilmę, tėvus. Jiro per kelionę susiduria su įvairiais asmenimis - susidraugauja su pagyvenusiu Andou Shouzanu ir jauna ainu mergina, potencialia meilės istorijos, bet greitai nutrūkstančia, linija. Mergina padeda Jiro pabėgti ir nusižudo susidūrusi su sekančiu iš paskos Tenkai. Vėliau Jiro keliauja į JAV, kur susiduria su vietiniais amerikiečiais ir susipažįsta su Chico. Chico pasirodo taip pat esanti dviejų kilmų, gyvenusi su apačiais, bet esanti iš tiesų prancūzų kilmės Julie Rochelle. Nuvykus į Santa Catalina salą, kuri yra kapitono Kido lobio vieta, Jiro randa lobį. Tačiau jį ten nuseka ir Tenzai su nindze mergina Oyuki (kuri taip pat buvo galėjusi būti potenciali meilės istorija). Oyuki pasirodo esanti Jiro sesuo ir dėl jo pasiaukoja. Sugrįžus į Japoniją siužetas baigiasi Jiro ir Tenkai akistata, kuri baigiasi Jiro pergale ir Tokugavos Šiogūnato sukilėlių sutriuškinimu.

*Unforgiven* (originalus pavadinimas: Yurusarezaru Mono) yra 2013 m. japonų jidaigeki Vesterno filmas, kurį parašė ir režisavo Lee Sang-il. Tai 1992 m. Clinto Eastwoodo vesterno *Unforgiven*, kurį parašė Davidas Peoplesas, perdirbinys. Siužetas tiksliai seka originalų 1992 m. filmą, bet perkelia aplinką į Japonijos Hokaido salą ankstyvuoju Meidži laikotarpiu. Veiksmas prasideda Jubei Kamata šeimos pavaizdavimu, kuris yra buvęs Tokugavos Šiogūnato samurajus, turėjęs žmoną ainę ir turintis pora vaikų. Paraleliai mažame miestelio viešnamyje lankydami broliai Sanosuke ir Unosuke Hotta sumuša ir subjauroja prostitutę. Nesulaukusios norimos bausmės, kad įvykdytų teisingumą, surenka pinigus ir paskelbia sumokėsiiančios premiją tiems, kas juos nužudys. Tai pritraukia kelis vyrus, įskaitant Kingo Baba, buvusį Jubei bendražygį, kuris įtikina nenorintį Jubei jam padėti. Pakeliui prie jų prisijungia Goro Sawada, išžūlus jaunas ainų medžiotojas. Galiausiai trijulė suseka vieną iš savo taikinių ir per trumpą susišaudymą jį nužudo. Nužudyti tenka Jubei, kadangi Kingo pats to padaryti nebegali. Po to Kingo prisipažįsta, kad nebeturi drąsos žudyti, duoda Jubei savo seną šautuvą ir išeina. Jubei ir Goro grįžta į miestą nužudyti antrojo brolio. Nužudę Jubei ir Goro

pabėga, tačiau policijos vadas Oishi suranda Goro paliktą peilį ir sugeba susekti ir nužudyti Kingo. Jubei grįžta į miestą atkeršyti draugo mirties, išsitraukia kardą ir prasideda kova. Jubei beveik visus išžudo, įvykio liudininkui, žurnalistui Himeji įsako parašyti apie tai, ką matė. Tačiau įsako nepaminti Goro, taip užtikrinant, kad jis vienas prisiimtų kaltę dėl Oishi ir policininkų nužudymo, o Goro niekuo nebūtų įtariamas. Jubei paliktus vaikus apsiima prižiūrėti Hotta brolių subjaurota buvusi prostitutė, prie kurios prisijungia Goro.

