

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ
УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ КУЛЬТУРА
ФАКУЛЬТЕТ КУЛЬТУРОЛОГІЇ

Кафедра культурології

Кваліфікаційна робота
на здобуття ступеня магістра
**СЕМІОТИЧНИЙ ВИМІР СЬОНЕН-АНИМЕ В КОНТЕКСТІ
ВІЗУАЛЬНОЇ КУЛЬТУРИ**

Освітньо-професійна програма
Культурні дослідження

галузь знань **03 Гуманітарні науки**
спеціальність **034 Культурологія**

Здобувач: Галушко І. С.

Керівник: доцент, кандидат філософських наук
Александрова М. В.

Рецензент: завідувач кафедри методологій
крос-культурних практик ХДАДМ,
доктор мистецтвознавства, професор
Алфьорова З. І.

Харків 2022

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. Теоретико-методологічні засади дослідження	10
1.1. Історіографія та методологія дослідження.....	10
1.2. Категоріально-понятійний апарат дослідження	15
1.3. Теоретичні основи осмислення сьонен-аніме.....	27
Висновки до розділу 1	36
РОЗДІЛ 2. Аніме як символічний простір іконоборства та іконошанування	39
2.1. Пропаганда в аніме: соціокультурний аспект.....	39
2.2. Отаку як суб'єкт та об'єкт іконошанування.....	47
2.3. Семіотичний аналіз сьонен-аніме.....	54
Висновки до розділу 2	74
ВИСНОВКИ	77
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ ТА ДЖЕРЕЛ	81

ВСТУП

Актуальність теми. Масове поширення японської анімації в різних частинах земної кулі, що розпочалося у другій половині ХХ століття і продовжується в наші дні обумовлює інтерес до цього явища з боку міжнародної наукової спільноти. Наразі аніме вже не є локальним феноменом національної культури японців. Станом на 2022-й рік аудиторію аніме складають представники 138 країн світу (в т. ч. України).

Стрімкий розвиток інформаційних технологій сприяв цифровізації контенту пов'язаного з японською анімацією, що призвело до формування інтернаціональної спільноти прихильників аніме та популяризації субкультури отаку за межами Японії. В мережі почали з'являтися тематичні форуми, віртуальні фан-клуби, а також блогери, які озвучують аніме та пісні з аніме.

Впродовж своєї історії, аніме як вид аудіовізуального культурного продукту, призначеного для масового споживання постійно використовувалося для пропаганди різноманітних політичних, соціальних та релігійних ідей. Та хоча факт використання аніме в пропагандистських цілях неодноразово відзначався різними дослідниками, механізми функціонування пропаганди в аніме досі залишалися поза їхньою увагою. Це стосується і сьонен-аніме як окремого пласту японської анімації який Б. Іванов називає «найбільш ідеологізованим з усіх видів аніме» Через це, висвітлення даного аспекту японської анімації обмежується загальними описами конкретних творів. Ідеологічні смисли та символи що використовуються в аніме – не аналізуються. Використання семіотичного методу робить можливим інтерпретації сьонен-аніме з позиції культурології.

Актуалізація аніме в якості самостійного об'єкта наукових досліджень, що намітилася на початку 2000-х років мала короткостроковий характер. Позитивні зрушення в дослідженнях аніме, що намітилися в зазначений проміжок часу не призвели до кількісного зростання наукових робіт на

відповідну тему. Тим не менш, за умов, коли населення України виявилось втягнутим у геополітичний конфлікт світового масштабу, дослідження аніме як засобу пропаганди та агітації може мати серйозне практичне значення. Розуміння смислів та символів, що використовуються в різних видах творчості має сприяти поліпшенню здатності індивіда опиратися впливу пропагандистських наративів.

Емпіричну базу склало 121 сьонен-аніме, переглянутих у повному обсязі та опрацьованих відповідно заданої теми [43].

Історіографія дослідження. Наукова література про аніме на пострадянському просторі представлена здебільшого невеликими за обсягом статтями. Виняток з цього правила складають монографії сходознавців О. М. Катасонової [18] та Б. А. Іванова [14]. Обидва автори розглядають художні та сюжетні особливості японської анімації в різні періоди її історії надають. Важлива роль відводиться дослідженню художньо-естетичної специфіки японської анімації, процесу її створення та основних позицій критики аніме з боку як японського суспільства так і представників інших культур.

Поодинокі спроби наукового осмислення японської анімації в Україні мали місце на початку 2000-х років. У 2004 році харківський мистецтвознавець З. І. Алфьорова опублікувала ряд наукових статей, присвячених впливу аніме на західноєвропейське та американське кіно [2]; [3]. Проте, надалі ідея цілеспрямованого поглибленого вивчення аніме не отримала масового поширення в академічних колах. Тому дослідження анімації в Україні наразі залишаються в зародковому стані.

Історичні факти використання аніме в якості засобу пропаганди висвітлені в роботах Д. Клеменца [52], Х. Хікарі [59], О. Є. Куланова [24], О. М. Катасонової [18], Б. А. Іванова [14], Р. Артемова [5], М. Лебедева [25]. По-перше, фактологічна база по даному питанню досить часто обмежується описом повнометражних аніме створених в період Другої світової війни. Механізми функціонування пропаганди в аніме довоєнного та післявоєнного

періоду японської історії здебільшого залишаються поза увагою. По-друге відповідний матеріал використовується для досягнення інших наукових цілей і завдань. Заслуговує на увагу також факт відсутності наукових робіт про сьонен як окремий пласт японської анімації.

Художні особливості аніме, а також сенси, символи і знаки, які найчастіше використовуються в сучасних творах стали предметом наукового інтересу А. Денисової [12].

