

АУМ СИНРИКЁ И ЯПОНСКАЯ АНИМАЦИЯ

Артёмов Р.Ю.

В настоящее время японская анимация занимает всё большее место в системе ценностей современной молодежи. Аниме оказывает огромное влияние на формирование мировоззрения, мироощущения и религиозной самоидентификации современной молодежи. Мир аниме представляет собой сложно структурированную систему, развивающуюся по законам медиа-маркетинга. Сегодня продукт, который выпускают многочисленные японские студии, направлен на все возрастные и социальные категории населения. В свое время печально известное новое религиозное движение Аум Синрикё смогло по достоинству оценить возможности японской анимации для популяризации своего учения и привлечения новых adeptов из молодежной среды.

Общие сведения

К настоящему времени сформировались следующие жанры аниме. По целевой аудитории:

- **Кодомо** — аниме предназначено для детской аудитории в возрасте до 12 лет. В нем отсутствует или сильно упрощено идейное наполнение. Сюда же можно добавить характерный рисунок. Часто кодомо-аниме очень близко к европейской или американской анимационной школе и сильно отличается от других видов аниме не только по рисунку, но и по построению сериала. Сюжетные линии не обладают жестокими сценами, а основной смысл не затрагивает сложные социальные проблемы.

- **Сёнен** — аниме для мальчиков и юношей в возрастном диапазоне от 12 до 18 лет. Отличительной особенностью данного жанра является быстрое развитие событий, яркий динамизм в сюжете. В них присутствует большое количество комедийных сцен о мужской дружбе. Образы девушек могут быть проработаны слабо или детально, но они никогда не находятся в центре сюжетной линии. Центральное место в аниме этого жанра занимают технические моменты или сцены сражения.

- **Сёдзё** — аниме для девочек и девушек в возрасте от 12 до 18. В отличие от сёнен, этот жанр изобилует романтическими отношениями. Кроме того, центральным местом сюжета зачастую являются отношения между парнем и девушкой. В поджанре меха-сёдзё повествуется о похождениях девочки, наделенной магической силой.

- **Сэйнен** — аниме ориентировано на взрослых мужчин в возрасте от 18 до 40 лет. Особенностью сюжета является хорошая детальная прорисовка персонажей. В них могут преобладать комедийные моменты, эротические направления или описание повседневной жизни холостяка.

Артёмов Р.Ю. магистр философских наук, преподаватель Минской Духовной Академии

- **Дзёсей** — аниме для женщин в возрасте от 18 до 40 лет. В центре сюжета находится повседневная жизнь простой женщины.

По особенностям сюжета выделяют следующие жанры:

- **Киберпанк** — повествует о мире будущего, в котором господствуют различные компьютерные технологии. По особенностям сценария этот жанр приближается к антиутопии.

- **Паропанк (или стимпанк)** — рассказывает об альтернативных мирах, которые находятся на уровне развития, схожем с Европой XIX века. В большей степени преобладает футуристическая линия повествования.

- **Фэнтези** — этот жанр перекликается с идеями толкиеновских миров. Аниме зачастую полностью копируют персонажей и их повадки у Дж.Р.Р. Толкиена. Во многом появление этого жанра связано с космологией Толкиена.

- **Научная фантастика** — жанр, который повествует о жизни в космосе, новых планетах и т.д. Во многом схож с общепринятым пониманием классической научной фантастики.

- **Апокалиптика** — рассказывает о наступлении конца света.

- **Постапокалиптика** — повествует о жизни после глобальной катастрофы — конца света.

- **Романтика** — жанр, повествующий о любовных переживаниях.

- **Мистика** — жанр, повествующий о столкновении с мистическими явлениями.

- **Сверхъестественное** — жанр, рассказывающий о сверхъестественных силах и потустороннем мире.

- **Повседневность** — жанр, повествующий о жизни простых обывателей.

- **Комедия** — жанр, характеризующийся наличием юмористических и сатирических сцен.

- **Драма** — жанр, повествующий о частной жизни человека и его личном конфликте с обществом.

- **Детектив** — жанр, описывающий исследование и раскрытие загадочного происшествия (обычно преступления) или серии происшествий.

