

Твори японської анімації в контексті конструювання ідентичності аудиторії

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕНЬ ЯПОНСЬКОЇ АНІМАЦІЇ .	6
1.1 Конструктивістська традиція формування ідентичності: медіа аспекти.....	6
1.2 Японська анімація як мистецтво на перетині кінематографу та живопису	9
РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНА ЧАСТИНА ДОСЛІДЖЕННЯ ЯПОНСЬКОЇ АНІМАЦІЇ.....	14
2.1 «Корабель-привид» (1969): ідея перш за все	14
2.2 «Босоногий Ген» (1983): нічний жах радянських піонерів	17
2.3 Тренди конструювання ідентичності аніме «Босоногий Ген» з-поміж глядачів	22
ВИСНОВКИ.....	24
Список використаної літератури	28
Анотація.....	31
Додатки.....	32

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. «Чому аніме?» - із таких слів перші закордонні дослідники в 1990-х рр. починали роботи, присвячені висвітленню ролі японської анімації (або, послуговуючись японським скороченням, «*anime*») у світовій історії та культурі. Подібні обороти видаються нам спробою науковців виправдатися перед колегами та водночас пояснити ширшій аудиторії причину обрання подібної теми, яка багатьма тоді прирівнювалася до дитячої мультиплікації. Наприклад, дослідник аніме-культури Г-Ш. Хуей відзначав, що аніме індустрія досі вважається багатьма кінокритиками та науковцями «невибагливою формою масових розваг для дітей, яка не варта зусиль, спрямованих на повноцінний аналіз її естетичної важливості» [11]. Утім, якщо подібна ситуація була характерною для закордонної наукової спільноти, де на тему японського аніме вже третє десятиліття захищаються докторські дисертації та публікуються масштабні дослідження, то у вітчизняній ортодоксальній науці ця проблематика все ще залишається не дослідженою білою плямою.

Разом з тим, тема ролі аніме, як і будь-якого іншого виду мистецтва, в соціальному конструюванні реальності як в самій Японії, так і за її межами представляє величезний науковий інтерес для сфери медіакомунікацій. Японська анімація давно вийшла за межі мистецтва виключно для дітей або ж маргінального мистецтва для вузького кола поціновувачів, набравши значної популярності та культурного впливу по всьому світу. Якщо в 1940-х рр. японці запозичували в американської мультиплікації У. Діснея величезні очі казкових принцес, то в ХХІ ст. вже аніме отримує нагороду «Оскар» (2003, «Віднесені привидами»), аніме-індустрія займає 60% світового ринку анімації та отримує багатомільярдну підтримку уряду Японії.

Як наслідок, подібна вага аніме у світовій культурі неминуче змушує нас, як дослідників, приділяти увагу цьому феномену. Будучи однією з найбільших медіаіндустрій сучасності, аніме-індустрія має можливість впливу на максимально широку глядацьку аудиторію, може продукувати в цілих групах людей специфічне ставлення як до конкретних ситуацій, так і до епохи в цілому. Дослідникам

важливо усвідомлювати, що з допомогою аніме можна прививати цілим групам та класам громадян різних країн норми, цінності та моделі поведінки, що є не просто процесом репрезентації епохи, а соціальним конструюванням історії, сучасності та майбутнього. Отже, варто намагатися простежити, який явний та прихований зміст несуть продукти японської анімації для аудиторії, як у них висвітлюється реальність, як співіснують версії минулого та майбутнього, у т. ч. утопічні та апокаліптичні сценарії, адже це прямо впливає на сприйняття реальності громадянами та, відповідно, впливає на їхню поведінку.

Мета роботи – виявити вплив двох творів японської анімації, «Корабель-привид» (1969) та «Босоногий Ген» (1983) на конструювання ідентичності аудиторій

Завдання:

1. Окреслити методи, з допомогою яких твори японської анімації конструюють ідентичності аудиторій
2. Позиціонувати японську анімацію з-поміж інших масових форм мистецтва, зокрема, кінематографу та живопису
3. Висвітлити історію демонстрації творів японської анімації в СРСР, обрахунок за ідейним підтекстом, на прикладі аналізу аніме «Корабель-привид» (1969)
4. Окреслити набір прийомів та методів, які використовує аніме «Босоногий Ген» (1983) для конструювання ідентичності аудиторії
5. Зібрати коментарі глядачів аніме «Босоногий Ген» (1983) та виокремити з-поміж них основні тренди сконструйованої ідентичності

Об'єктом дослідження є два твори японської анімації, «Корабель-привид» (1969) та «Босоногий Ген» (1983)

Предметом дослідження є роль означених творів японської анімації в конструюванні ідентичності аудиторій

Методи дослідження. У дослідженні використовується порівняльний аналіз специфіки створення та відтворення контенту масовими формами мистецтва, зокрема кінематографом, живописом та японською анімацією. Широко застосову-

ється історичний метод, який дозволяє простежити теоретичні тенденції вивчення теми конструювання ідентичності масовими медіа в науковій літературі, від творів Бергера, Лукмана та Лакана до сучасних творів Жижека та Ягодзінські. Крім цього, цей метод дозволяє на конкретному історичному проміжку – демонстрації анімації в Радянському Союзі в 1960-1980-х рр. – простежити тенденції та контекстуальні причини відбору творів за ідейним підтекстом. Окрім цього, використовується семіотичний аналіз двох творів японської анімації, «Корабель-привид» (1969) та «Босоногий Ген» (1983) з метою виявлення в них підтекстів та методів впливу на аудиторію. До цього ж, соціологічний підхід сприяв знаходженню та систематизації коментарів глядачів аніме «Босоногий Ген», які ділилися своїми переживаннями онлайн.

Наукова новизна. Уперше здійснюється спроба виявлення впливу японської анімації на індивідуальні та групові переконання, коди поведінки, типи мислення тощо.

Практичне значення. Результати дослідження можуть бути вагомими для цілої низки галузей та дисциплін, зокрема, соціології (у рамках соціології знання та прикладної соціології), культурології (у рамках виявлення впливу аніме на культуру країн світу), комунікаційної галузі, а також психології та педагогіки (у рамках вивчення впливу аудіовізуальних творів масових медіа на дитячі аудиторії).

Структура наукової роботи. Наукова робота складається зі вступу, двох розділів, п'яти підрозділів, висновків, списку використаної літератури, анотації та додатків. У роботі 28 сторінок та дві ілюстрації, у додатках 21 сторінка, 22 ілюстрації.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕНЬ ЯПОНСЬКОЇ АНІМАЦІЇ

Конструювання японською анімацією ідентичності аудиторії ґрунтується на двох теоретичних факторах:

- Специфічних методах впливу на підсвідомі, психологічні характеристики аудиторії, характерні для
- Унікальних технологічних особливостях японської анімації як масового мистецтва на перетині живопису та кінематографу:

1.1 Конструктивістська традиція формування ідентичності: медіа аспекти

П. Бергер та Т. Лукман були першими дослідниками, які відкрили для наукової спільноти соціологію знання та конструктивістський підхід до трактування соціальних процесів у праці «Соціальне конструювання реальності» (1966). На їхню думку, «пересічні члени суспільства в їхній суб'єктивно осмисленій поведінці не просто вважають світ повсякденності самозрозумілим. Це світ, що створюється в їхніх думках та діях, який вони переживають в якості реального» [1, с. 12]. На думку авторів, соціальна структура дуже схожа на драматичний вистів мистецтва, адже її «постановка... залежить від знову й знову повторюваного виконання живими акторами заздалегідь прописаних для них ролей. Актори уособлюють ролі та актуалізують драму своїм виконанням її на даній сцені» [1, с. 36].

Дослідники масових медіа, зокрема кінематографу, наголошували, що сучасне масове мистецтво володіє унікальною силою переконання та впливу на розум та органи чуття аудиторії. Відповідно до позиції українського дослідника М. Кацуби, у силу браку подій в житті та практики тісних міжособистісних взаємин, індивіди схильні найкраще піддаватися впливу «магії кіно», яка продукує екранну реальність, що сприймається глядачами вже не як гра, а як істинна, об'єктивна реальність [3, с. 140-141]. У схожому напрямку проводила наукові розробки російська дослідниця кінематографу Г. Прожико, яка доводила, що «в процесі виховання глядача екраном, відбувається підміна відчуття вигаданості і

реальності історії, що розповідається в фільмі. Глядач забуває, що у фільму є режисер та сценарій, кіно починає сприйматися як реальна історія» [4, с. 7]. Варто також відзначити, що будь-який витвір мистецтва обов'язково несе на собі відбиток ідентичності як свого автора, так і відображає ширший вплив наявних у тому суспільстві, де був створений твір, пересудів та забобон. А отже, відповідно до Бергера та Лукмана, виникає парадоксальна ситуація, коли попри вже наявні в суспільстві історії та міфи, відображені у витворах мистецтва, усі «ці історії конструювалися людьми, що вже були наділені специфічними ідентичностями» [1, с. 81].

На глибшому теоретичному рівні процес конструювання ідентичності індивіда через його взаємодію з витворами мистецтва розробляв сучасник Бергера та Лукмана, французький психоаналітик Ж. Лакан з теорією Реального, Віддзеркаленого/Уявного та Символічного. Він вважав, що ідентичність не просто сприймається ззовні на основі переймання-від-іншого: потяг до самоідентифікації виникає в індивіда, якщо він на підсвідомому рівні відчуває брак певного вагомого (не)матеріального об'єкту, який формується внаслідок спостереження за Уявними іншими. Брак перетворюється на артикульоване бажання (наприклад, жага до грошей або всезагального визнання). Таким чином, «будь-яке конструювання ідентичності виникає внаслідок нестачі, пов'язаної з бажаннями інших індивідів, які ці бажання впродовж свого життя перетворюють на соціетальні стандарти чи суспільні норми (бажання суспільного визнання, бажання мати відповідні соціуму розум чи красу тощо)». Хоча подібна ідентичність, отримана від інших, здатна психічно пригноблювати індивіда, однак, на думку Лакана, подібні бажання, часто-густо фізично неможливі, допомагають індивіду під час самопізнання та мотивації до проактивної діяльності [10, р. 43].

Індивіди здебільшого знаходять своїх ідеальних прототипів у (медіа)світі Уявного, який характеризується фантазією, замінником втраченої під час втечі від Реального світу цілісності внутрішнього «Я» індивіда. Ідентифікуючи себе з певним персонажем у певній сукупності його життєвих обставин, індивід стави-

тиме себе на його місце. На думку психоаналітиків Ж. Лапланша та Ж-Б. Понталіса, глядач насолоджуватиметься подібним співставленням з персонажем, який має бажані для нього якості або знаходиться в схожих із ним умовах, а отже, «він не формує представлення бажаного об'єкту – він сам представлений у творі» [17, р. 16]. Наприклад, у своїй праці «Фантазії молоді» (2004), американський психоаналітик Я. Ягодзніські доводив, що внаслідок специфічного висвітлення в медіа молодості з-поміж підліткової аудиторії виникала манія залишатися молодим (типова для західних суспільств), через що в суспільстві символ юності набув характеру «фантастичного об'єкту бажання» [15, р. 34].

Японська анімація набуватиме особливої актуальності при конструюванні ідентичностей з-поміж дитячої та підліткової аудиторій, які впродовж процесів соціалізації та фізіологічних змін в організмі стикаються з описаними Ж. Лаканом внутрішніми стимулами до пошуку себе та знаходять необхідне віддзеркалення ідеальних версій себе в продуктах японської анімації. Фантазія, чим посправжньому розмаїтять її твори, свідомо наstownує молоді аудиторії до відкриття в собі нових сенсів та продукування нових можливостей для нових форм ідентичності. Аніме дозволяє своєму глядачу відчувати та пережити досвід, несхожий ані на його/її власний життєвий досвід, ані на будь-що інше з наявних на ринку медіа продуктів. Це призводить до переосмислення своєї ідентичності та викликає сильний потяг до подальшого самозаглиблення через подібні «а-якщо» чи історичні сюжети.