Дослідженнями релігійних аспектів аніме займався Р. Артемов [5]. Предметом інтересу автора виступають образи та сюжети з різних релігійних систем, які використовувалися нетрадиційними релігійними організаціями для просування своїх ідей.

Схоже змістове наповнення має стаття М. С. Лебедева [24]. Він так само як і Артемов пропонує стислий огляд анімаційних фільмів воєнних років. Проте, Лебедев аналізує специфіку репрезентації образу Другої світової війни у творах японської анімації воєнного та післявоєнного періодів японської історії.

Огляд основних подій історії японської анімації від початку ХХ ст. до початку 2010-х рр. надається у науковій праці англійського письменника Д. Клеменца [52].

Дослідження японської анімації довоєнного та воєнного періодів проводилися Х. Хорі [59]. Автор досліджує вплив мілітаристично-націоналістичного наративу, пропагованого японським урядом на творчість провідних аніматорів тієї епохи: К. Джунічі, К. Сейтаро, М. Сео, О. Тедзуки та ін.

Зв'язок японської анімації з іншими феноменами японської візуальної культури зокрема мангою розкрито в колективній праці дослідників аніме з Азії, Західної Європи та США. До цієї наукової збірки увійшли статті Ж. Пойтраса, К. Іто, С. Філліпс, Л. Макела, М. Такахаші, Д. Шамун, Ю.

Михайлової, Е. Накара, Р. Е. Гарднера, Р. Пандей, Х. Яманака, Ш. Йошіоки, М. Ортабасі та Ж. Берндт [63].

Дослідженнями субкультури отаку чия діяльність безпосередньо пов'язана з індустрією аніме займалися П. Гелбрейт [58], М. Іто, Д. Окабе, І. Цуджи, Д. Сімоні, Х. Адзума [60], К. Райхерт [37]; [38] та ін. Значущість робіт цих дослідників пояснюється наявністю в них інформації про сленг отаку, їхній спосіб життя та значення для індустрії аніме.

Мета роботи: запропонувати пояснювальну модель ідеологічного впливу сьонен-аніме на колективну свідомість.

Поставлена мета реалізується шляхом вирішення наступних наукових завдань;

1. Проаналізувати історіографічну базу дослідження;
2. Запропонувати понятійний апарат та методологію дослідження;
3. Визначити художні та видові особливості японської анімації в цілому, і сьонен-аніме зокрема;
4. Обґрунтувати теоретичну основу дослідження аніме як феномену візуальної культури;
5. Відстежити соціокультурну динаміку аніме як знаряддя пропаганди політичних та релігійних ідей;
6. Концептуалізувати практичну діяльність отаку як іконошанування
7. Виявити образи, що використовували послідовниками різноманітних ідеологій в якості об'єктів іконоборства та іконошанування за допомогою аналізу творів японської анімації різних історичних періодів.

Об'єктом дослідження даної роботи є японська анімація (аніме).

Предметом дослідження сенси та символи, що використовуються в сьонен-аніме для здійснення ідеологічного впливу.

Методи наукового дослідження. Методологічний базис кваліфікаційної роботи – поєднання історичного, семіотичного

герменевтичного та структурного методів дослідження адаптованих до культурологічного підходу до вивчення візуальних джерел та корпусу наукових текстів присвячених розкриттю історичних, релігійних, художньо-естетичних та ідеологічних аспектів японської анімації.

З числа загальнонаукових методів використовувалися методи дедукції, індукції, синтезу для аналізу. Це дозволило опрацювати фактологічну базу та сформувати понятійний апарат культурологічного дослідження японської анімації.

Метод джерелознавчого пошуку застосовувався для виявлення фахової наукової літератури та спеціалізованих Інтернет-ресурсів, пов'язаних з обраною темою.

Історичний метод застосовувався з метою виявлення фактів використання аніме в якості інструменту пропаганди політичних та релігійних ідей. Крім того, використання даного методу дозволило визначити періодизацію історії японської анімації.

Метод компаративного аналізу застосовувався для співставлення різних варіантів інтерпретації образів та сюжетних ліній сюжетних ліній в аніме різних періодів.

Метод семіотичного аналізу використовувався для виявлення сенсів та символів закладених в аніме 1920-х-2020-рр. Отримані результати використано для інтерпретації смислового ядра ідеологічних систем положення яких розкриваються у творах японської анімації.

Герменевтичний метод застосовувався для здійснення культурологічної інтерпретації творів японської анімації різних історичних періодів.

Метод структурного аналізу в інтерпретації Р. Барта дозволив здійснити культурологічне осмислення творів японської анімації за допомогою виявлення наявних у творі бінарних опозицій як сутнісного елементу картини світу, що конструюються в рамках трансльованої ідеології.

В роботі використано ряд теоретичних концепцій зарубіжних дослідників (Ю. М. Лотмана, У. Еко, Р. Барта, К. Маркса, Л. Альтюссера, М. Маклюєна, Р. Бенедикт, У. Дж. Т. Мітчела, Д. Елкінса, Н. Мірзоєва, К. Моксі, Г. Бьома, Х. Белтінга, Х. Бредекампа, Б. Латура, Г. Чепмена, П. Дрезена, Ж. Пойтраса, Рамбеллі, Е. Рейндерса та ін.)

Наукова новизна дослідження визначається тим, що в ньому вперше:

- Здійснено аналіз історичних фактів використання аніме в якості інструменту ідеологічного впливу на колективну свідомість;
- Виявлено взаємозв'язок між аніме 1940-х та 2010-х рр. на прикладі використання фольклорного сюжету про Момотаро з метою трансляції ідеологічних установок;
- Концептуалізовано діяльність представників субкультури отаку як суб'єктів та об'єктів іконошанування;

Практичне значення одержаних результатів. Матеріали кваліфікаційної роботи є підґрунтям для подальших культурологічних розвідок з питань дослідження впливу японської анімації на людину. Вивчення сьонен-аніме з акцентом на його ідеологічній складовій може мати помітний вплив на дослідження масової культури візуальної культури та сходознавства.