- **Меха** — характеризуется сюжетом с огромными человекоподобными машинами, управляемыми человеком.

- **Боевик** — жанр, изобилующий сценами насилия различного рода: драки, перестрелки, погони и тому подобное [3, с. 37]

Большинство жанров аниме имеет также много различных поджанров, которые углубляются в какой-либо один аспект сюжета или временной промежуток.

У аниме есть строгий набор форматов, в которых они выпускаются. Различают полнометражные мультфильмы, продолжительность которых может достигать до двух с половиной часов. Также есть сериалы, которые делятся на многосерийные и обычные. Многосерийные аниме могут состоять из более чем полутысячи серий. Обычные насчитывают не более

двадцати пяти выпусков. Формат серий жестко регламентирован. Общая продолжительность серии составляет двадцать пять минут. Она разделена на две части по двенадцать с половиной минут, которые прерываются специальной заставкой. В системе телевидения также есть строгие принципы, согласно с которыми аниме выходит в эфир. Есть специальное время, например, для кодомо-аниме и для всех остальных жанров. Таким образом, можно, не заглядывая в программу телепередач, точно угадать, в какое время будет идти аниме для различных возрастных категорий.

Государственный заказ на аниме

В 30-х — 40-х годах XX века появилось понятие госзаказа в анимационной индустрии. Это было вызвано нарастающим милитаризмом, хотя и нельзя утверждать, что все аниме этих годов были созданы по заказу правительства. Японская культура базируется на принципах коллективизма и любви к Родине. Поэтому государственный заказ не столкнулся с сопротивлением художников и студий. Наоборот, этот период развития аниме ознаменован появлением аниме о псе-солдате Норакуро, которое уже считается классикой заказного аниме. Его создание было инициировано отделом пропаганды Имперской армии.

«Момотаро и его морские орлы» (режиссер Мицуё Сэо, 1942) — произведение, которое было создано в самый разгар Второй мировой войны. Это аниме раскрывает противостояние между Японией и США. Особенность данного мультфильма заключается в том, что он полностью финансировался отделом пропаганды и постоянно транслировался по национальному телевидению. После поражения Японии во Второй мировой войне появляется большое количество аниме о демократических отношениях. Это также было вынужденным из-за оккупации Западом госзаказом.

Коммерческие заказы на аниме

К 1960-м годам аниме практически вышло из тени госзаказа и стало полностью независимым от властей. Но на смену госзаказу пришел коммерческий заказ. Аниме стали использовать производители различных товаров для детей. Особенной популярностью пользовалось и до сих пор пользуется создание анимационного сериала перед выпуском игрушки для детей. Удачным примером такого варианта рекламы является серия второсортного во всех отношениях аниме под названием «Покемоны» [4]. Сюжет мультфильма предельно прост. Действие разворачивается в вымышленной вселенной. В ней живут люди, которые владеют карманными монстрами. Последние постоянно сражаются с себе подобными. Данное аниме было очень удачным рекламным ходом. Компания Nintendo разработала шесть поколений компьютерных и карманных игр по мотивам сериала. Благодаря его популярности среди детей — а именно на детскую аудиторию было рассчитано аниме — компания-заказчик смогла получить огромную прибыль [4]. Однако из-за спешки и непро-

фессионализма создатели допустили грубую ошибку в выборе цветовой гаммы, которая доминирует в аниме. В ходе психиатрического исследования было выявлено, что постоянно мелькающие красный и синий цвета провоцируют у детей развитие суицидальных мыслей. Ввиду риска развития детского суицида «Покемоны» были запрещены во многих странах Западной Европы. В странах же бывшего Советского Союза «Покемоны» транслировались в прайм-тайм.

С играми также возникли некоторые проблемы. В 1999 году Nintendo сняла с производства карту «Koga's Ninja Trick», так как на ней был изображен символ мандзи — традиционный буддистский символ, обозначающий совершенство. Антидиффамационная лига, правозащитная общественно-политическая организация, противостоящая антисемитизму, сочла, что «Покемон» пропагандирует нацизм, так как свастика (символ Третьего рейха) является по сути зеркально отраженным мандзи [5]. Со временем члены Антидиффамационной лиги изменили свое мнение. Но это случилось уже после того, как Nintendo, узнав о конфликте, убрала карту с прилавков [8]. К слову, Ватикан, напротив, счел карточную игру «Покемон» развивающей интеллектуальные способности ребенка, а также пропагандирующей дружбу и умения находить общий язык со сверстниками.