До того ж, сучасні масові медіа здатні породжувати цілий спектр суб'єктних позицій, з якими індивід під час перегляду може себе ідентифікувати. Наприклад, у своєму аналізі впливу кінематографу на конструювання політичної свідомості, М. Кацуба доводив, що масове мистецтво має силу поширювати з-поміж індивідів вигідні для політичних режимів моделі поведінки та образи мислення через конструювання образу національного героя – будівника комунізму в СРСР або «Капітана Америка» в США 1940-х рр [3, с. 142]. Аніме також позитивно виділяється в цьому плані, адже може запропонувати величезний набір сю-

жетів, жанрів та тематик для своєї аудиторії, де фігуруватимуть як історичні постаті (наприклад, видатні самураї або люди, що пережили атомні бомбардування США 1945 р.), так і фантастичні способи перетворення людського тіла (свого часу повнометражний аніме-фільм «Привид у броні» 1995 р. викликав фурор у США). Цитуючи американського сходознавця Ш. Чена: «Ідеальні образи, представлені в аніме, віддзеркалюють бажання молоді бути самостійними, красивими, незалежними, могутніми та унікальними, і всі вони зводяться до спільного знаменника: бути довершеним та цілісним собою» [10, р. 47].

Окремої уваги потребує тема впливу аніме на дитячі аудиторії. Ставимо під сумнів тезу дослідниці аніме-культури С. Напье про те, що загальна «мультяшність» аніме-творів здатна знизити ступінь співпереживання дитини при демонстрації жорсткості та шок-контенту. Так, на думку авторки, смерть «несправжніх» людей та знищення «несправжніх» об'єктів здатні створювати своєрідну психологічну буферну зону, яка б утримувала дитину від прийняття подій в аніме занадто близько до серця [20, р. 222-223]. На нашу думку, дітям значно легше ідентифікувати себе з візуально простішими персонажами, наявними в широкому різноманітті в аніме, а також сюрреалістичними, гіперболізованими життєвими ситуаціями та контекстами. Попри краще психоемоційне занурення у твір, це також створює загрозу отримати психологічну травму від несподіваної жорсткості світу, інших персонажів або обставин по відношенню до персонажів, які сподобалися дитині та навіть стали її рольовими моделями. Утім, до проведення спеціалізованих фокус-груп з дитячими аудиторіями стосовно їхнього сприйняття анімації, складно робити конкретні імплікації стосовно цієї теми.

1.2 Японська анімація як мистецтво на перетині кінематографу та живопису

Праця німецького філософа В. Беньяміна «Витвір мистецтва в епоху його технічної відтворюваності», в якій він досліджує роль кінематографу як мистецтва для мас та аналізує причини занепаду живопису, в силу року створення (1935)

жодним чином не згадувала японську анімацію¹. Утім, авторські напрацювання можна використовувати для точного позиціонування анімації з-поміж інших форм та видів мистецтва.

Характерно, що В. Беньямін зазначав: «В історії кожної форми мистецтва є критичні моменти, коли вона прагне до ефектів, які без особливих ускладнень можуть бути досягнені лише за умови зміни технічного стандарту, тобто в новій формі мистецтва» [7, р. 23]. Так, зростаючі ентропійні процеси в західних суспільствах кінця ХІХ ст. та після Першої світової війни призвели відповідно до декадансу та появи нових деструктивних форм та напрямів, наприклад дадаїзму. Кіноіндустрія, отже, свого часу відреагувала на потребу нового, повоєнного типу людей в шоковому впливі та новому рівні розваг. Французький критик Ж. Дюамель так описував повоєнні покоління людей, для яких кіно було способом втекти від десятиліття війн, революцій та епідемій: «[Кіно] ...є витратою часу для ідіотів, розвагою для неосвічених, жалюгідних, зморених працею істот, змучених турботами, розвагою, що не потребує жодної концентрації, що не припускає жодних розумових здібностей» [7, р. 25]. Водночас, деякі сучасні медіа експерти, зокрема російсько-американський дослідник Л. Манович та японський аніме-режисер М. Ошиї, вважають, що подібно до того, як кінематограф історично витворився з анімації, посунувши її в ХХ ст. на периферію медіа тільки для того, аби в ХХІ ст. «стати лише одним з багатьох прикладів анімації» [цит. за 16, р. 35].

Цей факт наштовхує на важливі імплікації стосовно японської анімації, яка історично оперувала в тандемі з мангою (різновид японських чорно-білих коміксів). Історично, японська чорно-біла манга набула популярності під час Другої світової війни в якості відповіді на американські пропагандистські комікси (наприклад, «Капітан Америка»), а також з метою забезпечити японський народ де-

¹ Хоча, варто відзначити, що в кінці свого есе В. Беньямін згадує перші історичні спроби анімації, наводячи приклад прототипу кінозалу, кайзерівської панорами. Навпроти кожного глядача було встановлено по одному стереоскопу, де демонструвалися різні картини, які змінювали одна одну.

шевою розвагою та надати йому тимчасовий порятунок від жахливих реалій повоєнного життя в 1940-х рр. Тобто, у цьому контексті історичний шлях манги (аніме, яке екранізує мангу) та кінематографу схожий. Характерно, що, як і у випадку з кіно, відносно швидко манга та аніме перетворилися з дешевої та невибагливої розваги для мас на привабливу та перспективну індустрію, здатну породжувати глибоко філософські та авторські твори.

В. Беньямін був одним із перших дослідників масових медіа, що відзначив, що новітні методи при виробництві кіно знищують особливу ауру, характерну для живопису та театру – зв'язок між картиною та глядачем, актором та публікою, адже тепер між ними є технологічний медіатор. Парадоксально, але попри здатність відтворювати реальність через об'єктив камери, кінематограф нівелює образність, притаманну живопису, в тому сенсі, що статика образів на картинах, які глядач споглядає та в процесі має час на думки та асоціації, була витіснена швидкоплинністю кадрів і планів, так що цитований вище критик Ж. Дюамель заявляв: «Я більше не можу думати про те, про що хочу... Місце думок у моїй голові зайняли образи, що рухаються» [7, р. 24]. Кінематограф нівелює образність театру в тому сенсі, що тепер на перше місце виходить не стільки образ персонажа з п'єси/сценарію, скільки постать власне актора: «Для кіно важливо не стільки те, аби актор представляв публіці *іншого*, скільки те, аби він представляв камері самого себе» [7, р. 13]. Для демонстрації масштабу змін, що їх викликали в класичному мистецтві технологічні інновації кінематографу, В. Беньямін наводив аналогію між хірургом та знахарем: хірург (оператор) за допомогою скальпеля (технологій) втручається в організм (тканину реальності), досягаючи бажаного результату (реальності, що рухається) штучними маніпуляціями; натомість, знахар (художник) за допомогою народної медицини (традицій та методик живопису) не втручається в організм, тим самим жертвуючи реалістичністю в угоду традиціям [7, р. 19].

На основі беньямінівського розрізнення, можна влучно позиціонувати японську анімацію. Аніме (японська «калька» з англійського терміну *animation* (ані-

мація)) вдалося влучно поєднати обидва підходи: продовжуючи авторську аналогію, художник, що малює картини традиційним способом, об'єднав зусилля з технологіями оператора, який деконструє ці картини на фрейми та знову поєднав їх за допомогою технологій у вигляді покадрової анімації. На відміну від живопису, анімація є предметом одночасного колективного сприйняття мільйонів індивідів по всьому світу за рахунок глобалізації та інтернетизації світу. Орієнтація аніме переважно на молодші вікові аудиторії також природньо заповнює відносну пустоту в медіа площині, що витворилася між західними та вітчизняними мультфільмами для дітей, які не пропонують тієї якості/серйозності/масштабів сюжетів та закладених смислів, та продуктами кіноіндустрії.

При детальному порівнянні анімації та кіно, на перший погляд, проглядається схожість принципу створення: обидві форми використовують впорядкований набір кадрів, який продюсується, друкується та проєктується на екран, а також використовують три типи інформації: світло, позицію кадру та звук. Утім, на відміну від відеофільмів, у будь-якій анімації відсутній об'єктив, через який напряду фільмується реальність або акторська гра живих акторів, натомість, ця реальність інтерпретується у формі намальованих вручну секвенцій ілюстрацій, персонажів та фонів, які механічним чином поєднуються один з одним та накладаються на звук та озвучення персонажів. Водночас, японській анімації вдається частково нівелювати очевидний недолік будь-якого кінотвору: намальований від руки та анімований згідно з вихідним авторським замислом персонаж аніме принципово завжди є абсолютним потраплянням у роль (постать актора повністю виключається (окрім акторів озвучення), що усуває недолік занадто великого акценту на акторі, його фізичних даних, популярності та репутації).

Японська анімація безумовно має свій унікальний, неповторний стиль, який можна прослідкувати крізь різні її жанри та незалежно від вікової аудиторії, на яку вона орієнтується, та специфіки анімації кожної конкретної студії (див. Додатки для порівняльного аналізу творів різних аніме-студій). У такий спосіб досягається універсальне визнання цілої галузі: лише одного чи декількох кадрів

аніме достатньо глядачу, непоінформованому стосовно жанрових та стилістичних особливостей анімації, для усвідомлення країни походження та галузевої приналежності. Разом з тим, подібний «азійський» культурний відбиток потенційно міг би звужити потенційне коло глядачів за межами Японії. На нашу думку, японська анімація досягає універсальності завдяки навмисній денаціоналізації («деяпонізації») візуального стилю персонажів для їхньої схожості з західним типом, а також універсалізації сюжетів, викликів та проблем (наближення їх до західного типу), пов'язаної з процесами глобалізації світу [12; 19].

На відміну від загального стилю та локацій, які достатньо часто відображають саме японські пейзажі чи урбаністичні агломерації, в аніме персонажі зображені так, аби максимально нівелювати будь-які асоціації глядача з монголоїдною расою та її зовнішніми особливостями (колір шкіри, розріз очей тощо). Дослідниця аніме-культури С. Напье в праці «Аніме від «Акіри» до «Мандрівного замку»: спостереження за сучасною японською анімацією» висунула термін «культурно універсальний аніме стиль», коли неповторність досягається не за рахунок зацикленості на конкретній расі, етносі чи національній ідентичності, а радше через технологічні та наративні особливості подачі. Насправді, стверджує вона, представники західних суспільств можуть знайти більше відбитків власної культури в аніме, аніж японського, при цьому вони вважатимуть усе, що бачать, сутнісно японським [20, р. 24].

Ймовірне пояснення подібної універсалізації аніме можна знайти в праці антрополога А. Аппадураї «Сучасність без меж: культурні виміри глобалізації». На думку автора, в епоху глобалізації масові медіа вийшли за межі націй-держав (як з точки зору реальних кордонів, так і з точки зору уявних спільнот), вони інтенсивно пронизують всі сфери повсякденного життя, чим розхитують традиційні пересуди та, важливо, надають авторам медіа нових ресурсів та горизонтів для творчості [6]. Така денаціоналізація аніме опосередковано підтверджується провокативною цитатою лауреата Оскару 2003 року (за найкращий анімаційний мультфільм) Х. Міядзакі: «Японці ненавидять власні обличчя». Режисер М. Ошиї

також зізнався, що японські аніматори «несвідомо вирішують уникати зображення «реалістичних» японських фізичних рис, якщо вони по-справжньому хочуть отримати привабливих персонажів» [20, р. 25]. У підсумку, твори японської анімації здатні водночас вражати свої аудиторії східною неповторністю обставин, декорацій та сюжетів викликати більшу емпатію та співпереживання від глядача, зводячи персонажів та їхні переживання, емоції до певного універсального, денационалізованого знаменника.

РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНА ЧАСТИНА ДОСЛІДЖЕННЯ ЯПОНСЬКОЇ АНІМАЦІЇ

Розповсюдженість творів японської анімації в СРСР була невеликою, втім, деякі твори мали надзвичайну популярність у радянському прокаті. Переважно це стосувалося аніме, які позиціонували себе або як дитячі, або ж творів, ідеї яких були близькі радянській системі. З-поміж першого типу творів можна згадати аніме «Кіт у чоботях» (1969) за мотивами казки Ш. Перро, яке отримало низку продовжень та навіть здобуло нагороду Московського кінофестивалю. Ідейним твором можна назвати одне з перших аніме, продемонстрованих у СРСР, «Корабель-привид» (1969), яке позиціонувалося як дитячий мультфільм в радянському прокаті та знаходилося в ньому протягом десятиліття, що свідчить про його надзвичайну популярність. На прикладі цього аніме буде продемонстровано, що ідейна цінність певного твору для комісії цензорів була важливішою за потенційно травматичні для дитячої психіки сцени.

2.1 «Корабель-привид» (1969): ідея перш за все

У силу свого унікального та неповторного стилю, а також культурних забобонів у суспільстві, аніме в СРСР багатьма розглядалося як японський аналог дитячих мультфільмів, що дозволяло подібним творам як оминати серйозні перевірки, так і закладати в сюжет творів антизахідні (антиамериканські) світоглядні підтексти. В аніме «Корабель-привид» (1969, першоджерело – манга С. Ісіноморі, режисер Х. Ікеда, анімаційна студія Toei Doga (нині Toei Animation Company Ltd.)) у негативному світлі демонструються японський уряд та промислові

концерни: за сюжетом корпорації піклуються виключно про прибутки, спрямовуючи монструозних роботів-големів, дизайн голів яких наштовхував на алюзії з нью-йоркською Статуєю свободи (див. Додатки, Ілюстрація 4), на знищення японських міст, а японський уряд не здатний впоратися з загрозою та є маріонеткою концернів. Роботи з подібними «коронами» були символами бездушної та нелюдської жорсткості та вбивства всього доброго у фільмі та важливого для глядача – зокрема, названих батьків головного героя аніме, школяра Хаято.



Ілюстрація 1. Голова концерну «Куросіо», який безпосередньо під час засідання вбиває міністра оборони Японії за те, що він не приносить прибутків його компанії. Наведемо низку його цитат:

«Ще раз для кожного уточнюю його функції: Іто – ви забезпечуєте для нашого концерну державні замовлення на озброєння; Кате – ваше завдання полягає в тому, щоб підняти шум в пресі стосовно необхідності нових асигнувань на оборону країни; Сато – замовлення стосовно відновлення зруйнованих будівель мають бути передані саме нашому концерну».

«Попереджую, що й надалі буду прибирати друзів, які ставатимуть мені на дорозі» [«Корабель-привид», 1969, Toei Doga].

У японських містах для імітації серйозності загрози протягом декількох годин влаштовувалися справжні бойові дії між урядовими військами та корпоративними «Гіг-роботами» з залученням авіації, танків та ракетних систем – руйнувалися адміністративні та ділові центри міст, вбивалися тисячі цивільних, знищувалася бойова техніка та екіпажі. Мета подібних рукотворних катастроф була в тому, щоб продемонструвати уряду слабкість його армії (виграш тендерів на

розробку нового озброєння) та водночас купити задешево землю на зруйнованих бойовими діями територіях та відбудовувати вже свою власність.

Крім цього, заради прибутків корпорації при мовчазній згоді уряду продають населенню з автоматів отруту «Воа Juice», яку під виглядом смачної та дешевої газованої води постачає з-за кордону інтернаціональна корпорація (алюзія на «Кока-Колу»), стимулюючи продажі акціями на збирання кришок. Характерно, що з аніме не була вирізана сцена, де японець на вулиці після розпивання напою демонстративно заживо перетворюється спочатку на піну, а потім на рідину (див. Додатки, Ілюстрація 5).

Варто також відзначити, що в аніме є сцени особливої жорстокості та страхотливі зображення людського скелету (див. Додатки, Ілюстрації 5-6), що було потенційно травматичним досвідом для дітей молодшого шкільного віку, що було дозволено радянською комісією. За сюжетом, на столицю Японії Токіо здійснюється напад «ворога всього світу» Боа – рукотворного монстра, який сидить на своїй підводній базі та плете інтриги по всьому світу. Роботи Боа у вигляді крабів та сколопендр жорстоко вбили голову концерну «Куросіо» за не субординацію (див. Додатки, Ілюстрація 7), чим демонструють глядачу слабкість та підконтрольність японського уряду та корпорацій зовнішній силі, а також їхню нездатність захистити себе та країну від зовнішнього агресора.

Протагоністом фільму є японський школяр Хаято. Глядач дізнається, що хлопчик, завдячуючи діяльності корпорацій, сиротіє двічі: спочатку його батьків вбиває п. Куросіо через бізнес протиріччя, а згодом витвір концерну Куросіо, Гігробот, вбиває його названих батьків у Токіо. Хлопчик, таким чином, отримує мотивацію боротися проти уряду й корпоративної системи Японії, утворюючи разом із своїм справжнім батьком (за сумісництвом капітаном «Корабля-привиду», що пережив атаку Куросіо та створив технологічний корабель для помсти) та іншими небайдужими японцями партизанський рух, перемагаючи ворога Японії та всього світу, рукотворного монстра Боа (саме він постачав отруту під виглядом газованої води) на підводній базі (ворота в базу нагадують американську білу п'ятикутну зірку – див. Додатки, Ілюстрація 8). Хлопчик також усвідомлює, що

витрачаючи всі свої гроші на газовані напої від Боа, він спонсорував армію агресора проти своєї країни, що носило символічний характер.

2.2 «Босоногий Ген» (1983): нічний жах радянських піонерів

«[Після перегляду] декілька ночей підряд не міг заснути... вечорами я сидів на лавочці, дивився в спекотне небо і боявся, що там виросте ядерний гриб»

(коментар людини, яка школярем подивилася це аніме в радянському кінопрокаті 1989 р.)

Для демонстрації того, як технологічні особливості виробництва та методи психологічного впливу на аудиторію допомагають японській анімації конструювати ідентичність глядача, ми наведемо приклад наслідків показу антивоєнного аніме «Босоногий Ген» (1983), присвяченого атомному бомбардуванню м. Хіросіми армією США 06.08.1945 р., радянським школярам, ставши причиною психологічних проблем та витворення з-поміж них специфічної групової ідентичності.

Аніме «Босоногий Ген» (1983), подібно до згаданого вище «Корабля-привида», відноситься до категорії продуктів японської анімації, що потрапили в радянський прокат переважно через ідейну складову. У центрі уваги твору, заснованого на однойменній автобіографічній манзі К. Накадзави (публікувалася з 1973 по 1985 рр. в 10 томах, мала надзвичайний успіх, продано більше 10 млн копій²) – демонстрація наслідків ядерного бомбардування м. Хіросіми 6 серпня 1945 р. очима підлітка Гена, який, як і сам автор, пережив атомний вибух (в Японії людей, що пережили атомні вибухи в Хіросімі та Нагасакі, йменують *хібакуша* (яп. 被爆者 – ті, хто пережили атомну бомбу [21])). Унаслідок вибуху автор втрачає батька, брата та сестру (ще одна новонароджена сестра гине від недої-

² Культурний вплив манги «Босоногого Гена» настільки значний, що він свого часу конвертувався японським урядом у вплив політичний: у 2007 році на зустрічі з нерозповсюдження ядерної зброї у Відні представники Японії роздали всім учасникам безкоштовні копії манги, пропонуючи уважно її прочитати до сесії, запланованої на 2010 рік, для більш конструктивної співпраці (новина) [18].

дання чи опромінення через 4 місяці після вибуху) та вимушений з матір'ю виживати в Японії, що капітулювала. Манга підіймає плеяду тем: війни та миру, життя та смерті, патріотизму, пацифізму та віри у світле майбутнє. Демонстрація цього твору радянським школярам наслідувала загальну виховну лінію радянської ідеології, де дітей вчили пацифізму шляхом демонстрації їм жахів війни (наприклад, через демонстрацію їм документальних фільмів про концтабори та Холокост («Звичайний фашизм» 1965 р.)) та виховання культу шанування ветеранів Великої вітчизняної війни (Другої світової війни).

Твір К. Накадзави був багато в чому реакцією на політику цензурування жахів війни в повоєнній Японії³. У цілому, твори, що писалися в 1970-1980-х рр., носили протестний характер проти подібної цензури, намагаючись максимально достовірно продемонструвати внутрішньому японському глядачу/читачу «те, що передати неможливо». Водночас, такі антивоєнні твори слідували прийнятому в Японії стандарту «віктимізації історії» - концентрації на висвітленні Другої світової війни очима пересічних японців або ж радше навіть дітей, аби «звільнити японців від фашистського та мілітаристського минулого, втекти від якого неможливо» (Напье 218). Наприклад, аніме розпочинається з короткої історичної довідки: ігнорується десятирічна окупація Японією Китаю та Кореї, в оригінальній японській та радянських версіях фільму були прибрані будь-які згадки про атаку Японії на Перл Харбор 8.12.1941 р. (була залишена лише фраза «Японія занурилася у війну з США»), а з-поміж цілей для бомбардування були згадані виключно японські міста. Таким чином, глядач одразу потрапляє в односторонню картину подій, спрямовану на висвітлення Японії (японського народу) як жертви. Батько Гена є активним критиком японських мілітаристів, адже доля

³ Відомий японський режисер Х. Анно описував цю політику наступним чином: «Японія програла війну американцям. Відтоді, освіта, яку ми здобували, не була освітою, яка здатна виховувати дорослих. Навіть у нас, людей за сорок і в старших поколіннях, яким за 50–60 років, відсутня адекватна модель того, як має виглядати дорослий... В Японії я взагалі не бачу дорослих. Той факт, що сьогодні можна побачити, як офісні працівники та чиновники без будь-якого видимого сорому, страху чи щось на зразок цього читають мангу та порнографію в метро – він був би немислимим 30 років тому для людей, які виростили за імперської системи врядування. Для них відкрити книгу з мультфільмами чи матеріалами для дорослих в метро було б за межею сорому. Але це те, що ми маємо зараз в Японії. Ми - країна дітей» (цит. за 16, р. 180).

двох його старших синів на війні залежить від «навіжених в уряді», які продовжують воювати попри очевидну поразку.

Аніме «Босоногий Ген» демонструє виняткову здатність занурювати в себе свого глядача. Під зануренням глядача ми розуміємо відчуття ним психоемоційної, візуальної чи іншої спорідненості між світом, зображеним у творі, та його власним світом, а сюжет доносить інформацію прозоро, чітко, ефективно та непомітно в розумінні безпроблемного входу глядача в цей світ. Так, візуальний стиль в першій половині стрічки створює оманливий ефект типового мультфільму: деталізація персонажів навмисно спрощена та карикатурна, сюжет концентрується на веселих пригодах двох братів, які в скрутні воєнні часи шукають вагітній матері карпа (див. Додатки, Ілюстрація 10). Стиль та кольорова палітра аніме кардинально змінюються протягом двох моментів: у момент створення образів США та Японії за декілька хвилин до скидання бомби та безпосередньо в момент ядерного вибуху. Так, за декілька хвилин до скидання бомби режисер аніме демонструє своє розуміння протистояння Японії та США в Другій світовій війні. Ілюстрації 11-13 (див. Додатки) демонструють вміння аніме створювати прості та односторонні, водночас зрозумілі образи: США показується як хижого вигляду винищувач без пілотів, що переслідує умовну Японію – беззахисну дівчинку 4-5 років з лялькою за спиною – та розстрілює її в спину з кулеметів. Характерно, що в смертній агонії дівчинка відпускає ляльку, що утворює на червоному фоні ще один американський символ – символ ВВС США (біла п'ятикутна зірка) (Ілюстрація 13).