Апробація результатів наукового дослідження. Ключові положення магістерської роботи були представлені під час доповіді на Всеукраїнській науково-теоретичній конференції молодих учених «Культура та інформаційне суспільство XXI століття» (Харків, 22-23 травня 2021 р., 19-20 травня 2022 р.), Міжнародній науковій конференції «Культурологія та соціальні комунікації інноваційні стратегії розвитку» (Харків, 17-18 листопада 2022 р.).

Структура дослідження зумовлена специфікою об'єкта дослідження, а також внутрішньою логікою та порядком вирішення сформульованих завдань і складається зі вступу двох розділів та списку використаних джерел.

Загальний обсяг кваліфікаційної роботи – 87 сторінок. Обсяг основного тексту кваліфікаційної роботи 80 сторінок.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ.

1.1. Історіографія та методологія дослідження

Осмилення сьонен-аніме як феномену візуальної культури, що використовується для пропаганди певних політичних і релігійних ідей, цінностей та ідеалів потребує залучення культурологічного підходу. Ця обставина породжує необхідність окреслити поточний стан наукової розробленості проблематики в публікаціях закордонних та вітчизняних дослідників.

Невід'ємною складовою теоретичної концептуалізації сьонен-аніме як засобу пропаганди політичних, соціальних та релігійних ідей є аналіз праць, які висвітлюють різноманітні аспекти японської анімації в цілому, зокрема історичний (Б. Іванов [14], Х. Хікарі [59], Х. Цзе-Юе [72], Д. Клеменц [52]), релігійний (Р. Артемов [5], П. Дрезен [56]), художньо-естетичний (А. Свейн [72], А. Денисова [13]).

Важливою характеристикою, яка зберігається у наукових працях всіх дослідників історії аніме є усвідомлення культурної обумовленості феномену. Аніме як мистецтво зображення оточуючого світу за допомогою зображень являє собою синтез японських традиційних візуальних форм та запозичених елементів західної (зокрема американської) мультиплікації.

З-поміж наукових публікацій присвячених історії аніме особливе місце належить працям Д. Клеменца - автора першої праці з історії аніме, написаної англійською мовою. Англійський кінознавець надає детальний опис особливостей виникнення становлення та розвитку японської анімації з кінця 1910-х до середини 2000-х рр. [52]. Особливої уваги в контексті заданої теми магістерського дослідження заслуговують наведені автором факти використання політичних образів та символів в аніме 1930-х, 1940-х та 1950-х рр.

Дослідження японської анімації довоєнного та воєнного періодів проводилися Х. Хікарі [59]. Вивчаючи історію японського кінематографу першої половини ХХ ст., науковець приділяє особливу увагу репрезентації мілітаристично-націоналістичних ідей у творчості провідних аніматорів епохи: К. Джунічі, К. Сейтаро, М. Сео, О. Тедзуки та ін. Значущість праці Х. Хікарі проявляється також в наведенні фактологічної бази стосовно використання аніме різними учасниками політичного процесу в довоєнній Японії, що дало змогу розкрити історичний аспект сьонен-аніме як інструменту політичної пропаганди та агітації. «Протилежні політичні сили, а саме держава та антидержавні ліві дійшли згоди в тому, що анімація була потужним засобом поширення політичних знань та ідей» - констатує Хікарі [59.с.160]. Плюралізм політичних ідеологій, представлених в аніме демонструється нею за допомогою опису зіткнення в інформаційному просторі Японії 1920-1940-х рр. анімаційних фільмів японських марксистів та творів націоналістичного спрямування, знятих на замовлення японського уряду.

Р. Артемов займався дослідженнями аніме, створених на замовлення нетрадиційних релігійних організацій, зокрема Аум Сінрікьо та Кофуку но Кагаку, а також самими їхніми послідовниками. Автор акцентує увагу на важливості аніме для місіонерської діяльності організації і відзначає вплив ідей Аум Сінрікьо на становлення окремого жанру японської анімації - меха. Ідея постійного самовдосконалення і переходу на новий рівень розвитку, пропагована лідером Аум Сінрікьо Сьоко Асахарою повністю відповідала центральній сюжетній лінії всіх аніме в жанрі меха, де головний герой протягом всього серіалу розвиває здібності управління велетенським роботом [5, с.316-324].

Р. Гарднер підкреслює виняткове значення аніме для агітаційного напряму діяльності Аум Сінрікьо. Автор пояснює що аніме та манга на противагу іншим японським медіа та феноменам масової культури

розглядалися послідовниками секти «не як прояви злого контролю розуму, а як потенційно цінні пророчі твори» [63, с.207].

Предметом наукового інтересу М. С. Лебедева стала репрезентація образу Другої світової війни у творах японської анімації різних років. Автор дійшов висновку що всі аніме за даною тематикою можна розділити на 3 групи. Перша група – пропагандистські аніме воєнних років. Друга група об'єднує аніме 1980-х-1990-х рр. Твори цього періоду вирізняються реалістичністю візуальної частини та драматичністю сюжетних колізій. Третю групу складають аніме ХХІ ст., де тема Другої світової війни використовується виключно в якості сюжетного фону. Подана класифікація розцінюється автором як важливий маркер трансформацій історичної самосвідомості японців [25].

Художньо-естетична специфіка аніме, а також сенси, символи і знаки, які найчастіше використовуються в сучасних творах стали предметом наукового інтересу А. Денисової. Для досягнення своєї наукової мети автор використовує семіотичний підхід.

