

иерей Роман Артемов

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АНИМЕ НЕТРАДИЦИОННЫМИ РЕЛИГИОЗНЫМИ ДВИЖЕНИЯМИ В ЯПОНИИ

Целью данной работы было выявление религиозных компонентов в современной японской анимации. В ходе исследования был применен метод контент-анализа и компаративистский метод. В результате работы были установлены связи между такими сектами как Аум Синрикё и Кофуку но Кагаку и анимационными фильмами японских студий, а также выявлены механизмы продвижения своих идей нетрадиционными религиозными движениями.

Ключевые слова: японская анимация, аниме, отаку, религиозные компоненты, синтоизм, буддизм, христианство, НРД, Кофуку но Кагаку, Аум Синрикё.

Введение

На данный момент практически отсутствуют работы, посвященные анализу проникновения нетрадиционной религиозности в японскую анимацию, а уж тем более раскрывающие механизмы взаимодействия и влияния сект на аниме. Основные

источники не переведены на русский или английский языки. Та часть исследований, которые находятся в свободном доступе, не отражает данной проблематики. В данном контексте представляется важным провести анализ влияния нетрадиционной религиозности на аниме, а также проследить основные механизмы провижения религиозных идей через японскую анимацию.

В данной статье будет рассмотрена взаимосвязь японской анимации с движениями Аум Синрикё и Кофуку но Кагаку, определено влияние секты Аум Синрикё на возникновение нового жанра в японской анимации. Анализ будет проводиться на основании анимационных фильмов, заказанных сектами; интервью лидеров нетрадиционных религиозных организаций, а также интервью рядовых последователей. Естественно, данный материал не может претендовать на полное освещение темы, но является лишь кратким введением в обозначенную проблематику.

Начиная с 1940-х гг. аниме достаточно активно использовались для продвижения политических идей. Правительство Японии создавало аниме патриотического и милитаристского содержания. Для этого у аниме-студий заказывались аниме с последующей трансляцией по телевидению.

Однако после поражения Японии во Второй мировой войне политический заказ на аниме прекратился и уступил место заказам со стороны различного рода социальных и религиозных движений. Последние по достоинству оценили пропагандистский потенциал аниме и стали активно использовать анимационные фильмы для распространения своих идей.

Первый шаг в использовании аниме для распространения своих доктрин сделала секта Аум Синрикё, которая не только заказывала аниме, но также стала родоначальницей одного из популярнейших жанров аниме – меха.

Однако Аум Синрикё не пользовалось агрессивными методами воздействия на аудиторию, а старалось завуалировать свои идеи и преподнести их как нечто не относящееся к секте. В тоже самое время движение Кōfuku-no-Kagaku стало одной из сект, которая очень активно применяет способ воздействия на аудиторию и распространение своих идей через аниме, полностью подогнанные под продвижение определенной идеи или комплекса взглядов секты.

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 лет. 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;

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 в. 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 подобное¹.

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 2,5 часов. Также есть сериалы, которые делятся на многосерийные и обычные. Многосерийные аниме могут состоять из более 500 серий. Обычные насчитывают не более 25 выпусков. Формат серий жестко регламентирован. Общая продолжительность серии составляет 25 минут. Она разделена на две части по 12,5 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

¹ Иванов, Б.А. Введение в японскую анимацию / Б. А. Иванов. – Москва, 1999. – С. 37.

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 гг. XX в. 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 Мицүё 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 госзаказом из-за оккупации Западом.

Коммерческие заказы на аниме

К 1960-м гг. 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»². 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 прибыль³. Однако из-за спешки и непрофессионализма 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 г. «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

² Иванов, Б. А. Вся правда о покемонах/Б. А. Иванов [Электронный ресурс] . – Режим доступа: <http://offline.homepc.ru/2001/66/14939/>. – Дата доступа: 29.05.2013.

³ Там же.