В странах Лиги арабских государств «Покемон» был запрещен, так как мусульманские ученые-богословы решили, что он пропагандирует азартные игры, запрещенные исламом. Кроме того, в карточной игре и самом аниме цензорами были замечены гексаграммы (звезды Давида). И если в Японии звезду Давида воспринимают как не более чем красивый магический символ, то для арабов это символ международного сионизма [1].

Аум Синрикё и аниме

Со временем роль аниме настолько возросла в медиапространстве Японии, что многие политические, общественные и религиозные деятели стали говорить об использовании аниме для продвижения своих идей. Первой религиозной организацией, которая открыто начала заказывать аниме определенной тематики, стала секта Аум Синрикё. Она стала заключать контракты с анимационными студиями на создание специальных аниме. При этом практика обращения к аниме как важнейшему средству миссионерской работы сохранялась чуть ли не с самого начала работы организации и вплоть до развязки с газовой атакой в токийском метро.

Наиболее активная фаза использования организацией аниме пришлась на середину восьмидесятых годов. Исследователи даже связывают чрезмерное развитие целого жанра аниме «меха» именно с деятельностью Аум Синрикё. Напомним, что аниме этого жанра характеризуются точностью передачи технических деталей, роботов и иной техники. В центре сюжета всегда находится человек, который управляет роботом. Сюжетная линия развивается вокруг главного героя, который на протяжении всего аниме пытается достичь нового уровня в развитии способностей управления роботом.

Такая тематика очень близка идеям Сёко Асахары, который призывал своих последователей стремиться к постоянному совершенствованию и движению от одного уровня развития к другому. Цель создания таких анимационных фильмов очевидна — создать в сознании молодежи уже готовый мировоззренческий шаблон, который отлично подойдет для принятия нового учения. Но прежде чем мы обратимся к заказным аниме, которые производились профессиональными студиями для Аум Синрикё, следует рассмотреть любительские мультфильмы, которые создавались непосредственно адептами этого нового религиозного движения.

В 1980-х годах вышла серия короткометражных аниме, которые были призваны рассказать об основах вероучения нетрадиционного религиозного движения под руководством Сёко Асахары. Начнем с трилогии под названием «Генезис». В трех сериях, продолжительностью в среднем семь минут, рассказывается о происхождении мира и человека. Причем следует обратить внимание, что авторы прибегли к христианской трактовке происхождения мира и лишь немного ее подкорректировали в соответствии со своим пониманием. Так, в генезисе мира появляются буддийские идеи, а именно идея реинкарнации и нирваны. Цель данных аниме состояла в показе истоков учения, придании ему авторитета, внушении зрителям идеи древности религиозного движения.



Рисунок 1. Образ мудреца в аниме [9]

За «Генезисом» выходит также цикл короткометражных аниме под названием «Марпа». Сценарий аниме построен по типу буддийских бесед. В центре аниме всегда находится молодой человек, который ищет ответы на вопросы духовной жизни. В каждой серии он встречается с новым духовным наставником.

Интересно, что облик наставников очень схож с реальной внешностью лидера Аум Синрикё. Особенность данных аниме заключается в том, что в них прослеживается сильное влияние буддизма, которое не обошло и Сёко Асахару.

