

Viekkaita eläimiä ja jättirobotteja – animea 90 vuotta

Pyry Korhonen

Julkaisu: Harukaze – Kirjoituksia Japanin kulttuurista.

Numero: 5.

Julkaisupäivämäärä: 9.6.2010.

Julkaisija: Japani-opinnot, Oulun yliopisto, Oulu.

ISSN: 1458-2899.

URL: http://www oulu.fi/hutk/japani/Harukaze/Korhonen_2010.html

Asiasanat: animet, animaatioelokuvat, mangat, sarjakuvat, sarjakuvataiteilijat, Japani.

Japanilaisella animaatiolla on pitkä historia ja monia vaiheita takanaan. Se on levinnyt kotimaastaan jokaiseen ilmansuuntaan. Artikkelin kirjoittaja onkin huomannut tasaisesti laajenevat valikoimat animea kauppojen hyllyillä, jopa täällä kaukana pohjoisessa, esimerkiksi Naruton ja Death Noten muodossa.

ENSIMMÄISET VIRSTANPYLVÄÄT

Japaniin 1900-luvun alussa rantautuneista länsimaisista vaikutteista myöhemmin japanilaisen animaation kehittymiseen vaikuttivat suuresti sanomalehdissä käytetyt sarjakuvastripit ja elokuvat. Japanilaiset sarjakuvataiteilijat omaksuivat puhekuplien käytön ja suoraviivaisen tarinakaaren, mutta muuttivat joitain ominaisuuksia, kuten lukusuunnan ja ruutujen koon. Nämä uudet tyyliä auttoivat luomaan hyvän ja helppolukuisen välineen, jolla kertoa kiinnostava tarina suurelle joukolle ihmisiä kasvavassa yhteiskunnassa. Tämä sarjakuvan kerrontatyyli tuli paljon myöhemmin tunnetuksi nimellä *manga*. Tärkeämpää kuitenkin oli, että samaiset sarjakuvataiteilijat alkoivat kokeilla taitojaan animaation parissa ja tehdä lyhyitä mustavalkoisia animaatioita pienillä budjeteilla.

Animaatioita työstettiin todella pienissä studioissa tai jopa yhden henkilön töinä. Pieni mutta innokkaiden tekijöiden tuottama japanilainen animaatio alkoi tästä. Vuonna 1918 levitetty **Kitayama Seitaron** lyhytfilmi *Momotaro (Sea Eagle)* ylsi jo 33 minuutin pituuteen ja piti laittaa viidelle kelalle. Näitä ensimmäisiä teoksia on säilynyt vain muutamia, sillä rahanpuutteen vuoksi ajan tapana oli näyttää animaatioita ensin suurissa elokuvateattereissa, paloitella sitten kelat ja siirtyä näyttämään niitä pienemmissä teattereissa alkuperäistä lyhyempinä. Aivan viime vuosinakin on tältä ajanjaksolta löytynyt ennestään täysin tuntemattomia animaatioita keloilla, esimerkiksi harrastajien löytönä antiikkikaupoista. Niiden avulla onkin päätelty, että ensimmäinen japanilainen animaatio on tehty ilmeisesti vuonna 1917.

Japanilainen animaatioteollisuus kasvoi pikkuhiljaa, ja sen arvo huomattiin opetuksellisen, poliittisen ja teknisen kehityksen välineenä. 1930-luvulle tultaessa pienet studiot yhdistyivät tai joutuivat sulkemaan ovensa niin, että käytännöllisesti katsoen vain kolme suurta studioita jäi jäljelle. Animoidut lyhytfilmit olivat nousseet suosituiksi ja niitä näyttettiin usein esimerkiksi uutispätkien välissä siihen tarkoitetuissa elokuvateattereissa. Opetusministeriö kannusti tekemään moraalisesti oikeanlaisia ja opettavaisia animaatioita ja investoi kasvavaan mediaan. Suurimmaksi rahoittajaksi nousi kuitenkin Japanin armeija. Se tilasi animaatioita, joissa ovelat ja nopeat japanilaiset voittivat vastukset. Yhdeksi ennen toista maailmansotaa saavutetuksi virstanpylvääksi voidaan laskea vuonna 1932 ilmestynyt *Chikara To Onna No Yononaka (The World of Power and Women)*, joka oli ensimmäinen puhetta sisältänyt japanilainen animaatio.