рейха) является по сути зеркально отраженным мандзи⁴. Со временем члены Антидиффамационной лиги изменили свое мнение. Но это случилось уже после того, как «Nintendo», узнав о конфликте, убрала карту с прилавков⁵. К слову, Ватикан, напротив, счел карточную игру «Покемон» развивающей интеллектуальные способности ребенка, а также пропагандирующей дружбу и умение 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 сионизма⁶.

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

4 Энциклопедия аниме и мировой анимации [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.world-art.ru/animation/list.php>. – Дата доступа: 29.05.2013.

5 Fitzgerald, J. "Swastika" Pokemon card dropped / J. Fitzgerald [Electronic resource]. – Access: <http://www.highbeam.com/doc/1P2-4525479.html>. – Date of access: 04.06.2013.

6 Видеоролики из коллекции Аум Синрикё [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://video.yandex.by/users/taradronme/collection/9>. – Дата доступа: 29.05.2013.

самого начала работы организации и вплоть до газовой атаки в токийском метро.

Наиболее активная фаза использования организацией аниме пришлось на середину 1980-х гг. 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, управляющий 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 гг. 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 идеи реинкарнации и нирваны.

Цель данных аниме состояла в показе истоков учения, придании ему авторитета, внушении зрителям идеи древности религиозного движения.

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 демонстрируются возможности Сёко Асахары перемещаться по воздуху, проходить сквозь стены, генерировать электрические разряды, управлять мыслями своих адептов на расстоянии. Все 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 динамичном 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.

В 1980-х гг. предсказания Сёко Асахары об Армагеддоне были более-менее оптимистичными, но к 1990-м гг. от опти-

мизма 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 людей⁷.

В издании «Riso shakai Sambala» Сёко Асахара презентовал свое видение Армагеддона, который должен случиться в 1999 г. 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 г. Эта часть учения секты стала основой для создания аниме-сериалов, которые были посвящены постапокалиптической тематике.

Аниме апокалиптической тематики стало развиваться с 1970-х гг. В 1980-х гг. наблюдается своеобразный расцвет аниме этого жанра. Шимазоно, 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 начался в обществе с 1973 г.⁸ Аум Синрикё также заказывало 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 «Навсикая 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,

7 Baffelli, E. Media and religion in Japan: the Aum affair as a turning point / E. Baffelli // EASA Media Anthropology Network & EASA Religion Network joint e-seminar. – 2009. – P. 22.

8 Jolyon, B. T. Horrific “Cults” and Comic Religion / B. T. Jolyon // Japanese Journal of Religious Studies. – Vol. 39. – № 1. – P. 127–151.

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 – одна 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 г. 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 Асахары⁹. В 1992 г. появляется аниме под названием «Varayana Sossa № 5». К этому аниме вышло также 100-страничное сопровождение, в котором Асахара объяснял смысл и образы мультфильма. Аниме вышло в жанре постапокалипсис.

С 1980-х гг. 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 сотрудничало с одной студией. Они размещали заказы у множества как известных, так и малоизвестных анимационных

9 Baffelli, E. Media and religion in Japan: the Aum affair as a turning point. – P. 37.

студий. Тогда же меха-сериалы начинают переориентацию на более взрослую аудиторию и концепция уникального пилотируемого подростком суперробота уходит на задний план. Сюжет меха-сериалов по большей степени становится связанным с неопределенным 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, тяжелый 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, заброшенного. 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 самосовершенствования. Данный идейный «вброс» был основным условием заказа. Главую 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»¹⁰. Они существенно отличались по идеям

10 Энциклопедия аниме и мировой анимации [Электронный ресурс]. –

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 гг. различными студиями было создано 168 аниме жанра «меха». Среди них – как сериалы, так и полнометражные фильмы. За период же с 1964 по 1979 гг. 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 1980-х гг. 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 движения¹¹.

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.

Режим дотупа: <http://www.world-art.ru/animation/list.php>. – Дата доступа: 29.05.2013.

11 Boyd, J. W. Shinto Perspectives in Miyazaki's Anime Film "Spirited Away" / J. W. Boyd [Electronic resource]. – Accese: <http://www.unomaha.edu/jrf/Vol8No2/boydShinto.htm>. – Date of access: 04.06.2013.