Зв'язок японської анімації з іншими феноменами японської візуальної культури, зокрема мангою розкрито в колективній праці дослідників аніме з Азії, Західної Європи та США. До наукової збірки увійшли статті Ж. Пойтраса, К. Іто, С. Філліпс, Л. Макела, М. Такахаші, Д. Шамун, Ю. Михайлової, Е. Накара, Р. Е. Гарднера, Р. Пандей, Х. Яманака, Ш. Йошіоки, М. Ортабасі та Ж. Берндт [63].

П. А. Мошняга аналізуючи сучасні феномени японської культури в умовах глобалізаційних процесів запропонував тлумачення терміну «мукокусекі» як ключового поняття художньо-естетичного канону японської анімації. Дослідник зазначає що за допомогою терміну мукокусекі вказує на явище або суб'єкт позбавлені національності, а також на зумисне стирання расових та етнічних характеристик [34, с.28].

Значний внесок в теорію інтерпретації стандартизованих сюжетних елементів японської анімації належить П. Дрезену. Автор в експресивній манері здійснює диференціювання кліше та конвенцій в аніме: «Конвенція – прийнятний прийом, який є невід’ємною частиною оповіді чи дизайну персонажа і який хоча і старий, але все ще може використовуватися повновому. Кліше приходить на зміну творчості. Кліше застосовують ледачі та безталанні художники аби закінчити твір замість того щоб знаходити нове використання конвенцій, які роблять твір кращим...конвенція стає кліше виключно через надмірне використання» [56, с.81-82]. Подана диференціація була покладена в основу авторської інтерпретації сюжетної складової японської анімації.

З-поміж наукових публікацій вітчизняних дослідників варто відзначити статті З. І. Алфьорової в яких естетичний аспект японської анімації визнається суттєвим фактором впливу на один із сучасних пластів американського та західноєвропейського кіномистецтва – фільми про віртуальну реальність [2]; [3].

Окремої уваги заслуговують публікації присвячені субкультурі отаку як феномену, що ілюструє наслідки ідеологічного впливу аніме на японський культурний простір. Значний внесок в розвиток досліджень по даному питанню зробив П. Гелбрейт [58]. Американський науковець систематизував та розтлумачив більше 600 термінів пов’язаних з сучасними феноменами японської візуальної культури, а також практичною діяльністю та сленгом отаку.

Х. Адзума акцентує увагу на історичній обумовленості існування численних негативних конотацій поняття отаку в японському культурному просторі. Проте, автор також наполягає на тому, що рефлексія представників субкультури отаку на події, які зумовили появу негативістських установок стала важливим фактором конструювання колективної ідентичності представників даної субкультури [48, с.35].

Важливі зауваження щодо додзінсі як феномену сучасної японської масової культури наявні в роботі Л. Лессіга. Американський науковець акцентує увагу на значущості індивідуального творчого самовираження автора як невід'ємної складової ідентифікації його роботи як додзінсі, а не спроби механічного копіювання манги [26].

Серед вітчизняних авторів вагомий внесок у наукові дослідження феномену отаку зробив К. В. Райхерт [37]; [38]. Науковець розглядає субкультуру отаку як одну з можливих форм концептуалізації культурних практик отаку. У своїх статтях автор, використовуючи концепцію культурних індустрії Д. Хезмондалша намагається обґрунтувати тезу, згідно якої культурні практики отаку зокрема додзінсі та косплей мають розглядатися як периферійна культурна індустрія [38, с.110-114].

Для досягнення поставленої мети вважаємо необхідним застосування культурологічного підходу, який уможлиблює комплексний аналіз аніме як візуального феномену, за допомогою якого відбувається трансляції політичних та релігійних ідей із залученням різноманітних наукових методів та наукових концептів з суміжних дисциплін (філософії, візуальної культури, релігієзнавства, етнографії, соціології, мистецтвознавства, тощо). Як зазначає К. В. Кислюк, предметом культурологічного підходу може вважатися взаємозв'язок між візуальністю та культурою в глобальному чи локальному вимірах [19]. Тому використання цього підходу дозволило розглядати аніме як візуальний прояв культури і використовувати твори японської анімації в якості наукового джерела.

Історичний метод застосовувався з метою виявлення фактів використання аніме в якості інструменту пропаганди політичних та релігійних ідей. Крім того, використання даного методу дозволило визначити періодизацію історії японської анімації.

Метод компаративного аналізу використовувався з метою співставлення ідеологічних позицій представлених в аніме різних періодів а та образів які використовувалися з метою їх пропаганди.

Використання семіотичного методу в рамках якого аніме в цілому і сьонен-аніме зокрема можна розглядати як впорядковані комунікативні системи, що складаються зі знаків різного порядку дозволило виявити сенси та символи, що використовувалися в аніме різних періодів з метою здійснення ідеологічного впливу на колективну свідомість. Попре те, що в сучасній науковій думці ще не сформувалася семіотична інтерпретація аніме факт існування значної кількості публікацій західноєвропейських та радянських інтелектуалів, які присвячені аналізу з семіотичних позицій інших явищ візуальної культури свідчить про наявність можливості застосування даного методу для досягнення заявленої мети.

Герменевтичний метод використовувався для здійснення культурологічної інтерпретації творів японської анімації різних історичних періодів.

Метод структурного аналізу дозволив здійснити культурологічне осмислення творів японської анімації за допомогою виявлення наявних у творі бінарних опозицій як сутнісного елементу міфологічної картини світу, представленої ідеологією.