Отдельно стоят два мультфильма, которые представляют собой различные истории. Аниме под названием «Soseiki» — это синкретическая история о грехопадении. В нее вошли библейские идеи в интерпретации Сёко Асахары. Аниме начинается с того, что мужчина ест рис (замена библейского плода), внезапно он видит нагую женщину и осознает, что и сам — наг. После чего они надевают одежду и становятся такими, как и остальные люди. Но эта одежда мешает им, и они стремятся снять ее с себя, однако общество порицает и изгоняет их. В итоге молодые люди идут к большому храму, где их примут такими, какие они есть. Посыл аниме ясен. Общество создало целую систему институтов, которые не дают возможности людям быть самими собой, это возможно только в особом месте, где всех ждут и никого не изгоняют. Конечно, таким местом является община Аум Синрикё. Мультфильм включает в себя еще одну сюжетную линию — а именно притчу о рисе. На неплодородной почве практически ничего не растет, и молодой человек встречает женщину, которая несет миску риса. Со всего поля она собрала только эту миску. Она хотела съесть рис, но молодой человек ее убедил посадить его снова, и в итоге он смог собрать большую корзину. Следует отметить, что рис как символ очень часто используется в аниме Аум Синрикё. Он символизирует жизнь, трудолюбие и упорство, так как для того, чтобы вырастить рис, нужно затратить большое количество усилий.

Также следует остановиться на анализе цикла анимационных клипов, которые в краткой форме раскрывают основные навыки «мастера Сёко Асахары». Продолжительность каждого клипа около полутора минут, за это время зритель знакомится с основными необычными возможностями основателя и лидера Аум Синрикё. В частности, в них демонстрируется возможность Сёко Асахары перемещаться по воздуху, проходить сквозь стены, генерировать электрические разряды, управлять мыслями своих адептов на расстоянии. Всё это демонстрируется под музыку.

Особое место в клипах уделено изображению счастливых групп людей, которые радуются и веселятся рядом со своим учителем.

Образ цветка лотоса часто появляется в первых аниме Аум Синрикё. Это достаточно емкий буддийский символ. Анимационные клипы рассчитаны на подростков, они выполнены в динамическом ключе и представляют собой постоянную смену образов и картинок, что, конечно, привлекает внимание молодой аудитории. Эти клипы являются переходными от обычных короткометражных аниме к заказным полноценным сериалам.



Рисунок 2. Сверхъестественные способности Сёко Асахары[2]

В 1980-х годах предсказания Сёко Асахары об Армагеддоне были более-менее оптимистичными, но к 1990-м от оптимизма Аум Синрикё перешло к более пессимистичным прогнозам. Исследователи объясняют это тем, что учение секты было игнорируемо обществом. В итоге Сёко Асахара объявил о том, что мир движется к глобальному катаклизму, а именно к войне, в которой выживет только небольшая группа людей [7, с. 4].

В издании *Riso shakai Sambala* Сёко Асахара презентовал свое видение Армагеддона, который должен случиться в 1999 году. К активным действиям были призваны все члены секты. Им обещалось, что в награду за это они смогут насладиться грядущим тысячелетним земным царствованием. Затем дата конца света была перенесена на 1997 год. Эта часть учения секты стала основой для создания аниме-сериалов, которые были посвящены постапокалиптической тематике.

Аниме апокалиптической тематики стало развиваться с 1970-х. В 1980-х наблюдается своеобразный расцвет аниме этого жанра. Шимазано, исследователь НРД в Японии, связывает это с доктринами религиозных движений, которые стали появляться в японском обществе в эти годы. Также это явление связано с так называемым «бумом Нострадамуса», который произошел в обществе начиная с 1973 года [9, с. 135]. Аум Синрикё также заказывала мультики этого жанра. Аниме апокалиптического характера, связанными с доктриной Аум, являются: *The Space Battleship Yamato*, которое вышло в США под названием *Star Blazers*, а также работа знаменитого режиссера Хаяо Миядзаки «Навиская из долины ветров». Эти аниме стали своеобразным символом борьбы за новую жизнь членов Аум Синрикё. В последующем Сёко Асахара часто

прибегал к сюжетам этих мультфильмов для того, чтобы на образах аниме объяснять части своей доктрины. Интересным фактом является и то, что некоторые изобретения Аум назывались именами из Yamato. Так, например, воздушный фильтр, который использовался для очистки воздуха в помещениях, был назван «космический очиститель».

Несмотря на различные особенности исполнения этих аниме, они объединены общим смыслом. В центре сюжета 1 идея о том, что цивилизация находится на грани разрушения. Виновником этого считается сам человек. Спасти же цивилизацию может небольшая группа смельчаков, которые бросают вызов жадности и эгоизму общества.