Интересным представляется тот факт, что меха-аниме 1990-х и 2000-х гг. не отошли от специфики жанра и по-прежнему развивали сюжет, основанный на самореализации и противостоянии обществу. Так, в 1995 г. на экраны вышел аниме-сериал режиссера Хидэаки Анно, который позже стал классикой меха-жанра, под названием «Евангелион», выпускавшийся студией «Gainax». Аниме выходило без перерывов вплоть до конца 1996 г. 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 четко¹². В своем интервью для одного из телеканалов японского телевидения Хидэаки Анно сообщил, что в основе сюжета данного аниме лежала доктрина Аум Синрикё. Однако после зариновой атаки в токийском метро в 1995 г. 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 указывает на ту роль, которую сыграло движение Аум Синрикё в развитии аниме жанра меха.

Kōfuku-no-Kagaku: история возникновения и основы доктрины

«Kōfuku-no-Kagaku» при дословном переводе звучит как «Счастливая Наука». Это нетрадиционное религиозное движение, основанное в Японии 6 октября 1986 г. Его основателем является Рюхо Окава. Официальной религиозной организацией оно стало в 1991 г.

Официальное название организации звучит следующим образом – «IRH – The Institute for Research in Human Happiness» или в сокращенном варианте: «IRH Press».

12 Jolyon, B. T. Horrific "Cults" and Comic Religion. – P. 39.

Базовыми идеями организации являются «настрой на правильные мысли», а также «Принципы счастья». Основные принципы взяты из буддизма, в особенности учение о правильном мышлении, рефлексии, развитии для самосовершенствования.

Окава провозгласил себя каналом духов Мухаммеда, Иисуса, Будды и Конфуция, а также воплощением великого духа, называемого Эль Кантаре. Его имя является скрытым именем Бога Ветхого Завета, а именно Яхве. Окава также утверждает, что имеет постоянный контакт с духами-защитниками знаменитых политиков. Об этом лидер секты заявил в публикации «Свобода».

В тоже самое время организация имеет ряд определенных агрессивных политических идей. Рюхо Окава поддерживает и проповедует принципы военной экспансии, использование ядерной энергии в военных целях, а также агрессивные шаги в отношении Китая.

Окава заявляет, что его учение является универсальным и все остальные конфессии должны принять его и встроить в свои доктрины.

Кофуку прибегает к различным способам продвижения своих идей в обществе. В 2011 г. они были замечены в привлечении крупной рекламной компании «Dentsu Corporation» для распространения учения в виде оригинальной рекламы.

Использование японской анимации для распространения идей

Использовать аниме для продвижения идей секта начала активно с конца 1990-х гг. Первый анимационный фильм вышел в прокат в 1997 г. Следует отметить, что в отличие от аниме Аум Синрикё, которые не отличались хорошей прорисовкой и продуманностью сценария, анимационные фильмы Кофуку занимают высокие позиции в русскоязычном, а также в англоязычном

рейтингах. Они отличаются высоким качеством, а также отличным сценарием, который способен заинтересовать поклонников жанра мистики и эзотерики. Именно в этом жанре вышли все аниме секты.

Вот список аниме, которые были созданы по заказу секты:

1. «Hermes: Ai wa Kaze no Gotoku», 1997 г.;
2. «Taiyou no Hou: El Cantare e no Michi», 2000 г.;
3. «Ougon no Hou: El Cantare no Rekishikan», 2003 г.;
4. «Eien no Hou», 2006 г.;
5. «Buddha Saitan: The Rebirth of Buddha», 2009 г.;
6. «The Mystical Laws», 2012 г.¹³

Сценарии всех аниме построены на основании книг лидера секты – Рюхо Окавы. Это, конечно, не означает, что аниме выполнены в полном соответствии с содержанием книг. За основу брались определенные идеи, которые облекались сценаристами в четкую и привлекательную форму. В этом подходе Кофуку отличается от многих нетрадиционных религиозных движений Японии, которые используют аниме в продвижении своих идей. Секта поняла, что при следовании букве в сценарии теряется оригинальность и привлекательность аниме для молодежи. Поэтому они пошли дальше и стали более гибкими.