**Golden Kamuy** yra japonų animė serialas, pagrįstas Satoru Nodos manga. Jis vyksta XX amžiaus pradžioje, netrukus po Rusijos ir Japonijos karo. Animė seka keliais personažais. Pirmiausia Saichi Sugimoto, karo veteranu, žinomą dėl savo atsparumo ir stiprybės, pelniusiems jam slapyvardį „Nemirtingasis Sugimoto“. Sužinojęs apie paslėptą ainų auksą, trokšdamas užsitikrinti lėšų, kad padėtų savo mirusio draugo našlei iš karo, Sugimoto imasi ieškoti lobio. Kitas personažas yra Asirpa, ainų mergina, kurios tėvas dalyvavo sąmoksle paslėpti ainų auksą. Ji prisijungia prie Sugimoto jo kelionėje, siekdama surasti savo tėvo žudiką ir apsaugoti savo žmonių paveldą. Sugimoto sužino apie lobio žemėlapi, išstatuiruotą ant 24 pabėgusių nusikaltėlių. Šis žemėlapis veda į paslėpto aukso vietą, pavogtą iš ainų žmonių. Iš pradžių Sugimoto sutinka keliauti su Asirp, kadangi ji gerai išmano kraštą ir savo žmonių tradicijas. Bet tai išsivysto į artimą draugystę ir Sugimoto pagrindis tikslas tampa padėti ir Asirpai tiek surasti tėvo žudiką, tikrąją tiesą slypinčią už lobio paslėpimo ir apsaugoti Asirpą nuo bet kokių blogybių. Ieškodami pabėgusių nuteistųjų, jie susiduria su įvairiais pavojais, įskaitant kitus lobio ieškotojus, laukinius gyvūnus ir atšiaurias gamtos sąlygas. Sugimoto ir Asirpos kelionėje taip pat tyrinėjama ainų kultūra, o Asirpa moko Sugimoto apie savo žmonių papročius, įsitikinimus ir išgyvenimo įgūdžius.

**Ainu Mosir** yra 2020 m. japonų filmas, kurį režisavo Takeshi Fukunaga, tyrinėjantis 14 metų amžiaus berniuko Kanto, gyvenančio mažoje Hokaido bendruomenėje, gyvenimą. Kanto yra nepatenkintas gyvenimu Akan miestelyje ir nori iš jo persikelti į didelį modernų miestą, toliau nuo savo ainų paveldo. Ir filmo metu konfliktuoja tiek dėl savo ainų tapatybės, taip pat bando susitaikyti su tėvo mirtimi. Po tėvo mirties jį pradeda šalia mamos auklėti ainų vyresnysis Debo, jo tėvo draugas, ir dėdė, kurie supažindina jį su ainų kultūra. Tuo metu ainų gyventojai taip pat stengiasi susigrąžinti prarastą tradiciją, vadinamą Iyomante, prieštaringai vertinamą ritualinį lokio žudymą, kuriam vieni pritaria, o kiti vertina kaip praktiką, kurios nereikėtų atkurti. Debo įtraukia Kanto į lokiuko auginimo procesą, tačiau nepasako, kam jis jį augina. Kanto lanko lokiuką miške, draugauja su juo, o tada turi nuspręsti, kaip jaučiasi dėl lokio žudymo, galiausiai padarydamas išvadą, kad su tuo nesutinka. Galiausiai Kanto, nors nedalyvauja Iyomante rituale, po truputį pradeda daugiau sužinoti apie savo kultūrą, įskaitant kai kuriuos mistiškesnius elementus, ir galiausiai pradeda įvertinti kai kuriuos ritualus.

## 2 priedas

Nuotraukos iš analizuojamos kinematografijos:



1 pav. Pagrindiniai ainus išskiriantys elementai: drabužiai, barzdos, tradiciniai namai.

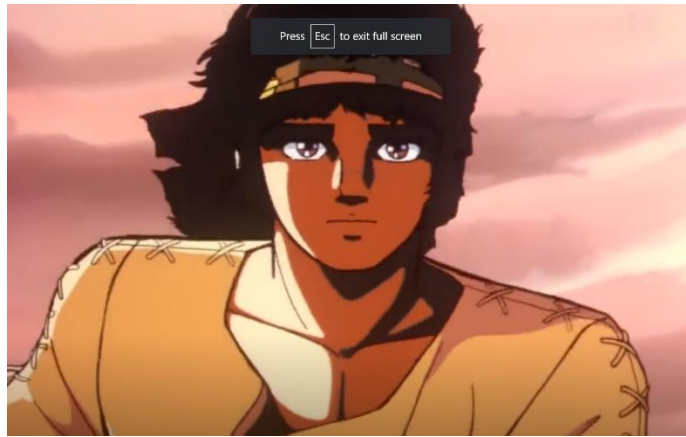
Nuotrauka iš *The Dagger of Kamui* filmo, (26:13)