1.2 Категоріально-понятійний апарат дослідження

Невід'ємною складовою дослідження сьонен-аніме як інструменту пропаганди та агітації є виокремлення ключових понять, пов'язаних з японською анімацією. Систематизувавши фактологічну базу по даній проблематиці, вважаємо за потрібне розділити їх на три умовні групи. Першу групу формують поняття пов'язані зі специфікою японської анімації як візуальної форми теле- і кіномистецтва. Друга група складається з понять розгляд яких дозволяє охарактеризувати художньо-естетичну специфіку

аніме в цілому і сьонен-аніме зокрема. До третьої групи відносимо поняття, що використовуються для позначення видів і жанрів японської анімації.

Аніме – це японська анімація. Так само як і англійське слово «animation» (анімація), воно відповідає латинському «anima» (душа). Проте, як зазначає О. М. Катасонова, «термін «анімація», на відміну від аніме, не відповідає законам японської фонетики, тому носії мови майже не використовують його [16, с.106]. Враховуючи відсутність суттєвих розбіжностей в тлумаченні понять, вважаємо доречним використовувати як в якості синонімів.

Аніме вважаються лише продукція, створена в Японії. Для позначення анімаційних творів, що містить стилістичні художні або естетичні ознаки аніме, але знята за межами Японії використовуються інші терміни, зокрема, «амеріме» [42, с.11].

Слід відзначити, що термін «аніме» набув масового вжитку лише в другій половині ХХ ст. До цього японську анімацію позначали іншими термінами. Найпопулярнішими з них були: *manga-eiga* («мультфільми» («cartoon films»), «кіно-манга») та *doga* («картинки, що рухаються»). Також використовувалися такі терміни як: *senga* («штрихові малюнки»), *kuga* («картинки, що перевертаються»), *dekobo shin gacho* («пустотливі нові картинки») та *chamebo-zu* («грайливі картинки») [52, с.1]. Деякі з цих назв продовжують застосовуватися й досі. Представники старшого покоління японців називають анімацію своєї країни *manga-eiga*, в той час як один з найвпливовіших режисерів аніме Хаяо Міядзакі називає свої твори «*manga-films*» [53, с.422]. Останній термін вживається для розмежування повнометражних аніме студії «Гіблі» та мейнстріму японської анімації представленого здебільшого аніме-серіалами. Та попри це, саме аніме є офіційним і найбільш уживаним терміном, що використовується для позначення японської анімації в самій країні та поза її межами.

Створенням аніме займаються спеціальні студії, які фінансуються спонсорами (телеканали, корпорації з випуску іграшок, видавництва манги). В більшості випадків вони гуртуються навколо одного або кількох талановитих творців-ілюстраторів. Станом на 2022-й рік в Японії діє понад 430 таких студій. Серед найвідоміших маємо відзначити Studio Ghibli, Gainax і Toei Animation [14].

Варто звернути увагу на те, що назвою аніме позначають як повнометражні мультфільми, тривалістю до 2,5 годин, так і мультсеріали [14]. Переважна більшість студій займається створенням аніме обох форматів, але зустрічаються і такі що спеціалізується тільки на одному. Так Studio Ghibli працює виключно над зйомками повнометражних мультфільмів.

Повнометражний мультфільм (movie), може бути як екранізацією манги, так і самостійним твором. Також студія-розробник може екранізувати одну сюжетну арку з манги, але зумисне позбутися деяких її епізодів або навпаки, додати нові. Прикладом використання даного підходу є повнометражні мультфільми серії «Великий куш»: «Пригоди в Арабасті» та «Епізод Чоппера: Зимове цвітіння, чудова сакура».

Аніме-серіали поділяються на багатосерійні та звичайні. Багатосерійні аніме можуть складатися з більш ніж 500 епізодів. Звичайні налічують не більше 25 [5, с.148]. Тривалість одного епізоду становить понад 24 хвилини. Вона умовно поділена на дві частини по 12,5 хвилин, які перериваються спеціальною заставкою. Окрім цього, структурними компонентами серії є opening і ending.

В онлайн-словнику жаргону отаку, opening (скорочено OP) визначається як повторюваний фрагмент, що включає основні титри (назва, компанія-виробник), відеоряд і музичну композицію. Опенінг може лунає на початку серії, або після показу її певного фрагменту [23].

Ендінг (ED) - завершальний фрагмент серії. Суттєва відмінність від опенінгу полягає в оформленні відеоряду. Найчастіше ендінг складається з

ряду стоп-кадрів [23]. Іноді після ендінга слідує анонс наступної серії, епілог чинної сюжетної арки (послідовної сукупності серій, пов'язаних однією сюжетною лінією) або пролог до наступної.

В багатосерійних аніме опенінг і ендінг змінюються в першій серії нової сюжетної арки. Для їх виконання запрошуються японські поп- і рок-групи, а також ідоли (айдоли). Тому, індустрія аніме пов'язана з музичною індустрією Японії. Ідолом вважається популярний співак або співачка з привабливою зовнішністю і мелодійним голосом, який (яка) виконує пісні, що відповідають вподобанням масової аудиторії [16].

В Японії озвучуванням аніме займаються тільки актори з відповідною фаховою підготовкою – сейю. Дана професія вважається доволі затребуваною та престижною. Відбір сейю для озвучування аніме проводиться представниками студії, що відповідає за його створення. Також сейю можуть брати на себе функції виконавців опенінгів та ендінгів. Введення аніме в інший культурний контекст спричиняє необхідність здійснення його перекладу іншою мовою. За таких обставин аніме втрачає важливий особистісний елемент, оскільки фахова підготовка акторів, які займаються виключно озвучуванням аніме здійснюється тільки в спеціалізованих школах Японії [14].