Amerikkalainen animaatioteollisuus vaikutti myös japanilaiseen vastineeseensa; esimerkiksi monille alalla työskennelleille aiheutti shokin mestariksi nyt nimitetyn **Walt Disneyn** täyspitkä animaatio *Lumikki ja seitsemän kääpiötä*. Elokuvan laatu ja animaation taso olivat jotain käsittämätöntä Japanissa. Se inspiroi muun muassa nuorta **Tezuka Osamua** suuntautumaan animaation pariin. Hänestä tuli sittemmin Japanin oma mestari animaation parissa.



Kuva 1. *Momotarō Umi no Shinpei* (Momotaro's Divine Sea Warriors), vuonna 1945 julkaistu, ensimmäinen japanilainen täyspitkä elokuva. Merivoimien tilaama propagandaelokuva.

TEZUKA OSAMU – ”MANGAN JUMALA”

Toisen maailmansodan jälkeen lyhytanimaatioiden animoijaksi pyrkinyt Tezuka Osamu päätti ryhtyä sarjakuvanpiirtäjäksi. Hänen ensimmäinen merkittävä työnsä *Shin Takarajima* (*Uusi Aarresaari*, engl. *New Treasure Island*) ilmestyi vuonna 1947, kun tekijä oli vasta 20-vuotias. Jo muutaman vuoden kuluessa hänestä tuli Japanin ylivoimaisesti suosituin sarjakuvapiirtäjä. Tähän onnistumiseen liittyi suuresti Tezukan päätös muuttaa tarinoissa parikymmentä vuotta vallalla ollutta tyyliä kertoa niitä juonellisesti suoraan ja ikään kuin teatterin lavalla.

Tezukan piirrostyylisiin kuuluivat nopeasti tapahtuva toiminta, pitkälliset juonet ja tunnelataukset. Hän lainasi elementtejä ranskalaisesta ja saksalaisesta elokuvateollisuudesta ja loi tarinoita, jotka jatkuivat satoja sivuja vastoin aiemmin vallinnutta lyhyiden vitsistrippeiden ideaa. Luodakseen oikein tunnelmallisen latauksen hän saattoi pitkittää yhtä kohtausta jatkumaan kymmeniä sivuja ennen kuin päästi tilanteen purkautumaan. Lyhyisiin strippeihin perustunut kerronta muuttui Tezukan myötä elokuvalliseksi kerronnaksi, jossa juonen ei tarvinnut paljastua heti. Tästä seurasi, että hän opetti ja innosti kokonaan uutta sukupolvea japanilaisia sarjakuva- ja animaatiotaiteilijoita tekemään tarinoita ennen näkemättömällä tavalla.

Tezukan antamista vaikutteista ilmeisin ja yhä nähtävillä oleva on tyyli tehdä hahmoja. Yksinkertaistetut kasvot ja valtavat silmät ovat yhä tunnusomaisia nykyisessäkin japanilaisessa animaatioissa. Hän kehitti tämän tyylin ennen sotaa näkemistään Mikki Hiiri ja Aku Ankka -sarjakuvista, koska tarvitsi välineen, jolla ilmaista vakuuttavasti tunteita. Silmien suurentaminen ja kasvojen yksinkertaistaminen toimi, ja ennen niin paperisiksi koetut hahmot heräsivät eloon. Toinen vaikutus, joka tuli esiin vasta noin kymmenen vuotta myöhemmin, 1950-luvun puolivälissä, oli hänen mullistava tarinankerrontansa. Tezukan sarjakuvia lukeneet ja niiden kanssa kasvaneet uudet tekijät siirtyivät tuotantopaikoille ja japanilaisessa animaatioteollisuudessa alettiin suunnitella suurempia projekteja.