Сцени гіперболізованої, сюрреалістично жорстокої насильницької смерті невинних жителів Хіросіми від вибуху бомби та жару в 5 тисяч градусів за Цельсієм зустрічають глядача несподівано, без підводки чи сюжетного попередження у вигляді закадрового голосу диктора (інформування глядача про наближення сакаральної дати 6.08.1945 р. через кадри з календарем та годинником були малоефективні для не-японських дітей, несвідомих тих історичних подій, у той час як у Радянському Союзі виховна та психологічна робота з дітьми до та після аніме майже не проводилася, відповідно до свідчень очевидців). Так, Ген дивиться на

американський бомбардувальник у блакитному безхмарному небі, плутаючи його з безпечним розвідником; одразу ж демонструється Хіросіма в прицілі літака та на фоні загрозливого ембієнту (англ.) зображуються буденні робочі переговори американських пілотів, які повідомляють про скидання атомної бомби (див. Додатки 14-15). Після цього дитячість першої третини моментально змінюється жорстокістю, трупами, смертю, криками людей, жалібним скигленням тварин та потраплянням головного героя в якісно нову реальність.

Твір, отже, має демонстративну, сюрреалістичну натуралістичність при висвітленні кадрів смерті й страждань дорослих, дітей та тварин:

1) пес, який у передсмертній агонії відчайдушно гавкає та кусає поручень мосту (див. Додатки, Ілюстрація 16);



Ілюстрація 2. Сюрреалізм та жорстокість смертей в аніме «Босоногий Ген»: образ матері, яка захищає дитину від вибухової хвилі атомної бомби – обидві випарюються заживо жаром вибуху, очі матері вивалюються з орбіт, тіло здригається від пароксизму болі, під кінець вона обвугленим тілом вкриває труп дитини

2) образ матері, яка захищає дитину від вибухової хвилі – обидва випарюються заживо жаром вибуху, очі вивалюються з орбіт, а тіла здригаються від пароксизму болі (див. Ілюстрація 2).

3) Ген безсилий врятувати родину, що заживо згорає під уламками будинку (див. Додатки, Ілюстрація 18);

4) новонароджена дитина синіє, розбухає та гине від голоду на руках матері (див. Додатки, Ілюстрація 19);

5) по вулицям пост-ядерної Хіросіми блукають напівоголені, опромінені японці, схожі на зомбі (див. Додатки, Ілюстрація 20);

б) прибулі на місце солдати збирають трупи людей по вулицях та скидають у братські могили (див. Додатки, Ілюстрація 21).

Унаслідок цієї демонстраивної жорстокості, яку свого часу критикували навіть деякі *хібакуша* (Нап'є 225), досягається ефект контрасту, особливо вражаючий для дитячої психіки: до того теплі жовті та сині тони, що символізували сонце, землю та океан (Японію, патріотизм та оптимізм) змінилися на червоно-чорні (відчай, кров, смерть).

Це не вичерпний перелік усіх сцен жорстокості в аніме, однак його цілком достатньо для припущення, що подібний шок-контент не призначений для перегляду молодшим дитячим віковим аудиторіям⁴, або ж – за умови вилучення таких сцен чи уважної роботи психологів та вихователів з дітьми до та після перегляду. Згідно з інформацією сайту IMDb, такі країни як Швеція, Чилі, Канада, Ірландія та Іспанія виставили допускний віковий рейтинг від 13 до 15 років, а в інших країнах глядачів заздалегідь попереджують про сцени насилля та проводять розмови з психологами (). У СРСР, згідно свідчень очевидців, аніме демонструвалося в кінотеатрах всім віковим категоріям без обмежень та без додаткових приміток (були вирізані лише сцени оголеності, наприклад, годування дитини матір'ю) з 1985 до 1991 року, причому показувалося також на дитячих телеканалах (а в 1993-1994 рр. аніме демонструвалося по телеканалу «Останкіно»

⁴ У 2013 році в м. Матцуе (Японія) була зроблена спроба місцевої влади та тодішнього міністра освіти, культури, спорту, науки та технологій Ш. Хакубуна вилучити з бібліотек мангу «Босонігий Ген», оскільки вона вважалася ними «ультра-лівою мангою, яка увіковічує брехню та прививає розумам молодих японців ідеологію поразництва» та «шкідливою для молоді з її висвітленням жорстокості та хаосу в повоєнній Японії 1940-1950-х рр.». Утім, після величезної хвилі протестів та опору цьому рішенню мангу повернули [].

(Перший)). З доступних 25 свідчень очевидців, лише в одному піонерському таборі вихователі провели роз'яснювальні розмови з глядачами після перегляду та обмежили перегляд аніме дітям до 12 років.

Безпосередньо процес визначення допускного рейтингу аніме в СРСР, відповідно до свідчень одного (з сукупно 100) учасників тестових фокус-груп, був проведений на недостатньо якісному рівні: «Шістьом школярам до 10 років показали цей мультфільм і попросили виставити свою "оцінку". І ось уявіть: сидять кілька дорослих з анкетами в руках і, після перегляду, намагаються у зареваних семирічних діточок з'ясувати: "Ну, як?". Через пережитий шок я не вчитувався в питання та в те, як я відповів на них... Незабаром фільм показували у всіх кіно-театрах» (№5). Таким чином, експерти не звернули увагу на нестабільний психо-емоційний стан дітей після перегляду аніме, взявши до уваги виключно письмові відповіді респондентів в афективному стані, та допустили аніме до загального прокату без вирізання жорстоких сцен та без умови обов'язкової роз'яснювальної роботи з дітьми. Пояснити таку поблажливість комісії можна лише загальною пропагандистською лінією в СРСР на виховання пацифізму та культу Великої вітчизняної війни, а також наслідками Чорнобильської катастрофи 1986 р.

2.3 Тренди конструювання ідентичності аніме «Босоногий Ген» з-поміж глядачів

У Додатках ми з різноманітних онлайн-форумів зібрали 25 письмових свідчень глядачів, які в 1980-х – 1990-х рр. дивилися «Босоногого Гена» школярами (як в радянському кінопрокаті, так і на пострадянському телевізійному просторі), в яких вони ділилися враженнями від перегляду та життєвими уроками. Через подібні анонімні одкровення ми зробили достатньо значущі висновки стосовно впливу аніме «Босоногий Ген» на конструювання ідентичності групи осіб. Представимо загальні тренди:

- ☞ Кожен коментатор так чи інакше визнавав серйозний негативний вплив твору на свій психоемоційний стан: це відображалось як під час перегляду (плач, істерики, неможливість додивитися аніме до кінця), так і в значно

більшому масштабі після перегляду (нічні жахи, марення, поганий сон, замкненість, страх самотності, групові депресії). Наприклад, коментатор №7 писав: «Мій братик подивився цей "дитячий мультик" у віці років 4-5... заснути потім не міг один до 10 років». Коментатор №12 зізнавався: «Мені після його перегляду снівся найстрашніший сон в моєму пацифістському житті - як після вибуху ядерної бомби в Москві, люди, рятуючись самі, намагалися перешкодити порятунку інших...». Траплялися й групові депресії, як свідчив коментатор №15 «За радянських часів, на пару днів усім класом впали в депресію».

- ☞ Факт перегляду аніме використовується для групової самоідентифікації коментаторів, що найкраще підкреслюється коментатором №11: «На цій картині добре перевіряти знайомих. Вони або з вами або проти вас. Та й себе можна перевірити: з ким ти. А точніше: хто ти?». Отже, на думку коментаторів, існують також і ті, хто не долучився до сенсів та переживань, доступних лише тим, хто подивився. Переважно уявними «ми» коментатори вважали «піонерів, які на все готові», а під «ними» розуміли або уявну групу «сучасних дітей, вихованих «Губкою Бобом» та «Південним парком» (№22), або ж своїх власних дітей.
- ☞ Природно, уявні «ми» мають сутнісні відмінності від «них»: «вміють співпереживати та знають, що буде, якщо почнеться Третя світова» (№22), бачили «масові вбивства сотень тисяч сімей мерзотою президентом США» (№20). Коментатор №24 проводить паралелі між «Босоногим Геном» та радянським антифашистським документальним фільмом «Звичайний фашизм» (1965): «Зате так формувалася ставлення до війни. Нікому з тих, хто дивився "Босоногий Ген" або "Звичайний фашизм" не треба пояснювати нічого, вони вже все зрозуміли». Тобто, сучасні діти, на думку деяких коментаторів, без перегляду подібних сакральних творів не здатні зрозуміти певних вічних істин.
- ☞ Коментатори вважали своїм обов'язком передати своїм дітям вище зазначені «переваги». Виховувати пацифізм та «вічні» цінності у своїх дітях, на

їхню думку, потрібно саме через травматичний перегляд ними неприкритої правди, адже подібний радянський, жорсткий тип виховання є ефективним. Так, коментатор №23 писала: «Якраз в середині 80-х стала забуватися ВВВ, ветерани стали "весільними генералами", вони дратували дітей (сама така була), не було особливої до них поваги. І ось так один розумний товариш, вирішив трохи діточок струсити. Вийшло». Коментатор №5 заявляв, що попри його «надламану психіку... це – хороша ціна за те, щоб стати людиною, яка вміє співпереживати». Коментатор №19 показав це травматичне для нього аніме, за його зізнаннями, своєму 6-річному сину. На думку коментатора №14, дивитися подібні твори потрібно, а жахи не зможуть злякати готового до всього піонера. Отже, подібна набута ідентичність людей, вихованих на «Босоногому Гені», має далекоглядні наслідки і для сучасних поколінь, адже подібний метод набуття пацифізму через психічну травму в дитячому віці, як продемонстровано, як мінімум один раз був протестований на новому поколінні.

- ☞ Натомість, лише чверть від загального числа коментаторів не радили б показувати подібні твори дітям, засновуючись на власному досвіді. Наприклад, у коментатора №18 «в голові не вкладається, як таке могли показувати в денний час», коментатор №12 вважає, що «хоча і написано, що фільм для всієї родини, але шестирічній дитині я не ризикнув би його показувати і не знаю, до якого віку ризикну».

ВИСНОВКИ

1. Ми виявили природу ідентичності індивіда та методи впливу масових медіа, аніме зокрема, на її конструювання. Було виявлено, що навколишній світ соціально конструється в розумах індивідів, адже в процесі соціалізації вони інтерналізують уявлення та повсякденні практики інших індивідів та несвідомо їх відтворюють. Ідентичність, таким чином, також соціально конструється та переймається з зовнішніх джерел, і масові медіа відіграють у її створенні найголовнішу роль. Вони діють у просторі фантазії (замінник при втечі від реальності), а їхні автори свідомо чи несвідомо відтворюють суспільні уявлення в книгах та

на телеекранах. Більше того, було виявлено, що масові медіа історично використовувалися політичними режимами для витворення національної ідентичності з-поміж громадян та дітей через конструювання образу національного героя та демонстрації історичних подій. У цих контекстах, твори японської анімації характеризуються переважно дитячими протагоністами та надмірною фантастичністю, що привертає особливу увагу дитячої аудиторії: діти ідентифікують себе з персонажами на екрані, схожими на них, та водночас вони опиняються в ситуаціях, які вони навіть не здатні уявити. Водночас, подібне сильне психоемоційне занурення дитячої аудиторії в аніме може становити для них небезпеку психологічної травми у випадку, коли до їхніх рольових моделей застосовується жорстокість та насилля.

2. На основі праці німецького філософа культури В. Беньяміна «Витвір мистецтва в епоху його технічної відтворюваності» ми позиціонували анімацію з-поміж інших масових медіа, зокрема, кінематографу та живопису. Ми акцентували дослідницьку увагу на унікальних технологічних прийомах, не характерних іншим формам мистецтва, які використовуються для впливу аніме на аудиторії. Ми продовжили беньямінівську аналогію з хірургом (кіно) та знахарем (живопис), продемонструвавши, що японська анімація природно знаходиться посередині цих двох форм. На відміну від кінематографу, аніме завдяки збереженню традицій та більшій образності, яка досягається ручною працею аніматорів при створенні твору, досягло майже повного потрапляння в образи своїх персонажів, у той час коли в кінематографі персонажі часто поступаються місцем соціальному бекграунду навколо акторів кіно. На відміну від живопису, який вимагає серйозного інтелектуального занурення для прочитання образності та сенсу певної картини, аніме значно більш масове та доступне для сприйняття всіма віковими категоріями. Більше того, ми з'ясували, що японська анімація спеціально витворила свій власний «культурно універсальний аніме стиль» (у термінах дослідниці С. Напье), який полягав у максимальній деяпонізації візуального стилю персонажів при збереженні унікальних технологічних та наративних особливостей – аби глядач міг як візуально ідентифікувати себе з героями, так і відразу ж

впізнавати цей стиль. Таким чином, виглядаючи для пересічного індивіда як «мультик», який візуально мало відрізнявся від звичної західним та радянському суспільствам анімації, доступ аніме до розумів та сердець дитячої аудиторії був відносно простішим за інші форми мистецтва, враховуючи перераховані вище технологічні особливості.