Последний продукт – аниме «Таинственные законы» («The Mystical Laws»). Мультфильм основан также на книге лидера секты. Особенность данного аниме заключается в том, что оно создается непосредственно самой религиозной организацией, а если быть точным – Издательским советом секты.

При этом параллельно ожидаются съемки кинофильма «Последний Суд Окавы» («Okawa's Final Judgement») по сценарию аниме.

¹³ Энциклопедия аниме и мировой анимации [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.world-art.ru/animation/list.php>. – Дата доступа: 29.05.2013.

Издательский совет до этого занимался исключительно спонсированием аниме и заказом у профессиональных студий. Так, предыдущее аниме было заказано у студии «Мэдхаус», которая знаменита выпуском аниме на религиозную тематику.

Теперь же Издательский совет нанял режиссера Исаму Имаке студии «Мэдхаус» для работы над аниме, но уже на их площадке.

Согласно сюжету действие аниме происходит в 201X году. Новообразованная империя Годом стремится захватить влияние над всем миром с помощью неизвестной технологии, которую продвигает Рейка Чан, президент торговой компании.

Главный герой Шо Шишимару обладает тайной мистической способностью, которая способна спасти весь мир от империи Годом. В ходе борьбы он спасает неизвестного индейца. Последний открывает ему глаза на пророчество о втором пришествии спасителя, которое уже скоро наступит.

Важной особенностью аниме является неприкрытая апокалиптика, которая ставит зрителя перед фактом скорого второго пришествия. Конечно же спасти мир может только главный герой, который видит этот мир и все что в нем происходит не так, как все остальные. Идея исключительности играет не последнюю роль в сценарии этого аниме.

Одной из центральных идей секты является исключительность ее лидера и членов, которые уже давно открыли глаза, в отличие от остального «слепого» мира. Эта идея подготавливает зрителя к принятию своей незаурядности, ведь он также знает все признаки второго пришествия и уже не может считаться обычным человеком. Важным элементом сценария также является идея тайного мирового заговора, которая набирает популярность в современном мире.

Все идеи гармонично входят в сценарий с большим количеством динамики, боевых сцен, также в аниме параллельно

разворачивается романтическая сюжетная линия любви между главным героем и простой девушкой. Все это приближает аниме к обычному зрителю, особенно подростку, так как тема первой любви для него особенно значима и волнующа.

В ходе контент анализа сценариев всех аниме секты были выявлены основные идеи, которые переходят из одного мультфильма в другой:

1. исключительность главного героя и обладание им суперспособностям;
2. скорое второе пришествие, которое не предотвратимо, и к нему можно только подготовиться;
3. глобальный тайный заговор.

Данные идеи могут быть раскрыты под разными углами, но суть всегда остается прежней. Это делает аниме секты очень гибкими в плане сценария.

Механизм продвижения

В отличие от Аум Синрикё, Кофуку но Кагаку выбрала удачный формат аниме. Мультфильмы Аум были не очень популярны среди молодежи и зачастую их использовали для внутреннего пользования среди членов секты или для проповеди молодежи, особенно после того, как они провалились на телевидении и не смогли набрать нужного числа зрителей для дальнейшей трансляции.

Аниме Кофуку но Кагаку благодаря оптимальному формату и стилю, а также сценарию, который не находится в строгой зависимости от учения и книг лидера секты, смогли найти своего зрителя и свою нишу, а также охотно транслируются по японскому телевидению и пользуются популярностью в интернет онлайн-кинотеатрах. К примеру, на популярном сервисе YouTube

страница с аниме набрала 2339 просмотров¹⁴, что не так и мало для религиозного аниме. Также на одном из самых авторитетных аниме-каталогов в русскоязычном пространстве WorldAart.ru аниме «The Mystical Laws» имеет рейтинг 7,0 из 10.