В 1987 году в Аум Синрикё разрабатывается теория, согласно которой масс-медиа являются элементами контроля и манипуляции сознанием людей. В этом же году начинает издаваться журнал «Махаяна», где помещается манга и записи проповедей Сёко Асахары [7, с.13]. В 1992 году появляется аниме под названием *Varayana Sossa* №5. К этому аниме вышло также стостраничное сопровождение, в котором Асахара объяснял смысл и образы мультфильма. Аниме вышло в жанре постапокалипсис.

С 1980-х отмечается возникновение групп поклонников аниме, которых в последующем стали называть отаку. Именно на эти группы были рассчитаны и для них создавались Аум-аниме, ведь в то время в Японии адепты Аум Синрикё были своего рода аутсайдерами.

Со временем Сёко Асахара осознает малую эффективность самостоятельного создания аниме и переходит к заказу мультфильмов у профессиональных студий. Нельзя сказать, что Аум Синрикё сотрудничала с одной студией. Они размещали заказы у множества как известных, так и малоизвестных анимационных студий. Тогда же меха-сериалы переориентируются на более взрослую аудиторию и концепция уникального пилотируемого подростком супер-робота уходит на задний план. Сюжет меха-сериалов по большей степени становится связанным с неопределённым будущим, где развитие технологий человечества достигает достаточного уровня, чтобы серийно производить меха-роботов в военных целях. При этом в будущем человечество выходит за пределы космоса и заселяет другие планеты. В большинстве случаев в таких колониях наблюдаются тенденции к антиутопии. Главный герой, молодой человек, имеет, как правило, тяжёлый опыт в прошлой жизни. Он является своеобразным изгоем общества, не имеет стабильного места проживания и постоянно путешествует. Вскоре вокруг него собираются новые союзники, которые в конечном счете образуют своеобразную фракцию для борьбы со вражеской силой. Меха-робота главный герой получает случайно, найдя его, как правило, брошенного. В другой интерпретации главный герой может войти в некий военный альянс, работая в качестве полицейского/патрульного, в таком случае он также получает своего меха-робота.

Сюжеты всех «меха», которые создавались по заказу секты, отличались одной характерной чертой. Главный герой всегда противостоял

мнению общества и проходил на протяжении всего сериала путь само-совершенствования. Данный идейный «вброс» был основным условием заказа. Главу движения не интересовала внешняя оболочка аниме, для него важна была сюжетная составляющая и идеологическая начинка мультфильма. В этот период возникают такие анимационные фильмы жанра «меха», как: *Sengoku Majin GoShogun*, *Chou Jikuu Yousai Macross*, *Sei Jushi Bismark*, *Hyakujuu Ou Golion*, *Cho Jiku Kidan Southern Cross* [5]. Они существенно отличались по идеям и способам прорисовки, но имели одну схожую черту в сценарии, а именно идею противостояния главного героя обществу и поиск путей самосовершенствования.

В период с 1980 по 1989 годы различными студиями было создано 168 аниме жанра «меха». Среди них — как сериалы, так и полнометражные фильмы. За период же с 1964 по 1979 было создано всего лишь 68 анимационных фильмов аналогичного жанра [5]. Это говорит о том, что интерес Аум Синрикё и лично Сёко Асахары к аниме и возможности тиражирования идей движения через них повлиял на активизацию производства аниме жанра «меха». Причем доля заказного аниме из этих 168 фильмов занимает около 45%. Остальная часть анимационных фильмов появилась в результате эффекта «инерции». Такие исследователи японской анимации, как Джеймс Бойд и Тетсуа Нишимура, отмечают небывалый рост интереса к жанру меха в период восьмидесятых годов. Это они связывают с постоянным заказом новых фильмов со стороны Аум Синрикё. Выйдя на телеэкраны в прайм-тайм, меха-сериалы стали завоевывать аудиторию необычным подходом и свежестью идей. Такого рода сюжетная линия отлично подготавливала молодежное сознание к восприятию идей лидера нового религиозного движения [6].