3. На прикладі аналізу аніме «Корабель-привид» (1969), яке було одним з перших творів японської анімації, що потрапило на радянські кіноекрани, ми продемонстрували видимий ідейний підтекст твору. На нашу думку, саме ідейна складова була основним рушієм обрання цього твору для прокату без вікових обмежень для дитячої аудиторії, а сам твір прекрасно ілюструє вплив наративних та технологічних особливостей аніме на конструювання ідентичності глядача. Так, сюжет твору ґрунтується на протистоянні світовому злу, що окупувало Японію, невеличкої групи повстанців. Головним героєм є візуально вестернізований хлопчик Хаято, з хоробрістю та відчайдушністю якого дитячі аудиторії можуть себе ідентифікувати. Натомість, образи японського уряду та корпорацій представлені в найгіршому світлі: піклуються виключно про прибутки, знищуючи міста гігантськими роботами, нездатні захистити країну від зовнішньої окупації, а візуально вони представляють собою виключно похмурих чоловіків у напівтемних кабінетах. Прихований візуальний образ США також активно використовується через низку сюжетних та стилістичних прийомів – отрута «Боа джус» у пляшках, схожих на «Кока-колу», голови Гіг-роботів, стилізовані під Статую свободи в Нью-Йорку, база світового зла Боа, яка відкривається білою п'ятикутною зіркою, схожою на символіку США тощо. При цьому, комісією цензорів був проігнорований цілий список шок-контенту для дитячої психіки, зокрема, неприхована жорстока смерть перехожого японця на вулиці від напою «Боа джус» та демонстрація т. зв. «скрімерів» у вигляді людського черепу. Усе це привело нас до висновку, що ідейна складова демонстрації аніме в Радянському Союзі була важливішою за піклування про психоемоційне здоров'я дитячої аудиторії.

4. Вище ми продемонстрували, що такий арт-формі, як аніме, найпростіше підібратися до дитячої душі та серця в іншій країні світу та серйозно вплинути

на психіку та ідентичність глядачів. Аніме «Босоногий Ген» (1983), побудоване на автобіографічній історії К. Накадзави, який шестирічним хлопцем пережив атомний вибух у Хіросімі 6.08.1945 р., було обрано для прокату в СРСР через свій антивоєнний та антизахідний посил. Видима зовнішня оболонка («мультяшний» стиль, протагоністи молодшого дитячого віку, перша третина аніме, виконана в спокійних, витриманих тонах) полегшувала потрапляння на дитячі та національні телеканали, а мільйони школярів у добровільно-примусовому порядку відвідували кінотеатри з цим «мультфільмом». Ідеологічно вірний підтекст дозволяв обходити бюрократичні бар'єри в багатьох країнах, адже кожен радянський політичний режим міг знаходити вигідні грані у творі – антиамериканізм, пацифізм, віру в щасливе майбутнє. При цьому, комісія цензорів, попри проведені 100 фокус-груп з-поміж дітей по всій країні, проігнорувала очевидні травматичні наслідки перегляду цього аніме для дітей та запустила аніме в прокат без обмеження віку для перегляду, без вирізання шок-контенту сюрреалістичної смерті людей та родини головного героя від атомного вибуху та без обов'язкової вимоги проводити з дітьми психологічну роботу до та після перегляду. Аніме «Босоногий Ген» вміло грає на контрастах, розбавляючи жахливі кадри випарюваних заживо людей та тварин дитячими розвагами та буденністю життя першої треті фільму, що давало значну психоемоційну віддачу від молодших дитячих аудиторій, які асоціювали себе з головним героєм та тим сильніше переживали ті жахи, з якими він зустрічається після атомного вибуху. До того ж, цей твір активно спекулює на візуальному виставленні США абсолютним злом (наводиться приклад, де США в образі винищувача розстрілюють у спину беззахисну японську дівчинку), повністю ігноруючи принаймні згадки про злочини японських мілітаристів.

5. Для ілюстрації впливу аніме «Босоногий Ген» на радянських дітей, ми віднайшли на форумах та проаналізували 25 анонімних коментарів користувачів, які в 1980-1990-х рр. подивилися аніме «Босоногий Ген» в кінопрокаті та на телеекранах. По-перше, переважна більшість глядачів згадують цей, за їхнім переконанням, «мультфільм» виключно в контексті нічних жахів, марень, безсонниці,

психічних негараздів та інших ментальних проблем, викликаних надмірною жорстокістю твору, відсутністю психологічної роботи з дітьми, а також, ймовірно, більш загальним контекстом наслідків Чорнобильської трагедії 1986 р. По-друге, глядачі справді здатні утворювати уявну групову ідентичність «пацифістів» або «тих, хто подивився цей твір» та утворювати антагоністичні зв'язки та нав'язувати певні ярлики/характеристики («не бачили правди») по відношенню до уявних груп «тих, хто це аніме не бачив» (дихотомія «ми»-«вони»), ким переважно вважалися або уявні діти, виховані на сучасних мультфільмах, або ж діти коментаторів. Перегляд коментаторами цього аніме має реальні соціальні наслідки: деякі з коментаторів справді продемонстрували це травматичне для них аніме своїм власним дітям з виховною метою, вважаючи, що ставати пацифістом потрібно виключно через травматичний досвід. Лише невеликий відсоток коментаторів повністю засуджує як демонстрацію цього твору їм у дитячому віці, так і демонстрацію його сучасним дітям.

Список використаної літератури

1. Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания. — Москва: «Медиум», 1995. — 323 с.
2. Кацуба, М. Художнє кіно як засіб формування масової політичної свідомості. Політичний менеджмент №1-2, 2013, 136-144.
3. Прожико Г. С. Концепция реальности в экранном документе / Г. С. Прожико. — М. : ВГИК, 2004. — 454 с.

4. Altereos. "Босоногий Ген" - самый страшный мульт советских детей [Электронный ресурс] / Altereos // Yandex.Zen. – 2019. – Режим доступа до ресурсу: <https://zen.yandex.ru/media/altereos/bosonogii-gen-samyi-strashnyi-mult-sovetskih-detei-5d0b569e4b447200af8356df>.
5. Appadurai, A. (1996). *Modernity at large: cultural dimensions of globalization*. Minnesota: University of Minnesota Press. 229 p.
6. Benjamin, W. (1935). *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. In: Ziemann A. (eds) *Grundlagentexte der Medienkultur*. Springer VS, Wiesbaden. Pp. 7-17
7. Bolton, C. (2018). *Interpreting Anime*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press. 334 p.
8. Brown, S. T. (ed.) (2006). *Cinema Anime: Critical Engagements with Japanese Animation*. New York, NY: Palgrave Macmillan. 246 p.
9. Chen, Hsiao-ping (2011). *The Significance of Manga in the Identity-Construction of Young American Adults: A Lacanian Approach*. Dissertation Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree Doctor of Philosophy in the Graduate School of The Ohio State University. Pp. 1-327.
10. Gibney, M. (2001). *A Study of Japanese Animation*. Honors Senior Thesis Paper, University of Puget Sound. 43 p.
11. Hernández-Pérez, M. (ed.) (2019). *Japanese Media Cultures in Japan and Abroad: Transnational Consumption of Manga, Anime, and Media-Mixes*. Switzerland: MDPI. 164 p.
12. IMDB. *Parents Guide to Hadashi no Gen (1983)* [Электронный ресурс] / IMDB // IMDB.com. – 2018. – Режим доступа до ресурсу: <https://www.imdb.com/title/tt0085218/parentalguide>.
13. Jaffe, M. (2013). *Using Graphic Novels in Education: Barefoot Gen*. [Электронный ресурс]. Comic Book Legal Defense Fund. Режим доступа до ресурсу: <http://cbldef.org/2013/09/using-graphic-novels-in-education-barefoot-gen/>

- 14.Jagodzinski, J. (ed.) (2004). Youth Fantasies: The Perverse Landscape of the Media. New York, NY: Palgrave Macmillan. 281 p.
- 15.Lamarre, T. (2009). The Anime Machine: A Media Theory of Animation. Minneapolis: University of Minnesota Press. 386 p.
- 16.Laplanche, J., Pontalis, J-B. (2018). The Language of Psycho-Analysis. London: Routledge. 511 p.
- 17.Loo E. Japan Brings Barefoot Gen to Non-Proliferation Event [Электронный ресурс] / Egan Loo // Anime News Network. – 2007. – Режим доступа до ресурсу: <https://www.animenewsnetwork.com/news/2007-04-30/japan-brings-barefoot-gen-to-non-proliferation-event>.
- 18.McDevitt, A. C. (2010). “You Are Not Alone!”: Anime and the Globalizing of America. Diplomatic History, Vol. 34, No. 5 (NOVEMBER 2010), pp. 893-921.
- 19.Napier, S. J. (2005). Anime from Akira to Howl's moving castle: experiencing contemporary Japanese animation.
- 20.Shirong Lu, A. (2008). The Many Faces of Internationalization in Japanese Anime. Animation: An Interdisciplinary Journal, Vol 3(2): 169–187.
- 21.Suan, S. (2017). Anime’s Performativity: Diversity through Conventionality in a Global Media-Form. Animation: An interdisciplinary journal, Vol. 12(1), 62–79.

Анотація

У дослідницькій роботі підіймається проблема впливу творів японської анімації на конструювання ідентичності аудиторії. Актуальність дослідження в тому, що аніме *per se* є мало вивченим предметом дослідження у вітчизняній науці в силу численних дослідницьких упереджень, породжених хибними суспільними уявленнями про несерйозність та другорядність цієї форми мистецтва. Разом з тим, вплив японської анімації на глобальну медіа культуру та на ідентичність великих груп суспільства сьогодні складно не помітити, і наслідки проявляються навіть на рівні масштабної державної підтримки галузі урядом Японії. Метою дослідження є виявлення впливу творів японської анімації на конструювання ідентичності їхніх аудиторій. Було сформульовано низку наукових завдань, кожному з яких відповідає окремий розділ у роботі: у першому розділі окреслюються методи, з допомогою яких твори японської анімації конструюють ідентичність аудиторій; у другому розділі, здійснюється позиціонування японської анімації на фоні інших масових форм мистецтва, зокрема, кінематографу та живопису; третій розділ являє собою аналіз ідейно забарвленого твору японської анімації, «Корабель-привид», як приклад ефективності форми аніме для донесення ідеологічного змісту дитячим аудиторіям у Радянському Союзі. У четвертому та п'ятому розділах розбирається кейс демонстрації аніме «Босоногий Ген»: здійснюється поверхневий семіотичний аналіз твору, на основі зібраних автором коментарів індивідів, що в 1980-1990-х рр. дивилися це аніме в шкільному віці, формуються загальні висновки стосовно впливу анімації на індивідуальну та групову ідентичність аудиторії. Виконання поставлених завдань досягається шляхом використання порівняльного та історичного методів, а також застосуванням соціологічного підходу та семіотичного аналізу твору. Усі поставлені завдання були виконані: на основі вивченої літератури була зібрана інформація про методи конструювання ідентичності в анімації, а на прикладі демонстрації твору «Босоногий Ген» радянським школярам був з'ясований конкретний вплив твору на індивідуальну та групову ідентичність аудиторії твору.