Однако, согласно одному из крупнейших рейтинговых сайтов Internet Movie Database (IMDb), который является международной базой данных по сериалам, фильмам и анимациям, аниме «Таинственные законы» имеет достаточно низкий рейтинг – 4,8 из 10.

Анализ отзывов западных зрителей, которые смотрели аниме в кинотеатрах, показал, что людей разочаровало отсутствие достаточно объема экшена в сюжете аниме. Зрители ожидали активного сценария, а получили только 30 минут активных сцен и 90 минут религиозных исканий, которые просто отвернули зрителя от такого рода аниме¹⁵.

Сильной стороной этого аниме зрители отметили отсутствие наивных героев, которые имеют место в других аниме.

В тоже самое время восприятие аниме зрителями из стран СНГ показывает обратную картину, а именно: аниме востребовано и популярно. Это говорит о различных подходах к анимационным фильмам.

Однако это выглядит достаточно странно, если учесть тот факт, что Кофуку но Кагаку ориентирует свои аниме именно на западного зрителя и перед каждой премьерой проводит активную рекламную работу, в которую вкладывает достаточно большое количество финансовых средств. Для распространения аниме в СНГ секта не организовывала специальных рекламных компаний.

Еще на одном из наиболее посещаемых онлайн-кинотеатров аниме – animespirit.ru – мультфильм просмотрели 14651

14 Данное количество просмотров было зафиксировано 23.03.2015.

15 База данных видеоконтента. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.imdb.com/title/tt2343130/>. – Дата доступа: 13.05.2013.

раз¹⁶. Эти данные позволяют сделать вывод о популярности этого аниме.

Таким образом, Кофуку выбрали эффективный способ распространения своих идей. Для этого просто отошли от буквы и адаптировали свои продукты под потребности современного молодого зрителя: они добавляют боевые сцены, обязательно используют романтику в сюжете как параллельную линию и не забывают о спецэффектах, которые также привлекают зрителя. Такой способ продвижения дает возможность без труда найти зрителя и, что самое важное, попасть в сетку телевидения, что сразу повышает эффективность продвижения идей.

Высокая эффективность такого метода продвижения делает более простой проповедь идей секты. Следует отметить, что для продвижения аниме «Таинственные законы», которое вышло в 2012 году, был создан официальный сайт, который содержит большое количество медиа-материалов по аниме, а также различные статьи, призванные раскрыть смысл аниме.

Сложно утверждать, что количество просмотров является показателем эффективности распространения идей секты. Кроме того, можно предположить, что аниме не является основным методом вербовки Кофуку но Кагаку, так как секта активно представлена в сети Интернет, а в западных странах располагается большое количество отделов организации, которые занимаются вербовкой и распространением учения организации.

Аниме в большей степени должно подготовить идеологическую базу для более эффективного восприятия идей секты. Таким образом, анимационные фильмы, которые заказывает секта у студии «Мэдхаус», играют подготовительную роль. Об этом можно судить из того, что ни в одном аниме нет прямого

¹⁶ На дату 23.03.2015

упоминания о секте, точного названия и т.д. Даже в титрах к аниме нет упоминания о заказчике или организации.

Факт заказа аниме сектой на протяжении 6 лет говорит о том, что данная методика рассматривается Кофуку но Кагаку как эффективная. Следует отметить, что аниме выходят с периодичностью не менее чем 1 раз в 3 года.

После очередного аниме секта проводит детальный анализ аудитории: реакция, рейтинги и т.д. Делается это на официальных сайтах аниме и зачастую аудитория просто не подозревает, что участвует в опросе секты.

После обработки опроса и соответствующей работы над ошибками, секта заказывает новое аниме, но уже с учетом прошлых ошибок и недочетов.

Именно данный подход может объяснить высокий рейтинг у целевой аудитории последнего аниме секты «Таинственные законы».

Распространение на Западе

Кофуку но Кагаку ориентирует свою деятельность в большей степени на западного потребителя, ведь именно там она имеет наибольшую популярность. Этим продиктовано также частое обращение к аниме-студии «Мэдхаус» для создания мультфильмов, так как эта студия специализируется на выпуске западноориентированного продукта.