Sodan jälkeinen huono taloustilanne ja logistiset ongelmat rajoittivat oikean elokuva-teollisuuden toimintaa, sillä rahaa ei ollut suorittaa kuvauksia erikoisissa kuvauspaikoissa tai muissa maissa. Näin suurissa elokuvataloissa tultiinkin siihen tulokseen, että piirretyllä elokuvalla voitaisiin näyttää fantastisia paikkoja ja hahmoja kaikin puolin helpommalla ja halvemmalla. Lumikin ja seitsemän kääpiön antamasta innoituksesta täyspitkän animaation onnistumisessa vuosia aikaisemmin ja Tezukan pitkien tarinoiden suosioden rohkaisemana japanilaisen elokuvayhtiö Toein johtaja **Hiroshi Okawa** toteutti pitkään odottaneen unelmansa vuonna 1956 ja perusti Toei Animation -studion. Se julkaisi kaksi vuotta myöhemmin ensimmäisen japanilaisen täyspitkän väritetyn animaatioelokuvan, *Hakujaden (The Tale of the White Serpent)*. Elokuva perustui kiinalaiseen legendaan ja oli paljon synkempi kuin sen esikuvana toimineet Disneyn tuotokset, mutta tuotti silti hyvin rahaa. Studio jatkoi samalla toimivalla linjalla 1970-luvulle asti ja loi näin pohjaa aikuisille suunnatuille animaatiolle. Valkoisen käärmeen tarinaa seuranneiden elokuvien parissa työskentelivät myös useat myöhemmin kuuluisuuksiksi nousseet tekijät, kuten **Miyazaki Hayao** ja **Takahata Isao**.



Kuva 2. *Hakujaden (The Tale of the White Serpent)* julkaistiin vuonna 1958.

Tezuka Osamu siirtyi itse animaatioteollisuuden pariin vasta 1958, jolloin hän alkoi työskennellä Toei Animation -yhtiössä elokuvien juonien ja hahmosuunnittelun parissa. Kolme vuotta myöhemmin Tezuka perusti oman studiosa, jota lopulta kutsuttiin Mushi Productionsiksi. Hänen tarkoituksensa oli julkaista animoituja elokuvia ja jaksoittain eteneviä televisiosarjoja. Studion ensimmäinen Tezukan sarjakuvasta televisioon siirretty tuotanto *Tetsuwan Atom (Astro Boy)* oli niin suosittu, että se päätyi maailmanlaajuisen levitykseen vaikka ilmestyiikin vain pari kuukautta myöhässä ollakseen ensimmäinen japanilainen televisiossa näytetty animaatiosarja. Tezuka ei myöskään lopettanut sarjakuvien tekemistä animaatiouransa aikana vaan piirsi lisää alati kasvavalle yleisölle.