Додатки

Зміст додатків

Список ілюстрацій (з гіперпосиланнями на місцерозташування в додатках)...33

1. «Корабель-привид» (1969): ілюстрації..... 35

2. Босоногий Ген (1983): ілюстрації..... 41

3. Список коментарів на форумах глядачів, які в Радянському Союзі подивилися аніме «Босоногий Ген» у школі.... 48

Список ілюстрацій (з гіперпосиланнями на місцерозташування в додатках)

ІЛЮСТРАЦІЯ 1. АФІША СУЧАСНОГО DVD-ВИДАННЯ АНІМЕ «КОРАБЕЛЬ-ПРИВИД» (1969)	35
ІЛЮСТРАЦІЯ 2. ОБРАЗ ЯПОНСЬКОГО УРЯДУ В «КОРАБЛІ-ПРИВИДІ»: НЕПРИВІТЛИВІ, ВОРОЖІ, ТАЄМНИЧІ, ПІКЛЮЮТЬСЯ ЛИШЕ ПРО ПРИБУТКИ, А НЕ ПРО ЛЮДЕЙ.....	36
ІЛЮСТРАЦІЯ 3. ГОЛОВА КОНЦЕРНУ «КУРОСІО», ЗА СУМІСНИЦТВОМ – ГОЛОВА ТАЄМНОГО УРЯДУ ЯПОНІЇ.....	36
ІЛЮСТРАЦІЯ 4. ВІЗУАЛЬНО ВЕСТЕРНІЗОВАНІ ДІТИ В АНІМЕ «КОРАБЕЛЬ-ПРИВИД» (1969).	37
ІЛЮСТРАЦІЯ 5. СЦЕНИ ЖОРСТОКОЇ СМЕРТІ В АНІМЕ «КОРАБЕЛЬ-ПРИВИД»: НА ОЧАХ ГОЛОВНОГО ГЕРОЯ ЧОЛОВІК ЗАЖИВО ПЕРЕТВОРЮЄТЬСЯ НА ПІНУ ВІД НАПОЮ «ВОА JUICE». ГОЛОВНИЙ ГЕРОЙ ПРОТЯГОМ УСЬОГО АНІМЕ ТАКОЖ ВЖИВАВ ЦЕЙ НАПІЙ, ЩО РОБИТЬ СЦЕНУ ЩЕ БІЛЬШ СТРАХІТЛИВОЮ.....	38
ІЛЮСТРАЦІЯ 6. НЕСПОДІВНА ПОЯВА ОГОЛЕНОГО ЛЮДСЬКОГО ЧЕРЕПУ (ТАК ЗВАНІЙ «СКРІМЕР» (АНГЛ. SCREAM – КРИК)) МОГЛА БУТИ ТРАВМАТИЧНИМ ДОСВІДОМ ДЛЯ ДІТЕЙ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ ПРИ ПЕРШОМУ ПЕРЕГЛЯДІ.....	39
ІЛЮСТРАЦІЯ 7. КРАБОПОДІБНИЙ РОБОТ БОА ЖОРСТОКО ЗНИЩУЄ ГОЛОВУ КОНЦЕРНУ «КУРОСІО» ЗА НЕ СУБОРДИНАЦІЮ, ПЕРЕТВОРЮЮЧИ ЙОГО НА ПІНУ:	39
ІЛЮСТРАЦІЯ 8. ВИКОРИСТАННЯ АМЕРИКАНСЬКИХ СИМВОЛІВ У «КОРАБЛІ-ПРИВИДІ»: ПІДЗЕМНА БАЗА ВОРОГА ВСЬОГО СВІТУ БОА, ЯКИЙ ОКУПУВАВ ЯПОНІЮ СВОЇМИ РОБОТАМИ, ВІДКРИВАЄТЬСЯ З ФОРМОЮ, СХОЖОЮ НА АМЕРИКАНСЬКУ БІЛУ П'ЯТИКУТНУ ЗІРКУ.	40
ІЛЮСТРАЦІЯ 9. ПЕРША ПОЛОВИНА АНІМЕ «БОСОНОГИЙ ГЕН» ХАРАКТЕРИЗУЄТЬСЯ СВІТЛИМИ ТОНАМИ.....	41
ІЛЮСТРАЦІЯ 10. ВІЗУАЛЬНИЙ СТИЛЬ В ПЕРШІЙ ПОЛОВИНІ СТРІЧКИ СТВОРЮЄ ОМАНЛИВИЙ ЕФЕКТ ТИПОВОГО МУЛЬТФІЛЬМУ: ДЕТАЛІЗАЦІЯ ПЕРСОНАЖІВ НАВМИСНО СПРОЩЕНА ТА КАРИКАТУРНА, СЮЖЕТ КОНЦЕНТРУЄТЬСЯ НА ВЕСЕЛИХ ПРИГОДАХ ДВОХ БРАТІВ, ЯКІ В СКРУТНІ ВОЄННІ ЧАСИ ШУКАЮТЬ ВАГІТНІЙ МАТЕРІ ОКУНЯ	41
ІЛЮСТРАЦІЯ 11. АНІМЕ ВМІЛО ГРАЄ З ОБРАЗАМИ ТА КОНТРАСТАМИ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ДИХОТОМІЇ «СВОЇ-ЧУЖІ»: НА ЦЬОМУ КАДРІ ВИСВІТЛЕНИЙ ОБРАЗ АМЕРИКАНСЬКОГО ВИНИЩУВАЧА (ПІЛОТІВ НАВМИСНО НЕ ВИДНО, ВОНИ БЕЗЛИКІ ЧОРНІ ТІНІ), ЩО ЛЕТИТЬ НАД МИРНОЮ ХІРОСІМОЮ (НІХТО НЕ СТРІЛЯЄ У ВІДПОВІДЬ).....	42
ІЛЮСТРАЦІЯ 12. НАСТУПНИЙ КАДР – АМЕРИКАНСЬКИЙ ВИНИЩУВАЧ З'ЯВЛЯЄТЬСЯ НА БЕЗХМАРНІМУ НЕБІ, ХИЖО НАЗДОГАНЯЄ БЕЗЗАХИСНУ ДІВЧИНКУ З ЛЯЛЬКОЮ ЗА СПИНОЮ (НА ЇЇ ОБЛИЧЧІ	

ЖАХ, А НА ОЧАХ – СЛЪОЗИ) ТА РОЗСТРІЛЮЄ ЇЇ З КУЛЕМЕТІВ У СПИНУ.....	42
ІЛЮСТРАЦІЯ 13. ВИКОРИСТАННЯ АМЕРИКАНСЬКИХ СИМВОЛІВ В АНІМЕ «БОСОНОГИЙ ГЕН».....	43
ІЛЮСТРАЦІЯ 14. МИРНЕ М. ХІРОСІМА 6.08.1945 Р. В ПРИЦІЛІ АМЕРИКАНСЬКИХ ПІЛОТІВ В-29, ХВИЛИНА ДО СКИДАННЯ АТОМНОЇ БОМБИ НА МІСТО.	43
ІЛЮСТРАЦІЯ 15. «БОСОНОГИЙ ГЕН» ЗОБРАЖУЄ АМЕРИКАНСЬКИХ ПІЛОТІВ, ІМІТУЮЧИ АМЕРИКАНСЬКИЙ КОМІКСОВИЙ СТИЛЬ 1940-Х РР.....	44
ІЛЮСТРАЦІЯ 16. СЮРРЕАЛІЗМ ТА ЖОРСТОКІСТЬ СМЕРТЕЙ ВІД ЯДЕРНОГО ВИБУХУ: ПЕС, ЯКИЙ У ПЕРЕДСМЕРТНІЙ АГОНІЇ ВІДЧАЙДУШНО КУСАЄ ПОРУЧЕНЬ МОСТУ, ПРИ ЦЬОМУ ЖАЛІБНО ГАВКАЮЧИ, ОБВУГЛЮЄТЬСЯ ВІД ЖАРУ.....	44
ІЛЮСТРАЦІЯ 17. СЮРРЕАЛІЗМ ТА ЖОРСТОКІСТЬ СМЕРТЕЙ ВІД ЯДЕРНОГО ВИБУХУ: ОБРАЗ МАТЕРІ, ЯКА ЗАХИЩАЄ ДИТИНУ ВІД ВИБУХОВОЇ ХВИЛІ – ОБИДВІ ВИПАРЮЮТЬСЯ ЗАЖИВО ЖАРОМ ВИБУХУ, ОЧІ МАТЕРІ ВИВАЛЮЮТЬСЯ З ОРБИТ, ТІЛО ЗДРИГАЮТЬСЯ ВІД ПАРОКСИЗМУ БОЛІ, ПІД КІНЕЦЬ ВОНА ОБВУГЛЕНИМ ТІЛОМ ВКРИВАЄ ТРУП ДИТИНИ.....	45
ІЛЮСТРАЦІЯ 18. СЮРРЕАЛІЗМ ТА ЖОРСТОКІСТЬ СМЕРТЕЙ ВІД ЯДЕРНОГО ВИБУХУ РОДИНА ГЕНА ЗАЖИВО ЗГОРАЄ ПІД УЛАМКАМИ БУДИНКУ.....	45
ІЛЮСТРАЦІЯ 19. СЮРРЕАЛІЗМ ТА ЖОРСТОКІСТЬ СМЕРТЕЙ ВІД ЯДЕРНОГО ВИБУХУ: УПРОДОВЖ 15 БЕЗЗВУЧНИХ СЕКУНД ВИТРИМУЄТЬСЯ КАДР, ДЕ МАТИ З НАВІЖЕНИМ ВИРАЗОМ ОБЛИЧЧЯ ТРИМАЄ ХОЛОДНИЙ ТРУП СВОГО НЕМОВЛЯТИ НА РУКАХ.....	46
ІЛЮСТРАЦІЯ 20. ПО ВУЛИЦЯХ ПОСТ-ЯДЕРНОЇ ХІРОСІМИ БЛУКАЮТЬ НАПІВГОЛЕНІ, ОПРОМІНЕНІ ЯПОНЦІ, СХОЖІ НА ЗОМБІ.....	46
ІЛЮСТРАЦІЯ 21. ЯПОНСЬКІ ВІЙСЬКОВІ, ПРИБУЛІ ДО ХІРОСІМИ, ПРИХОВУЮТЬ НАСЛІДКИ КАТАСТРОФИ, СКИДАЮЧИ ТРУПИ В АВТОМОБІЛІ ТА ВІДПРАВЛЯЮЧИ ЇХ БАРЖАМИ ПО МОРЮ ДО ЗАХОРОНЕНЬ.....	47
ІЛЮСТРАЦІЯ 22. ПЕРШІ ГОДИНИ ПІСЛЯ ВИБУХУ, ТАБІР ВЦІЛЛИХ ЖИТЕЛІВ ХІРОСІМИ (СЦЕНА БУЛА ВИРІЗАНА З РАДЯНСЬКОЇ ВЕРСІЇ АНІМЕ ЧЕРЕЗ ОГОЛЕННЯ ЖІНОЧИХ ГРУДЕЙ).....	47

1. «Корабель-привид» (1969): ілюстрації



Ілюстрація 3. Афіша сучасного DVD-видання аніме «Корабель-привид» (1969)



Ілюстрація 4. Образ японського уряду в «Кораблі-привиді»: непривітливі, ворожі, таємничі, піклуються лише про прибутки, а не про людей



Ілюстрація 5. Голова концерну «Куросіо», за сумісництвом – голова таємного уряду Японії.

Безпосередньо під час засідання вбиває міністра оборони за те, що він не приносить прибутків. Наведемо низку його цитат:

«Ще раз для кожного уточнюю його функції: Іто – ви забезпечуєте для нашого концерну державні замовлення на озброєння; Кате – ваше завдання полягає в тому, щоб підняти шум в пресі стосовно необхідності нових асигнувань на оборону країни; Сато – замовлення стосовно відновлення зруйнованих будівель мають бути передані саме нашому концерну».

«Попереджую, що й надалі буду прибирати друзів, які ставатимуть мені на дорозі»



Ілюстрація 6. Візуально вестернізовані діти в аніме «Корабель-привид» (1969).

Парубка та дівчинку складно відрізнити від західних прототипів та встановлених стандартів. Водночас, зберігається унікальний аніме стиль з величезними очима та ротами. Над головними героями Гіг-робот, створений та відправлений японськими корпораціями знищувати японські міста. Характерно, що його голова схожа на корону на нью-йоркській Статуї свободи:

«Я гігантський робот, або просто «Гіг-робот», дивіться на мою могутність!».