Это имеет свой эффект. Например, идея мирового заговора или тайного заговора популярна сегодня в Соединенных Штатах Америки. Как следствие – в 2013–2014 гг. активизировался массовый выпуск сериалов, построенных на этой идее. Секта же запустила свой последний аниме-продукт за год до этого, в конце 2012 г., и, таким образом, опередила основной ажиотаж.

На Западе секта использует различные онлайн-кинотеатры для продвижения своих аниме, так как выйти на телевидение и попасть в сетку вещания для нее проблематично. Однако такой способ распространения и продвижения аниме также очень эффективен, так как уже давно пользователи смотрят многое, а особенно аниме, в Интернете.

Аниме «Таинственные законы» принимало участие в основных западных анимационных фестивалях, таких как:

1. «Proctors 4th Annual Animation Festiva» (США);
2. «12th Annual Asian Film Festival of Dallas» (США);
3. «Palm Beach International Film Festival 2013» (США);
4. «WorldFest Houston International Film Festival 2013» (США);
5. «Monstra Lisbon Animation Film Festival 2013» (Португалия).

На всех вышеперечисленных фестивалях аниме было удостоено наград или отмечено жюри. Это говорит о том, что секта вкладывает много средств для создания качественного аниме-продукта, который может конкурировать на медиа-рынке.

Распространение в странах СНГ

Проведя анализ фан-групп в таких социальных сетях, как: ВКонтакте и Facebook, можно сказать, что аниме Кофуку не имеют отдельных фан-клубов и групп последователей, но в социальных сетях представлено большое количество групп, которые интересуются апокалиптическими аниме, мистикой и эзотерикой. Среди них есть фанаты, которые сочувствуют идеям Кофуку но Кагаку.

Также следует отметить, что аниме «Таинственные Законы» имело большой резонанс и популярность в русскоязычном интернет-пространстве, что в очередной раз подтверждает

востребованность данной тематики среди молодежи, так как секта ориентирует свою продукцию исключительно на аудиторию подростков, которые еще не сформировали свое мировоззрение и которыми легко управлять.

Однако есть случаи, когда фанаты, узнав о заказчике аниме, выражают негативное отношение к мультфильму.

Примером подобной ситуации может быть ситуация с аниме «Таинственные законы». Оно имеет достаточно высокие рейтинги на основных крупных аниме порталах, но после того, как зрители узнают о заказчике мультфильма, они оставляют негативные отзывы об аниме. Подобную ситуацию можно наблюдать на портале www.WordArt.ru, который является одной из крупнейших баз данных по аниме.

Данный тип реакции, на наш взгляд, связан с осторожным отношением жителей СНГ к нетрадиционным религиозным организациям, которое сформировано СМИ.

Анализ фан-групп аниме эзотерической направленности стран СНГ показал, что данное направление на данный момент очень востребовано и популярно.

Аниме «Таинственные Законы» попало в мейнстрим и на этой волне приобрело большую популярность. Об этом свидетельствуют рейтинги на популярных аниме-порталах и интернет-кинотеатрах.

Заключение

Нетрадиционная религиозность в Японии достаточно активно использует аниме для продвижения своих идей и символов среди молодого поколения. В основном секты ориентируют анимационный продукт на возрастную группу 14–21 год.

Изначально секты начинали выпускать аниме собственными силами, но для повышения конкурентоспособности перешли

на заказ анимационных фильмов у профессиональных студий. Ярким примером подобного подхода являются аниме секты Кофуку но Кагаку, которые смогли выйти на мировой уровень трансляции аниме в странах Западной Европы и в США.

Важным фактом является религиозная направленность аниме, которые специально создаются для продвижения идей сект. Аум Синрикё долгое время самостоятельно создавала аниме для раскрытия идей Сёко Асахары, при этом главным действующим героем нередко был человек сильно похожий на лидера секты.