ANIMAATION VARTTUMINEN

Japanilainen animaatio oli suurelta osin suunnattu lapsille ennen 1970-lukua, ja tarinat tukeutuivat ”hyvät vastaan pahat” -asetelmaan. 1970-luvulla alkoi kuitenkin ilmaantua aikuisille tarkoitettuja sarjoja. Vuosikymmenen alussa esitetty *Lupin III* luotti kaavaan, jossa pahat ovat hyviä ja hyvät pahoja. Se nousi klassikoksi vaikkakin alku oli vaikea. Samaisessa sarjassa kokeiltiin myös huumorin muuttamista osittain käsittämättömäksi sekoiluksi ja huumorimaisen väkivallan esittämistä seikkailun lomassa. Tämä asetelma toimi loistavasti, kunhan yleisö lämpeni idealle ja sarja tuli tutuksi suurelle yleisölle. 1970-luvun alussa tehtiin animaatiokokeiluja myös avaruusoopperoiden saralla, ja 1974 ilmestyi *Uchu Senkan Yamato (Space Battleship Yamato)*, joka todella iski kultasuoneen. Sarjassa oli väkivaltaa ja päähenkilöt tuskailivat elämän vaikeuksien kanssa armottomassa maailmassa. Tässäkin näkyi Tezuka Osamun vaikutus, sillä sarjan robottien ja juonikuvioiden takana oli häneltä vaikutteita saanut **Reiji Matsumoto**. Sarjan suosion myötä kävi selväksi, että erittäin monimutkaisille ja tulevaisuutta kuvaileville avaruusseikkailuille oli valtavasti kysyntää. Tämän vuosikymmenen aikana luotiinkin niin vankka katsojakunnan pohja tuleville animaatiolle ja eri lajityypeille, että 1980-luvulla kärsittiin käsikirjoitusten alitarjonnasta. Originelleja käsikirjoituksia ja ideoita sarjoiksi ei ehditty tehdä niin nopeasti kuin studiot animoivat niitä.

1970-luku oli myös se vuosikymmen, jolloin termi *anime* levisi käyttöön. Sanan merkitys, lausunta ja käyttö vaihtelevat paikoittain. Esimerkiksi Japanissa sanalla tarkoitetaan aivan missä tahansa maailmaa tuotettua animaatiota ja useissa englanninkielisissä sanakirjoissa taas viitataan ”japanilaiseen animaatioon”. 1970-luvun kurioositeetteja ovat myös 1972–1974 ilmestynyt *Mazinger Z (Majingâ Zetto)* ja 1979 alkanut *Mobile Suit Gundam (Kidô Senshi Gandamu)*. Jättimäiset robotit olivat olleet yksi parhaiten tuotaneista animaatiotyypeistä Japanissa aina 1960-luvun puolivälistä asti, mutta näiden sarjojen eppinen tarina ja valtavat ihmismäiset robotit aloittivat uuden kasvukauden. Samalla keksittiin idea, että ihmiset istuisivat näiden koneiden ohjaamossa kaiken sen mekaniikan ja panssaroinnin sisällä taistellen toisiaan vastaan. *Mobile Suit Gundam* oli aluksi vain kohtuullisen hyvin onnistunut sarja, mutta levisi kuitenkin pian maanlaajuiseksi maniaksi. Samalla se muutettiin kaikenlaista oheistavaraa sisältäväksi markkinatuotteeksi, joka vielä 30 vuotta myöhemmin myy erittäin hyvin. *Gundamin* suosio voidaan tiivistää tähän vuoden 2009 uutiseen: Juhlavuotensa kunniaksi *Gundam* saa Tokion keskustaan lähes 18-metrinen patsaan¹.

1980-luvun alussa *animen* kysyntä oli niin valtavaa, ettei studioilla ollut resursseja vastata siihen. Katsojat halusivat aina vain taidokkaampaa ja juonikuvioiltaan syvällisempää *animea*, ja kaikkein omituisimmillekin tuotoksille löytyi vankka katsojakunta. 1980-luvun alkupuolella ilmaantuivat myös videonauhat ja ne tavallaan räjäyttivät pankin. Näiden avulla japanilaiset katsojat pystyivät hankkimaan itselleen kopioita ihailemistaan sarjoista, ja jotkin studiot jopa alkoivat julkaista tuotoksiaan suoraan videolle ohittaen elokuva- tai televisiolevitysvaiheen. *Animen* ympärille syntyi fanikulttuuri, jossa sarjoja tai tiettyjä tekijöitä yltiöpäisesti ihannoivia henkilöitä alettiin kutsua sanalla *otaku*. Näiden henkilöiden tarpeita tyydyttämään syntyi nopeasti kokonainen uusi markkinarako ja sellaiset tunnetut ja länsimaissakin julkaistut lehdet kuin *Animage* ja *Newtype* perustettiin.