Ілюстрація 7. Сцени жорстокої смерті в аніме «Корабель-привид»: на очах головного героя чоловік заживо перетворюється на піну від напою «Воа Juice». Головний герой протягом усього аніме також вживав цей напій, що робить сцену ще більш страхотливою.

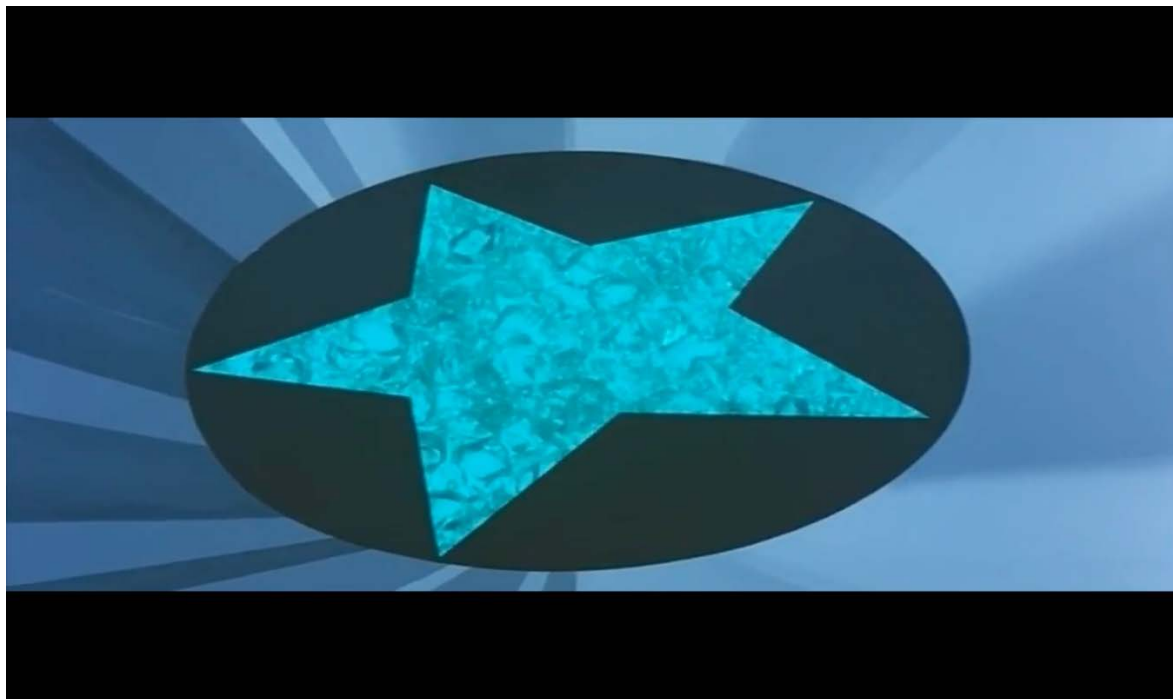


Ілюстрація 8. Несподівана поява оголеного людського черепу (так званий «скрімер» (англ. scream – крик)) могла бути травматичним досвідом для дітей молодшого шкільного віку при першому перегляді.



Ілюстрація 9. Крабоподібний робот Боа жорстоко знищує голову концерну «Куросіо» за не субординацію, перетворюючи його на піну:

«Таким чином, ваше існування тепер не має сенсу, а все, що не має сенсу, великий Боа знищує»



Ілюстрація 10. Використання американських символів у «Кораблі-привиді»: підземна база ворога всього світу Боа, який окупував Японію своїми роботами, відкривається з формою, схожою на американську білу п'ятикутну зірку.

Цікаво, що в радянській версії аніме цю сцену переробили, знизивши візуальну впізнаваність входу з зіркою (розмивши гострі лінії), яка, відомо, була символом і в Радянському Союзі.

2. Босоногий Ген (1983): ілюстрації



Ілюстрація 11. Перша половина аніме «Босоногий Ген» характеризується світлими тонами.

Родина Гена виходить з бомбосховища після американських бомбардувань, вони сподіваються на краще, дивлячись вперед з піднятими підборіддями, а на безхмарному небі сяє символ Японії – сонце.



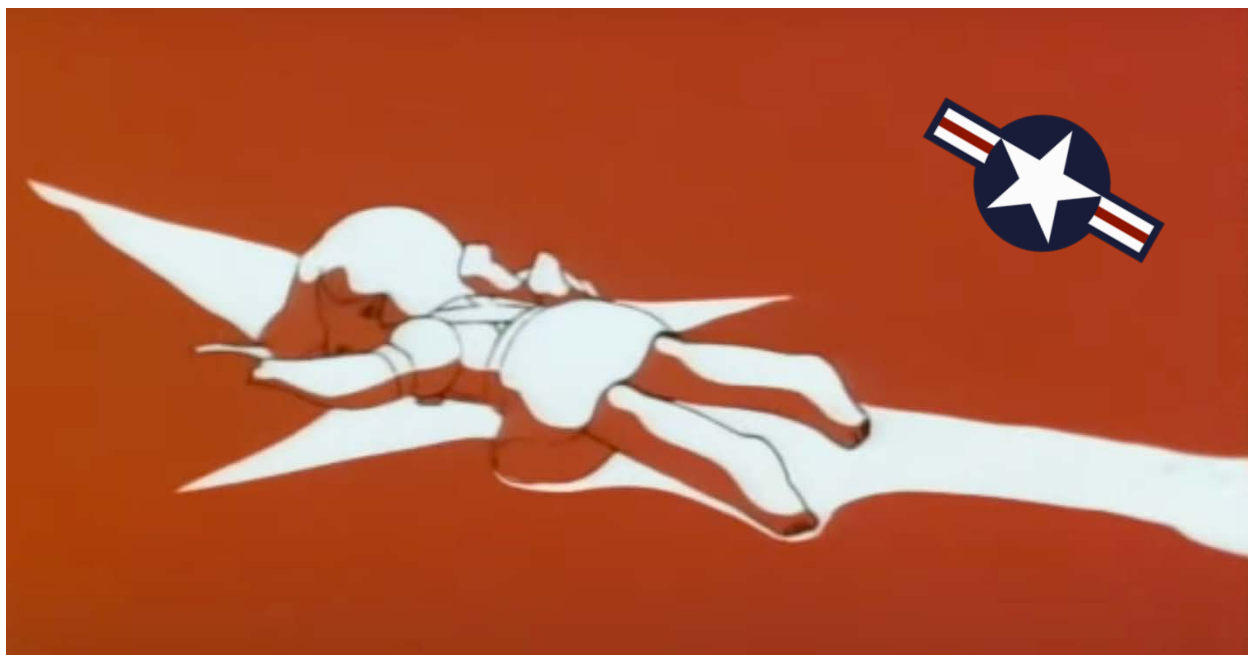
Ілюстрація 12. Візуальний стиль в першій половині стрічки створює оманливий ефект типового мультфільму: деталізація персонажів навмисно спрощена та карикатурна, сюжет концентрується на веселих пригодах двох братів, які в скрутні воєнні часи шукають вагітній матері окуня



Ілюстрація 13. Аніме вміло грає з образами та контрастами для створення дихотомії «свої-чужі»: на цьому кадрі висвітлений образ американського винищувача (пілотів навмисно не видно, вони безликі чорні тіні), що летить над мирною Хіросімою (ніхто не стріляє у відповідь)



Ілюстрація 14. Наступний кадр – американський винищувач з’являється на безхмарному небі, хижо наздоганяє беззахисну дівчинку з лялькою за спиною (на її обличчі жах, а на очах – сльози) та розстрілює її з кулеметів у спину



Ілюстрація 15. Використання американських символів в аніме «Босоногий Ген».

Наступний кадр – фон змінює колір на червоний, розстріляна з американського винищувача дівчинка падає лицем донизу, лялька (її дитя) падає з її спини на землю, тим самим завершуючи утворення білої п'ятикутної зірки (голова, рука дівчинки, лялька, дві ноги) – своєрідну імітацію пізнавального знаку американської армії (наведений з порівняльною метою в правому верхньому куті).



Ілюстрація 16. Мирне м. Хіросіма 6.08.1945 р. в прицілі американських пілотів В-29, хвилина до скидання атомної бомби на місто.



Ілюстрація 17. «Босоногий Ген» зображує американських пілотів, імітуючи американський коміксовий стиль 1940-х рр.

Реалістичність ліній обличчя, а також знеособлення шляхом навмисного не прорисовування очей та легкої посмішки (типовість, несерйозність ситуації). Це значно контрастує з образом невинної жертви, головного героя аніме, Гена. Крім цього, моторошності ситуації додає глухий, некомфортний ембієнт (модуляції звукового тембру) та автентичне озвучення пілотів англійською мовою з субтитруванням японською мовою:

«Висота 1600 футів. Наводка завершена, скидання бомби»



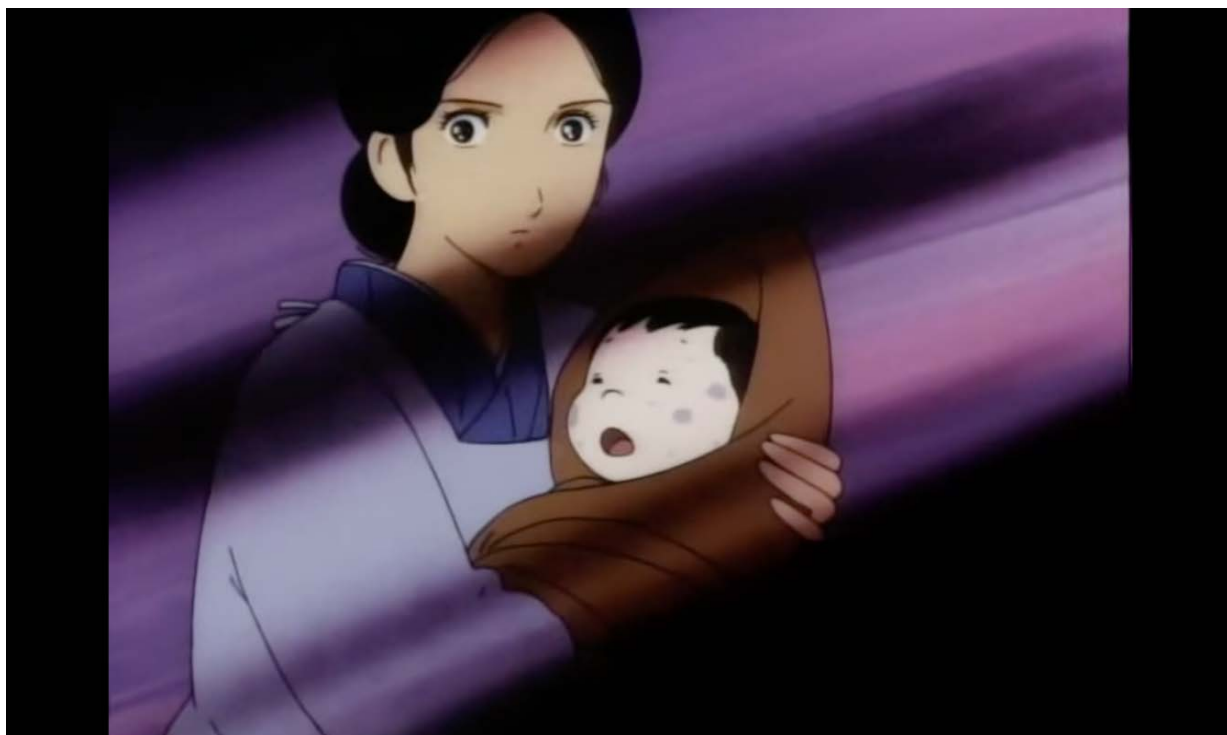
Ілюстрація 18. Сюрреалізм та жорстокість смертей від ядерного вибуху: пес, який у передсмертній агонії відчайдушно кусає поручень мосту, при цьому жалібно гавкаючи, обвуглюється від жару



Ілюстрація 19. Сюрреалізм та жорстокість смертей від ядерного вибуху: образ матері, яка захищає дитину від вибухової хвилі – обидві випарюються заживо жаром вибуху, очі матері вивалюються з орбіт, тіло здригається від пароксизму болі, під кінець вона обвугленим тілом вкриває труп дитини



Ілюстрація 20. Сюрреалізм та жорстокість смертей від ядерного вибуху Родина Гена заживо згорає під уламками будинку



Ілюстрація 21. Сюрреалізм та жорстокість смертей від ядерного вибуху: упродовж 15 беззвучних секунд витримується кадр, де мати з навіженим виразом обличчя тримає холодний труп свого немовляти на руках.