Секта Кофуку но Кагаку специально заказывала аниме у студий, которые специализируются на западном зрителе, например, у студии «Мэдхаус». Подобный подход говорит о том, что аниме играют значительную роль в распространении идей секты. Первой аудиторией, которая сталкивается с аниме, являются отаку¹⁷, затем, если аниме выходит в телеверсии, с ним могут познакомиться обычные зрители.

Опасность подобной практики и способа распространения идей заключается в достаточно агрессивной форме, а также очень частой завуалированности. Зритель изначально может не подразумевать, что создателем сценария и заказчиком аниме выступает нетрадиционная религиозная организация.

17 Отаку – фанаты аниме и манги, формы комиксов.

БИБЛИОГРАФИЯ

Список использованных источников:

1. Иванов, Б. А. Введение в японскую анимацию / Б. А. Иванов. – Москва, 1999. – 337с.
2. Erica, B. Media and Religion in Japan: the Aum Affair as a Turning Point / B. Erica // EASA Media Anthropology Network & EASA Religion Network joint e-seminar. – 1997. – P. 1–22.
3. Jolyon, B. T. Horrific “Cults” and Comic Religion / B. T. Jolyon // Japanese Journal of Religious Studies. – Vol. 39. – № 1. – P. – 127–151.
4. Видеоролики из коллекции Аум Синрикё [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://video.yandex.by/users/taradronme/collection/9>. – Дата доступа: 29.05.2013.
5. Видеоролики из коллекции Аум Синрикё [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://video.yandex.by/users/taradronme/collection/9/>. – Дата доступа: 29.05.2013.
6. Иванов, Б. А. Вся правда о покемонах / Б. А. Иванов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://offline.хомерс.ru/2001/66/14939/>. – Дата доступа: 29.05.2013.
7. Энциклопедия аниме и мировой анимации [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.world-art.ru/animation/list.php>. – Дата доступа: 29.05.2013.
8. Boyd, J. W. Shinto Perspectives in Miyazaki’s Anime Film “Spirited Away” / J. W. Boyd [Electronic resource]. – Access: <http://www.unomaha.edu/jrf/Vol8No2/boydShinto.htm>. – Date of access: 04.06.2013.
9. Fitzgerald, J. “Swastika” Pokemon card dropped / J. Fitzgerald [Electronic resource]. – Access: <http://www.highbeam.com/doc/1P2-4525479.html>. – Date of access: 04.06.2013.

Пристатейный список литературы:

1. Ivanov B.A. Vvedenie v iaponskuiu animatsiiu (Introduction in Japanese animation). – Moscow, 1999.
2. Erica B. 1997. Media and religion in Japan: the Aum affair as a turning point. EASA Media Anthropology Network & EASA Religion Network joint e-seminar. – P. 1–22.
3. Jolyon B.T. 2012. Horrific “Cults” and Comic Religion // Japanese Journal of Religious Studies. – Vol. 39. – № 1. – P. 127–151.
4. Videoroliki iz kolleksii Aum Sinrike (Collection of anime Aum Sinrike), available at: <http://video.yandex.by/users/taradronme/collection/9/?p=1> (29.05.2013).
5. Videoroliki iz kolleksii Aum Sinrike (Collection of anime Aum Sinrike), available at: <http://video.yandex.by/users/taradronme/collection/9/> (29.05.2013).
6. Ivanov B.A. Vsia pravda o pokemonakh (Total truth about Pokemons), available at: <http://offline.homepc.ru/2001/66/14939/> (29.05.2013).
7. Entsiklopediia anime i mirovoi animatsii (Encyclopedia of anime and world animation), available at: <http://www.world-art.ru/animation/list.php>. (29.05.2013).
8. Boyd J.W. Shinto Perspectives in Miyazaki’s Anime Film “Spirited Away”, available at: <http://www.unomaha.edu/jrf/Vol8No2/boydShinto.htm> (04.06.2013).
9. Fitzgerald J. “Swastika” Pokemon card dropped, available at: <http://www.highbeam.com/doc/1P2-4525479.html>. (04.06.2013).