За статистикою, більше 90% аніме знято за мотивами манги [70, с.12]. Манга (від яп. «веселі картинки») – японські чорно-білі комікси. Походження терміну дослідники-сходознавці пов'язують з ім'ям Кацусіки Хокусая - японського художника-гравера періоду Едо [69, с.30]. Тісний взаємозв'язок між мангою та аніме подекуди призводить до їх повного ототожнення, що насправді є помилкою.

По-перше, статистика підтверджує факт існування не дуже чисельного, але чітко окресленого пласту аніме, що існує окремо від манги. Першоджерелами аніме можуть бути візуальні новели, ранове або комп'ютерні ігри.

По-друге, аніме не є точною копією манги. Аніме більшою мірою орієнтовані на розкриття всіх основних персонажів. Більшість багатосерійних аніме складається з двох умовних частин. Перша - екранізація подій з манги, а друга – філери – додаткові епізоди, що дозволяють глядачеві отримати більше інформацію про характер, мотиви та здібності другорядних персонажів [54, с.725]. Якщо зміст філерів не відповідає поданому визначенню і зводиться до введення великої кількості нових бойових сцен – їх називають «бойовою аркою». Це може бути як ряд непов'язаних між собою епізодів, так повноцінна сюжетна арка. В рідкісних випадках може застосовуватися формат кроссоверу (епізоду за участі персонажів з іншого аніме, знятого по манзі з того ж журналу, що і перше). Приклади: «Великий куш» і «Торіко», «Гінтама» і «Скет Денс», «Хвіст феї» і «Рейв майстер». Філери являють собою незаплановане відгалуження сюжетної лінії і не можуть суттєво впливати на перебіг подій в серіалі. Автор оригінальної історії (манги) може взагалі не бути причетним до їх створення. З практичної точки зору філери створюється для заповнення ефірного часу. Як правило, екранізація манги починається до її повного завершення. Тому, розробники аніме в будь-якому разі мають справу з певною кількістю глав. Нові глави манги в Японії з'являються один раз на тиждень, так само як і нові епізоди аніме. Оскільки один епізод, може охоплювати не одну, а одразу декілька глав – з'являється ризик, що аніме-серіал може «наздогнати» мангу. Аби уникнути цього, працівники анімаційних студій створюють філери [54, с.726-727].

По-третє, взаємозв'язок між цими явищами візуальної культури утворився лише в 1960-ті роки. Розробники перших аніме не брали за основу сюжети з манги і навпаки, автори манги не розраховували на екранізацію їхніх робіт. Становлення сучасної манги відбувалося під впливом британської і американської індустрії коміксів та японських традицій образотворчого мистецтва, не лише гравюр укійо-е, але й інших візуальних

форм. Найбільш раннім історичним аналогом сучасної манги вважаються ілюстровані сувої, створені японськими буддистськими ченцями у XII столітті. Найвідомішим зразком цієї візуальної форми, що згадується фактично в усіх наукових працях про мангу, вважається Choju Giga (від яп. «Сувої тварин»), єпископа Тоба. Цим пояснюється походження назви Тоба-е («картинки Тоба»), що використовувалася для позначення японських коміксів до того, як термін «манга» увійшов до масового вжитку. Іншими такими назвами були: kyoga («божевільні картинки»), giga («грайливі картинки») і ronchi-e («ударні картинки») [58, с.26-30]. Історія аніме, в свою чергу, від початку була пов'язана з американською анімацією. З художньої та естетичної точок зору, всі аніме, зняті до початку 1960-тих рр. являли собою результат культурного запозичення.

Спроби наукових досліджень аніме окремо від манги були здійснені такими дослідниками як П. Дрезен, Ж. Пойтрас, С. Суан, Д. Клеменц, А. Суейл, Ф. Шодт.

В японській та західноєвропейській науковій літературі використовується термін «мукокусекі», що в перекладі означає «культурно позбавлене запаху». Це художній прийом, за допомогою якого відбувається «маскування культури» - навмисне розмивання або стирання в аніме расових, етнічних та культурних ознак, що характеризують країну-творця [34.с.28]. Вивчення «мукокусекі» означає розкриття двох основних аспектів – візуального (зовнішній вигляд персонажів) та лінгвістичного (використання імен та назв європейського походження).

Однією з найбільш помітних художньо-естетичних ознак японської анімації є «великі очі» персонажів. Зазвичай, розробники аніме приділяють деталізації очей значно більше уваги у порівнянні з іншими елементами зовнішнього вигляду персонажа. Вузький розріс очей зустрічається вкрай рідко. Ніс і рот зображують за допомогою кількох хвилястих чорних ліній. Волосся наділяється символічним змістом. Колір волосся тісно

пов'язаний з походженням персонажа, його характером та темпераментом [42, с.50]. Персонажів, які за сюжетом мають американське або англійське походження завжди мають біляве (жовте) волосся. Якщо ж персонаж походить з Німеччини або однієї із скандинавських країн, його волосся може мати як білявий, так і срібний колір. Зазначимо, що це правило не розповсюджується на всі аніме без винятку. Головні герої зі світлим волоссям здебільшого зустрічаються в аніме, сюжет яких розгортається не в Японії. В таких жанрах як фентезі або пригоди, події часто розгортаються у вигаданих світах, створених на основі японських уявлень про середньовічну європейську культуру. Прикладами подібних творів є «Чорна конюшина», «Сім смертних гріхів», «Мистецтво меча онлайн», «Сага про Вінланд». З цієї точки зору, фентезі та пригоди є діаметральною протилежністю таких жанрів як повсякденність та школа, де головний герой є звичайним школярем із темним (чорним або коричневим) волоссям. Зв'язок кольору волосся з характером героя також простежується досить чітко, але прийнята в науковій літературі класифікація персонажів за вказаним критерієм має бути переглянута або відкинута. В спеціальній літературі персонажі що з червоним волоссям описуються як над-емоційні та нестримані, що було неодноразово спростовано в численних аніме 2000-ї та 2010-х років. Підсумовуючи зроблені спостереження, скажемо, що зовнішній вигляд персонажів аніме повністю відрізняється від зовнішності представників японського етносу.