Таким образом, новое религиозное движение оказало существенное влияние на развитие одного из популярнейших вне контекста нетрадиционной религиозности жанров аниме. Центральные идеи сюжета, которые были обязательным требованием заказа, со временем стали неотъемлемой частью меха-сериалов.

Интересным представляется тот факт, что меха-аниме 1990-х и 2000-х годов не отошли от специфики жанра и по-прежнему развивали сюжет, основанный на самореализации и противостоянию обществу. Так, в 1995 году на экраны вышел аниме-сериал режиссера Хидэаки Анно, который позже стал классикой меха-жанра, под названием «Евангелион», выпускавшееся студией Gainax. Аниме выходило без перерывов вплоть до конца 1996 года. Сюжетная линия «Евангелиона» была основана на классических идеях меха-аниме, которые были заложены заказами Аум Синрикё. И хоть движение уже не могло быть причастным к созданию мультфильма, однако его влияние прослеживается достаточно четко [9, с. 144]. В своем интервью для одного из телеканалов японского телевидения Хидэаки Анно сообщил, что в основе сюжета данного аниме лежала доктрина Аум Синрикё. Однако из-за зариновой атаки в токийском метро 1995 года концепцию сериала пришлось поменять, так как в прессе

стали появляться сведения о связи «Евангелиона» с сектой. Ввиду этого сценаристы были вынуждены кардинально изменить сюжет аниме-сериала. Этот факт со своей стороны показывает ту роль, которую сыграло движение Аум Синрикё в развитии аниме жанра меха.

Заключение

Аниме уже давно перестало быть достоянием исключительно японского общества. На современном этапе оно стало мультикультурным и полирелигиозным. Исходя из жанрового многообразия, можно заключить, что она направлено на охват практически всех возрастных групп. Также аниме стало основанием для порождения субкультурных образований, таких как отаку, а также косплееры, которые полностью копируют своих любимых аниме-персонажей. Особого внимания заслуживает факт использования аниме религиозными организациями, в частности Аум Синрикё, для продвижения своих идей в окружающем обществе. Тема использования в аниме религиозных мотивов и символики в целом заслуживает отдельного тщательного анализа.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Видеоролики из коллекции Аум Синрикё // Яндекс видео [Электронный ресурс]. — 2013. Режим доступа: <http://video.yandex.by/users/taradronme/collection/9/> Дата доступа: 29.05.2013.
2. Видеоролики из коллекции Аум Синрикё // Яндекс видео [Электронный ресурс]. — 2013. Режим доступа: <http://video.yandex.by/users/taradronme/collection/9/?p=1> Дата доступа: 29.05.2013.
3. Иванов, Б.А. Введение в японскую анимацию / Б. А. Иванов. — М., 1999. — 239 с.
4. Иванов, Б.А. Вся правда о покемонах / А.Б. Иванов // Центр цифровой Вселенной [Электронный ресурс]. — 2001. Режим доступа: <http://offline.hotepc.ru/2001/66/14939/>. Дата доступа: 29.05.2013.
5. Энциклопедия аниме и мировой анимации // World Art [Электронный ресурс]. — 2013. Режим доступа: <http://www.world-art.ru/animation/list.php>. Дата доступа: 29.05.2013.
6. Boyd, J.W. Shinto Perspectives in Miyazaki's Anime Film "Spirited Away" / James W. Boyd, Tetsuya Nishimura // The Journal of Religion and Film [Electronic resource]. — 2004. — Vol. 8, №2. — Mode of access: <http://www.unomaha.edu/jrf/Vol8No2/boydShinto.htm>. — Date of access: 04.06.2013.
7. Erica, B. Media and religion in Japan: the Aum affair as a turning point / Baffelli Erica. — EASA Media Anthropology Network & EASA Religion Network joint e-seminar. — P. 1-22.
8. Fitzgerald, J. "Swastika" Pokemon card dropped / Jim Fitzgerald. // High Beam Research [Electronic resource]. — Mode of access: <http://www.highbeam.com/doc/1P2-4525479.html>. — Date of access: 04.06.2013.
9. Jolyon, B.T. Horrific "Cults" and Comic Religion / Baraka Thomas Jolyon // Japanese Journal of Religious Studies. — 2012. — Vol. 39, № 1. — P. 127–151.