Kysyntä kasvoi ilman ilmeisiä rajoja ja lähdemateriaalin puutteessa käännyttiin samantyyppistä kasvuvaihetta kokeneen sarjakuvateollisuuden puoleen ja alettiin kääntää menes-

¹ 18-Meter Gundam to Rise at Tokyo's Odaiba Island in July. Anime News Network. <http://www.animenewsnetwork.com/news/2009-03-11/18-meter-gundam-to-rise-at-tokyo-odaiba-island-in-july> (viitattu 15.3.2010).

tyneitä sarjakuvia myös *animeksi*. Yksi tästä vaiheesta hyötyneistä sarjakuvataiteilijoista oli **Akira Toriyama**, jonka näppärä komedia *Dr. Slump* tuli heti täysosumaksi. Toinen hänen samoin menestyneistä sarjoistaan oli *Dragon Ball*, josta tuli nopeasti Japanin suosituin tv-sarja. Toinen hyvin menestyneistä sarjakuvantekijöistä oli **Rumiko Takahashi**. Hänen hilpeät sarjansa iskivät kaikenikäisiin yleisöihin ja olivat suosituimpien joukossa koko 1980- ja 1990-luvun. Näistä sarjoista mainittakoon *Urusei Yatsura*, *Maison Ikkoku* (*Mezon Ikkoku*) ja *Ranma ½* (*Ranma Nibun no Ichi*). 1980-luvun videolevitys mahdollisti myös sensuurin kiertämisen ja televisiossa kiellettyjen asioiden näyttämisen, kuten *ecchi*- ja *hentai*-sarjoille (aikuisviihde) pohjan luonut *Go Nagain* teki *ecchi*-sarjoillaan.

KUROTUS MERTEN YLI

1980-luvun puolella tapahtui myös *animen* läpimurto länsimaiseen tietoisuuteen. Pohjana oli vuosikymmenen aikana kukoistukseen noussut kyberpunk, joka kuvasi tavallisuutta vastaan kulkevia henkilöitä tulevaisuuden pimeissä suurkaupungeissa ihmisen ja koneen rajojen hämärtyessä. Tämän vision pohjalta syntyi **Katsuhiro Otamon** toiminnantäyteinen ja rapistunutta maailmaa kuvannut *Akira*, joka ei koskaan tuottanut edes siihen sijoitettuja rahoja takaisin suuren budjettinsa ja huonon suosionsa takia Japanissa. Animaatio oli kuitenkin valtava menestys Amerikassa ja viimeinkin herätti länsimaissa huomion kukoistavaan animaatioteollisuuteen Japanissa. *Akira* loi näin kysyntää *animelle* muuallakin kuin kotimaassaan ja lisääntynyt yleisö tietenkin tarkoitti lisääntyneitä rahavirtoja. 1980-luvulla tehtiin myös suuri määrä omituisuuksia tai uhkarohkeita yrityksiä valtavilla budjeteilla. Vuosikymmenen vaihteen tienoilla suuri määrä studioita joutuikin konkurssiin tai vähintään taloudellisiin vaikeuksiin. Tämä ei kuitenkaan hidastanut teollisuutta, mutta aiheutti silti vaiheen, jossa helposti turvauduttiin tuttuun ja turvalliseksi todettuun konseptiin ilman uhkarohkeita ja riskejä sisältäneitä ideoita.