Режисер поступово наближує «камеру» до її обличчя, на її очах під кінець сцени виблискують сльози. Чорна лінія через весь кадр символічно відділяє її від побілілого немовляти.



Ілюстрація 22. По вулицях пост-ядерної Хіросіми блукають напівоголені, опромінені японці, схожі на зомбі



Ілюстрація 23. Японські військові, прибулі до Хіросіми, приховують наслідки катастрофи, скидаючи трупи в автомобілі та відправляючи їх баржами по морю до захоронень.



Ілюстрація 24. Перші години після вибуху, табір вцілілих жителів Хіросіми (сцена була вирізана з радянської версії аніме через оголення жіночих грудей)

3. Список коментарів на форумах глядачів, які в Радянському Союзі подивилися аніме «Босоногий Ген» у школі:

№1. «Подивився цей фільм в кінотеатрі «Алмаз» (у Москві), будучи ще дуже малим. Після чого місяця з півтора не міг нормально спати - марилися у вікні атомні вибухи. Потім ще кілька років мучили відповідні жахливі сни...» (krupnoff від 15.05.2009)

№2. «Нас водили на цей мультим в молодших класах (році так в 85-86-му, здається - відразу після Чорнобиля). Сказати, що мультим налякав - це нічого не сказати. Ппц, дітям таке точно краще не показувати, я півроку спати з закритими дверима боявся і кошмари снилися такі, що руки та ноги німіли» (lazyeugene від 21.08.2009).

№3. «Так, пам'ятаю ходив в 86, жах як страшно було. Просто жах, так боявся» (aleden від 10.09.2009)

№4. «Фільм потрібний і навіть корисний, для дорослого, психічно врівноваженого адекват. Але те, що його конвеєром пропустили через свідомість радянських жовтенят ... вважаю це актом насильства» (Archi78 від 18.02.2010)

№5. «Я потрапив в "тестову групу дітей до 10 років" (завдяки моїй тітоньці, яка працювала на той момент в сфері кінопрокату, 1985 рік), яким показали цей мультфільм і попросили виставити свою "оцінку". На підставі таких опитувань і приймалося рішення про запуск тієї чи іншої картини в широкий прокат. Привели, посадили, показали. І ось уявіть: сидять кілька дорослих з анкетами в руках і, після перегляду, намагаються у зареваних семирічних діточок з'ясувати: "Ну, як?". – «Бл * ть, х..во!» Двоїсте відчуття - і вбити їх за це треба, і ... дякувати? Через пережитий шок я не вчитувався в питання та в те, як я відповів на них... Незабаром фільм показували у всіх кінотеатрах. Сподіваюся, що це сталося (частково) завдяки моїм відповідям і за рахунок моєї надламаної психіки, як і ще в 6 дітей, хто дивився разом зі мною, а також і ще з-поміж 100 дітей з тестових груп по всій країні. Але це - хороша ціна за те, щоб стати людиною, яка вміє співпереживати» (Serge321 від 10.06.2011)

№6. «Дивився цей мультфільм в 1994-му в 6 років. Враження сильне. Трясло. Безліч епізодів я можу розповісти на пам'ять, не передивляючись. Дивитися рекомендую. Вважаю, що діти на екранах повинні бачити не тільки щенят». (pp05 від 22.02.2010)

№7. «Так ... Мій братик подивився цей "дитячий мульттик" у віці років 4-5, ... заснути потім не міг один до 10 років ... pp05, я теж вважаю, що діти на екранах повинні бачити не тільки щенят, але і таке бачити теж дітям не варто, повірте, коли у вас свої діти з'являться, може ви це зрозумієте...» (Apelsyn від 01.04.2010)

№8. «Найжахливіший спогад дитинства, найстрашніший мультфільм, який я бачив. Та й з багатьма фільмами не зрівняється. Було літо 1989-1991 (точно вже не пам'ятаю, було 8-10 років). Маленький райцентр в Білорусі. Я проводив там все літо багато років поспіль, починаючи з 1-го класу. Єдиний кінотеатр в містечку. Афіша "Босоногий Ген, мультфільм, Японія". Фільми та мультфільми (особливо закордонні) добиралися туди з запізненням в декілька років. Зрозуміло, не було тоді ніяких "18+". Не було навіть написано, що це мультфільм для дорослих (хоча напевно, він і не для дорослих). Знала б моя бабуся, що ховається за такою невинною назвою... Загалом, не пам'ятаю, на якому моменті ми пішли (з моєї ініціативи). Прочитав огляд фільму у Вікіпедії і не згадав. Бабусі, що пройшла війну з партизанами в білоруських лісах, що пережили лісові блокади, каральні рейди, спалені села, страшно, мабуть, не було. Кілька ночей я не міг спати... Ситуація ускладнювалася тим, що було спекотне літо і вечорами я сидів на лавочці, дивився в спекотне небо і боявся, що виросте ядерний гриб» (sdmbank від 30.07.2014)

№9. «Спасибі! Нарешті зважилася на другий перегляд. З того самого показу по центральному телебаченню цей мульт налякав до неможливості! А при слові "атомна бомба", я в дитинстві, просто плакати починала. Зараз переглянула... важкий мультфільм ... сумний ... Як таке психіка пережила в далекому 93 або 94?» (-Gala- від 02.06.2009)

№10. «При кожному перегляді цього аніме у мене з'являється лиш одна думка-щоб такого більше ніколи не відбувалася, ні з одним з людей, тому що це дуже боляче і сумно» (FaterFater від 03.08.2009)

№11. «Не знаю жодної людини, хто б цілком подивився цей фільм і залишився б байдужим. На цій картині добре перевіряти знайомих. Вони або з вами або проти вас. Та й себе можна перевірити: з ким ти. А точніше: хто ти» (aleksandr1967 від 24.06.2010)

№12. «Мультик з серії «дивитися всім» - моторошний, але знати повинен кожен. Мені після його перегляду снився найстрашніший сон в моєму пацифістському житті - як після вибуху ядерної бомби в Москві, люди, рятуючись самі, намагалися перешкодити порятунку інших... Тільки ось хоча і написано, що фільм для всієї родини, але шестирічній дитині я не ризикнув би його показувати і не знаю, до якого віку ризикну» (raiita від 10.10.2010).

№13. «А мені в дитинстві не вистачило сміливості додивитися цей мультфільм до кінця... Навіть ті сцени після скидання бомби, які бачив - дивився практично закриваючи очі долонями... Вразливий був дуже. Таким і залишився» (Сокращенный від 15.04.2012)

№14. «У радянські часи всі ці моторошні сцени були. Сам радянський кінематограф, особливо фільми про війну, не скупився на подібні сцени. Жахіття воєнного часу не повинні були травмувати дитячу психіку, тому що піонер повинен мав бути до всього готовий. А піонерами були всі з другого класу. І, що найцікавіше, психів-то поменше було» (Nevija від 25.12.2012).

№15. «У школі дивився, ще піонером. Нинішнім дітям дивитися я б не радив. За радянських часів, на пару днів усім класом впали в депресію» (Padonok nch від 12.02.2013)

№16. «Шедевр. Дивився цей мультфільм, як і багато хто, в дитинстві, коли ходив в 3-й або 5-й клас році в 94-95. Пам'ятаю, ходив в школу в другу зміну і тому вранці до 11-ти завжди дивився телевізор. І одного разу, по 1 каналу показали в ранковому сеансі цей мультик... Сцена з заваленими уламками батьком і маленьким братом Гена, що згорають живцем, запам'яталася на все життя» (maykojune від 15.06.2013)

№17. «Дивився цей мультфільм в 80-их в кінотеатрі. Ходили усім класом замість уроків. Була така наочна агітація-політінформація, про те які погані лиходії-мілітаристи АМЕРІКАНЦІ. Як вони вчинили з Хіросімою. Ну а якщо відкинути всю політику, то фільм справив незабутнє враження, особливо момент вибуху атомної бомби» (Aliend0c від 17.08.2013)

№18. «Дивилася цей мультфільм давно, коли ще вчилася в молодших класах. По телевізору. Зараз в голові не вкладається, як таке могли показувати в денний час» (Анжелик Киджо від 22.09.2014).

№19. «Так, дивився, жесь. На мене, як на першокласника в 89 році, пам'ятається, він справив сильне враження. Сьогодні покажу синові 6 років, сподіваюся, зрозуміє» (a.ivanikov від 14.10.2015)

№20. «Я дивився цей фільм в СРСР, ми пішли всім класом на нього, був повний кінозал, з інших шкіл мабуть теж прийшли цілими класами! Я тоді був чи то в 3-му чи в 5-му класі. Враження залишилися на все життя! Половина залу була в сльозах, я був просто шокований, я навіть не припускав, що людина може бути такою жорстокою, я не міг зрозуміти, як так, невже таке можливо? Як так взагалі можна, скинути атомну бомбу на ціле місто! Та ще так підло, о 5 ранку, коли всі сім'ї сплять! Це було Пекло. Коли Ген намагався витягти свою сім'ю, придавлену уламками, а вони горіли заживо, свою сестричку батька і матір, моє серце стиснулося, а дівчинка з мого класу ревіла і плакала на весь зал, це врзалося мені в пам'ять. Про що думали американці коли робили це? І найголовніше питання - ось ті вчені, академіки, професори - про що ви, с*ки, думали коли розробляли цю зброю? Про що думали льотчики? Це було масове вбивство сотень тисяч сімей. А президент США, як можна бути такою мерзотою? Немає виправдання цього злочину!» (okvok2012 від 08.01.2016)

№21. «Добре пам'ятаю свої враження від перегляду. Мені було 18, ходили з другом. Фільм показували під час дитячого свята в "кінотеатрі юного глядача" За-невського. Як сказав потім мій друг: "Із зали після перегляду вийшли два пацифіста". Здивував натуралізм показаного вибуху і його наслідків» (Востоковед від 08.04.2016)

№22. «Психіка надламана у них ... Правильно робили, що показували. Я теж ходила з літнім шкільним табором, ми теж ревіли. Зате ми вміємо співпереживати і усвідомлюємо, що буде, якщо почнеться Третя світова. Цього покоління молодшого віку, які виросли на Спанч Бобі та Південному парку не вміють» (Ника від 2019 року).

№23. «Показували для попередження, що загрози ядерної війни – не жарти! А чому дітям? Щоб знали. Я теж тоді дивилася в піонерському таборі. Всі були в шоці. Але розумні вихователі зібрали потім всіх дітей та провели бесіду на цю тему. Відкрито потім ніхто не плакав. А, так, забулася, показували це аніме дітям старше 12 років. Якраз в середині 80-х: стала забуватися ВВВ, ветерани стали "весільними генералами", вони дратували дітей (сама така була), не було особливої до них поваги. І ось так один розумний товариш, вирішив трохи діточок струсити. Вийшло. Я думаю, що в ті роки цей фільм бачили всі діти СРСР. (Або майже всі)». (Тетяна від 2018 року).

№24. «Зате так формувалася ставлення до війни. Нікому з тих, хто дивився "Босоногий Ген" або "Звичайний фашизм" не треба пояснювати нічого, вони вже все зрозуміли» (Ната Ю. від 2017 року)

№25. «У дитсадку кожного другого понеділка водили в кіно на мультики, якось і цей показали, початок 90-х, кінотеатр «Чайка» в Купчино, Санкт-Петербург. На все життя спогади» (анонімний коментатор)