Твердження, згідно якого раси в японських анімаційних мультфільмах не представлені взагалі – є не зовсім точним. В аніме жанру спорт нерідко представлені персонажі африканського та латиноамериканського походження, зовнішній вигляд яких вказує на приналежність до негроїдної раси. Приклади: Папа Мбайе Сікі («Баскетбол Куроко»), Леонардо Сілва «Паладин на полі», Карлос, Пепе та Зельберто «Вбивство гігантів». Проте, здебільшого, расові відмінності у світі аніме виявляються не на етнічному

рівні. Люди протиставляються міфічним істотам, «богам», прибульцям. Тема расової дискримінації може бути введена автором в якості основної. виводиться на перший план. В якості прикладів наведемо є протистояння рас людей та риболодей («Великий куш») та колізії між кланом демонів і кланами людей, «богинь» та велетнів («Сім смертних гріхів»). В першому випадку головний герой змушений протистояти радикальному угрупованню риболодей, що несе відповідальність за страждання його подруги. Лише у другій частині мультсеріалу стає зрозумілим, що цей локальний конфлікт насправді зумовлений багатовіковою ворожнечею між расами. В другому випадку головний герой виявляється колишнім лідером клану демонів, який пристав на бік людей аби припинити ворожнечу між сторонами. Це доводить, що «маскування культури» не означає відсутність у просторі японської анімації расових відмінностей, а отже і теми расизму.

Використання імен та назв запозичених з інших зокрема європейських мов зустрічається в аніме, події яких розгортаються не в Японії. Це можуть бути імена персонажів міфів, легенд або літературних творів. В подібних аніме, персонажі постійно звертаються один до одного на ім'я. З іншого боку, вони все одно використовують іменні суфікси, характерні для японської мови (-сан, -чан, -кун, -анікі, -тян -кохай, -сама, -доно, -сенсей, -сенпай). Їх використання за замовчуванням вказує на приналежність аніме до японської культури, оскільки в такий спосіб автор твору закладає в нього уявлення про соціальні ролі обумовлені наскрізною ієрархічністю японської культури [1, с.92]. Це означає що ефект мукокусеки має місце лише в тих випадках, коли перекладачі аніме заміщують суфікси ввічливості гоноративами прийнятими в іншому мовному середовищі скажімо «пане» або «містер» замість «-сан», «-доно».

Іншою сутнісною ознакою аніме виступає варіативність художніх засобів візуалізації емоцій дійових осіб. В аніме цей процес не обмежується тону голосу чи міміки героя. Зображення комічних ситуацій (що є звичним

фактично для всіх аніме XXI ст., незалежно від жанру), передається за допомогою символічних елементів. Велика крапля поту на потилиці героя – це ознака зняковіння через слова або дії інших персонажів. Синя смогу що закриває чоло та очі – ознака страху. Раптове падіння додолу – зовнішня реакція на почуту дурницю або прояв розчарування. Зміна зачіски вказує на кардинальні зміни в поведінці, а зображення полум'я в очах виказує лють або сильне бажання зробити щось [8, с.3]. Коли персонаж стає повністю білим набуваючи вигляду паперової ляльки. Цей перелік можна продовжувати ще деякий час, але в цьому немає нагальної потреби. Наводити приклади комічних ситуацій з конкретних аніме також немає сенсу, бо сукупність символічних ситуацій - це частина канону аніме в цілому, його структурні елементи. Стандартизовані комічні ситуації та дії, за словами Патріка Дрезена, виконують не лише пояснювальну, але світоглядну функцію, натякаючи аудиторії, яким має бути її ставлення до побаченого.

Описаний художньо-естетичний канон сучасної японської анімації формувався в роботах представників студії Mushi productions, на чолі з Осаму Тедзукою [56, с.52]. В подальшому тенденція змін художніх особливостей продовжилася і зараз, за цим критерієм, аніме вже нічим не нагадує твори довоєнного та воєнного періодів. Більш того, в останні роки відбувається зворотній процес. Якщо 1940-ві роки можна вважати добою «американізації» японської анімації, то сучасний етап її розвитку пов'язаний з «японізацією» американських мультфільмів. Американські мультиплікатори доволі активно запозичують стилістичні, художні та сюжетні елементи японської анімації. Наочним прикладом такого запозичення є мультсеріал «Аватар: Останній захисник».

Попри наявність єдиного загальноприйнятого канону японської анімації, стилістика оформлення кожного конкретного твору залежить від студії, яка створює його. Аніматори Kyoto Animation («Сталева тривога», «Кей-он», «Вільний стиль») використовують деталізовані зображення фону

та насичені світлотіні. Стиль студії Shaft («Аракава під мостом» «Актори міста Мікаку») вирізняється завдяки відкритим просторим міським фонам, що видаються абстрактними та порожніми [72, с.154].

Зростання кількості творів японської анімації, а також численні художні та сюжетні зміни в другій половині ХХ ст. призвели до відокремлення її основних напрямів та жанрів.

Класифікація видів японської анімації ґрунтується на принципі поділу за віковою та статевою ознакою. Для їх позначення використовується спеціальні японські терміни:

- кодомо (для дітей, до 10-11 років)
- сьонен (для юнаків 10-12 – 18 років)
- сьодзьо (для дівчат 10-12 – 18 років)
- сейнен (для молодих людей 18-25 років)
- дзьосей (для молодих жінок 18-25 років)

Недоліком поданої класифікації слід вважати відсутність чітких критеріїв диференціації сьонена та сейнена, а також сьодзьо і дзьосея, за винятком способу подання сюжету [14].