1980-luvulla syntyi myös uusia merkittäviä studioita, joidenka vaikutus näkyy nykypäivään asti. Studio Ghibli² syntyi kahden pitkäaikaisen animaattorin, **Isao Takahatan** ja **Hayao Miyazakin**, yhteistyönä. He olivat työskennelleet animaatioteollisuudessa jo 1960-luvulta asti ja toimineet sellaisten menestyneiden animaatioiden kuin jo aiemmin mainitun *Lupin III:n* takana. Studiosta ja sen rajoja rikkoneista kokeiluista ja valtavia budjetteja vaatineista projekteista tuli kuitenkin suuria menestyksiä, ja studion tuotoksia on nyt myöhemmin esitetty jopa suomalaisissa elokuvateattereissa. Studio Ghibli on myös osittain syyllinen muiden tuottajien käynnistämiin ja lopulta varat syöneisiin projekteihin, sillä Ghiblin tekemä *Kaze no Tani no Naushika* (*Tuulen Laakson Nausicaä*) aloitti 1990-lukua leimanneiden, huonosti rahallisesti menestyneiden animaatiokokeilujen tuottamisen. Ainoa poikkeus kylläkin oli, että Studio Ghiblin kokeilut löivät rahoiksi valtavalla menestyksellä. Selityksenä on mahdollisesti se, että studiota luotsanneet miehet osasivat kertoa pieniä inhimillisiä tarinoita suurten tapahtumien keskellä ja yhdistivät niihin loistavat ja vaivalla tehdyt käsin piirretyt animaatiot.

Toinen syntynyt merkittävä studio oli **Toshio Okadan** perustama Gainax³, jonka suojiin hakeutui ryhmä *animen* parissa kasvaneita ja alaan syvästi uskovia henkilöitä. Tämä studio koki sellaista suosiota fanikulttuurin piirissä, että sille annettiin tehtäväksi siihen mennessä kallein animaatiotuotanto *Royal Space Force: The Wings of Honneamise* (*Ōritsu Uchūgun: Oneamisu no Tsubasa*). Tuotannot eivät olleet sellaisia rahallisia menestyksiä kuin Studio Ghiblillä, mutta jäivät silti animaation historiaan merkkipaaluina. Kaikki *animea* vähänkin enemmän katsoneet ovat varmasti törmänneet ainakin nimeen *Neon Genesis Evangelion*, joka on Gainaxin kädenjälkeä.

2 Studio Ghibli, ks. <http://www.ghibli.jp/>.

3 Studio Gainax, ks. <http://www.gainax.co.jp/top.html>.

TAIVAL JATKUU

Pienestä kokeilujen hiipumisesta toipuminen alkoi 1990-luvun puolivälissä uusien erikoisten tuotantojen myötä, ja nyt 2000-luvulla monisyiset juonikuviot ja uskaliaat toteutukset ovat taas kunnolla muodissa. 1990-luvulla suosioon nousi sellaisia lajityyppejä, joissa oli erikoisvoimia ja rutkasti lihasmassaa omaavia taistelijoita mätkimässä toisiaan tai sitten taikavoimia omaavia tyttöjä maailmaa pelastamassa. Näiden lajityyppien esimerkkeinä ja uranuurtajina toimivat *Dragon Ball Z (Doragon Bôru)* ja *Sailor Moon (Bishôjo Senshi Sêrâ Mûn)*, joista *Dragon Ball Z* löytyy puhuttuna jopa yli tusinalla eri kielellä. Tällä vuosikymmenellä nähtiin myös animaatioiden muuttamista oikeiden näyttelijöiden esittämiksi alkaen *Great Teacher Onizukalla (Gurêto Tichâ Onizuka)*. Näitä käännöksiä ei ole ollut paljon, mutta esimerkiksi tämän GTO:n viimeinen televisiojaksokausi nousi mittauksien mukaan Japanin kautta aikain katsotuimmaksi tv-ohjelmaksi.