2 pav. Menokokuwa kaip antkapis ainams, akmuo – japonui. Nuotrauka iš *The Dagger of Kamui* filmo, (35:20)



3 pav. Jiro akys mėlynos, kai jis gina ainų senolį. Nuotrauka iš *The Dagger of Kamui* filmo, (21:12)



4 pav. Filmui einant į pabaigą ir Jiro tampant herojumi, jo akys rudos. Nuotrauka iš *The Dagger of Kamui* filmo, (1:33:19)



5 pav. Jubei gyvenamas namas Hokaido panoramoje. Nuotrauka iš filmo *Unforgiven*, (12:56)



6 pav. Goro (kairėje) su paprastais, netradiciniais ainų drabužiais. Nuotrauka iš filmo *Unforgiven*, (1:31:57)





7 pav. Vizualiai pavaizduojamos folkloro legendos, čia lašišos dievybė prarijanti mešką.  
Nuotrauka iš *Golden Kamuy* animė, (1 sez. 10 ser., 11:56)



8 pav. Asirpa sako netikinti ateities spėjimais ir esanti „naujoviška ainė“. Nuotrauka iš  
*Golden Kamuy* animė, (1 sez. 12 ser., 08:44)



9 pav. Kanto mama ir kiti ainai mokinasi ainų kalbos. Nuotrauka iš filmo *Ainu Mosir*,  
(25:42)



10 pav. Kanto su dėde žvelgiantys į Hokaido panoramą. Nuotrauka iš filmo *Ainu Mosir*,  
(47:37)



11 pav. Slapta atliekama Iyomante ceremonija. Nuotrauka iš filmo *Ainu Mosir*, (1:08:19)



12 pav. Kanto žiūri Iyomante ritualo etnografinę medžiagą. Nuotrauka iš filmo *Ainu Mosir*,  
(1:06:34)



## Summary

The title of this paper is “Ainu Representation in Japanese Cinematography”. The aim of this paper is to investigate how the identity of the Ainu is depicted and represented in Japanese cinematography and how their autochthony is conveyed, how these representations have developed in response to changing societal attitudes and the political context, whether these images are authentic, respectful and help to understand Ainu heritage and culture better. Tasks - review the historical situation of the Ainu in Japan; describe the historical development of the Ainu Representation in Japanese cinematography, paying attention to trends and changes and the interaction with the social change of the situation of the Ainu; analyse how and which narratives are used related to Ainu and Ainu culture in Japanese cinematography; to explore how narratives in Japanese cinema shape the image of Ainu identity and Ainu culture. Using structural narrative and visual analyses of the films and anime *The Dagger of Kamui* (1985), *Unforgiven* (2013), *Golden Kamuy* (2018 – present) and *Ainu Mosir* (2020), it is concluded that Ainu representation in Japanese cinema has varied with changing social and political context. In earlier films such as *The Dagger of Kamui* and *Unforgiven*, the Ainu are presented as "other", often exoticized and portrayed in simplistic stereotypes. In these films, one can see a shift from rejecting hybrid identities and promoting the idea of assimilation, to highlighting and embracing hybrid identities. The analysis also showed that while the Ainu are already recognised as autochthonous in Japan, recent works such as *Golden Kamuy* and *Ainu Mosir* are moving towards a more accurate and comprehensive depiction of the Ainu culture. New representations help to normalize the presence of the Ainu in the Japanese narrative. Today's Ainu problems are brought to the fore, and cultural resistance to the dominant culture can be seen. This paper can be useful for scholars who plan to analyze how marginalized communities are represented in cinematography, how representations evolve in response to changing societal attitudes, and how they convey communities' indigeneity.