1990-luvulla koettiin myös pieni notkahdus jättiläisrobotteja käsittelevien sarjojen suosiossa; ne olivat olleet perinteisesti ylivoimaisesti suosituimpia ja parhaisiin katseluaikoihin sijoitettuja. Tämä on kuitenkin korjaantunut viimeisen viiden vuoden aikana sellaisten sarjojen avustuksella kuin *Mobile Suit Gundam SEED* ja *Code Geass: Lelouch of the Rebellion (Kôdo Giasu: Hangyaku no Rurûshu)*, joista jälkimmäistä tämän artikkelin kirjoittajakin seurasi tunnekuohujen kera joka viikko sen ilmestyessä.

2000-luvulla *animea* ovat myös tähdittäneet japanilaisista tietokoneella pelattavista kuvakertomus-, deittailu- tai erotiikkapeleistä tehdyt sovitukset. Nämä sovitukset on lähes kaikki muutettu laajemmalle yleisölle (muillekin kuin miehille) sopiviksi. Näiden sovitusten alkuna voidaan ajatella olevan vuonna 1998 ilmestynyt *Sentimental Graffiti (Senchimentaru Gurafuti)*. Sovituksia on nyt suosion varmistuttua ryhdytty tekemään myös kaikista muista pelityypeistä. 2000-luvulla ovat myös nousseet suureen suosioon harrastajien tekemät *animen* käännökset eli fansubbaukset. Tämän kääntämisen juuret ovat 1980-luvun lopulla VHS-nauhoilla ja 1990-luvun CD-R-levyillä, jolloin fansubbaukset kulkivat henkilöltä toiselle erilaisten *anime*-klubien kautta. Japania taitamattomat henkilöt halusivat ymmärtää sarjoja ja näin syntyi yhteisöjä tai klubeja, joissa japania taitavat käänsivät sarjoja odottavalle yleisölle virallisen levityksen puutteessa. Fansubbauksen räjähdysmäinen kasvu tapahtui vasta nopeiden internet-yhteyksien levitessä ja nykyään harrastajien tekemiä käännöksiä Japanin televisiossa näytetystä sarjasta saa hyvällä onnella jo lähetystä seuraavana päivänä.

Viimeisen kymmenen vuoden aikana japanilaisten sarjakuvien muuttaminen animaatiomuotoon on myös noussut tavallaan trendiksi, koska studioiden ei tarvitse itse keksiä lähdemateriaalia ja tuotanto tulee halvemmaksi. Studioiden omat tuotokset eivät ole kuitenkaan menettäneet merkitystään, vaan nyt niitä valmistellaan harkiten ja taidolla odottaen sitä kriittistä hetkeä, kun aika on juuri oikea. Samaten viimeisen kymmenen vuoden aikana on selvästi havaittavissa etenkin naisille suunnatun *animen*, johon kuuluvat erityisesti rakkaustarinat, määrän kasvu. Nykyaikainen markkinatutkimus etsii kohde-ryhmiä, joille uudenlaista *animea* voitaisiin tarjota ja tuottaa kannattavasti, unohtamatta vanhoja ja tuottavaksi koettuja tyylilajeja ja juonikuvioita. Tällainen tutkimus on esimerkiksi paljastanut ennen huomaamatta jääneitä iltamyöhään sijoitettuja, mutta silti loistavia lähetysaikoja tietyille kohdeyleisölle.

Japanilaisella animaatiolla on siis takanaan kohta satavuotinen historia ja vankka kuluttajakunta. Studiot ovat vahvasti ajan hermolla ja uusia ideoita ja tähtiä syntyy tasaiseen tahtiin. Viime vuosina on myös nähty *animen* vaikutteiden leviämistä länsimaisiin tuotantoihin ja populaarikulttuureihin. Tähän luottaen onkin helppo sanoa, että *animen* historiankirjoihin kirjoitetaan vielä monta lukua pitkälle tulevaisuuteen.

LÄHTEET

O'Connell 1999 O'Connell, Michael, *A Brief History of Anime*, 1999.
<http://www.corneredangel.com/amwess/papers/history.html>
(luettu 21.4.2009).

Anime. <http://animelehti.fi/>.

Jpop <http://japanpop.fi/>.