Більшість жанрів аніме співпадають зі звичними для європейської кіно-теле- індустрії (пригоди, бойовик, наукова фантастика, комедія, фентезі, тощо). Проте, окрім загальноприйнятих жанрів, є і специфічні, такі, що існують лише в межах індустрії японській анімації. Одним з таких жанрів вважається меха - аніме про великих людиноподібних роботів. Спеціальні терміни використовується лише для позначення специфічних жанрів, але в цьому випадку японці використовують слова з англійської мови лише трохи видозмінюючи їх. Зазвичай, кожне аніме поєднує в собі елементи різних жанрів.

Кожен жанр має власну систему шаблонних ситуацій. Для повсякденності і школи це шкільна екскурсія, поїздка на гарячі джерела, похід на пляж, відвідування фестивалю «Ханабі», спортивне змагання. Для

жанру спорт це тренувальний табір, поразка у важливому матчі з подальшим емоційним потрясінням, підсумкова перемога на великому турнірі. Подібну практику виявлення сюжетних структур можна легко застосувати по відношенню до будь-якого жанру. Різні автори пишуть мангу і знімають аніме використовуючи при цьому однакові сюжетні лінії.

Сьонен (shonen) – аніме для молодих людей віком від 10-12 до 18 років. Найчастіше, сьонен поєднує в собі два основні жанри: пригодницький і комедійний. Залежно від конкретного аніме, до цього переліку часто додаються такі жанри як бойовик, спорт, школа, драма, романтика, меха, фентезі, бойові мистецтва.

Шаблонний (конвенціональний) характер сучасної японської анімації підтверджується наявністю в персонажів різних творів ідентичних моделей поведінки під час одних і тих самих шаблонних ситуацій. Переглядаючи їх, глядачі щоразу спостерігають розгортання однієї історії з номінально різними дійовими особами [56, с.77].

Протистояння між героями та антагоністами сьонену завжди є зіткненням різних світоглядів. Представники обох цих груп втілюють різні уявлення про смерть, життя, війну, мир, дружбу, любов, долю, борг, честь, мораль тощо. В «Сталевому алхіміку» головний герой протистоїть групі гомункулів – людиноподібних істот, штучно створених за допомогою алхімії. Ім'я кожного з семи гомункулів відповідає назві смертного гріха у християнській традиції: Гординя, Заздрість, Жадібність, Хіть, Лінь, Ненажерливість, Гнів. Ідентичний символізм використовується в аніме «Сім смертних гріхів». В цьому творі уособленнями гріхів є не антагоністи, а герої. Меліодас – гнів, Діана – заздрість, Бан – жадібність, Кінг – лінь, Гаутер – хіть, Мерлін – ненажерливість, Есканор – гординя. При цьому, за характером тільки двоє членів загону відповідають тому гріху з яким асоціюються (Кінг та Есканор), а за здібностями лише один (Бан). Всі вони були несправедливо засуджені до ув'язнення, але були помилувані королем і

посвячені в лицарі, аби спокутувати свою провину перед королівством. В другій частині серіалу загін «Семи смертних гріхів» протистоять армії демонів «Десяти заповідей». Іншим прикладом твору в якому використовуються християнських символи є «Чорна конюшина». Події аніме розгортаються у вигаданому королівстві Конюшина. Значення символу конюшини розкривається у фразі яку неодноразово впродовж усього серіалу проговорює оповідач: «Три листка конюшини символізують віру, надію та любов, четвертий листок приносить удачу, а в п'ятому живе демон». Головні герої аніме є представниками лицарського стану, покликаною підтримувати порядок в королівстві та захищати його від зовнішніх ворогів. Однією із загроз, якій вони змушені протистояти виявляється терористична організація «Демонічне око білої ночі». Найсильніші учасники угруповання Лая, Ветто і Фана уособлюють якості, що є протилежними до трьох названих християнських чеснот – брехню, відчай та ненависть відповідно. В «Бліч» діє група антагоністів під назвою еспада (від ісп. «меч»). Її учасники уособлюють різні сторони смерті. Койотт Старрк уособлює самотність, Барраган Луізенбарн – старіння, Тія Халібель – жертву, Улькіора Сіфер – порожнечу, Нноітора Джілга – відчай, Гуррімджоу Джаггерджак – руйнування, Зоммарі Руру – сп'яніння, Зель-Аппора Гранц – безумство, Арунільйо Аруруері – жадібність, Яммі Ларго – лють. Це позначається на їхніх характерах, здібностях та світоглядних позиціях. Койотт Старрк єдиний член групи, хто оплакує смерть своїх товаришів. Завдяки своїм здібностям, він може ділити свою душу на декілька частин і перетворювати їх на інших живих істот. Яммі постійно перебуває у стані гніву, завдяки чому має змогу постійно збільшувати свою фізичну силу. Барраган може прискорювати процес старіння живих істот та матеріальних об'єктів і жадає вічної влади.

Сьонен-аніме кінця 2000-х та 2010-х рр. відзначаються численними відсиланнями до більш ранніх творів цього ж виду. Пародійний сьонен «Гінтама» відзначається висміюванням ряду популярних аніме «Наруто»,

«Бліч», «Великий куш», «Перлина дракона» «Баскетбол Куроко» «Принц Тенісу» «Капітан Цубаса». В даному творі продемонстровано декількох способів цитування інших аніме-серіалів Перший спосіб передбачає запозичення впізнаваних елементів зовнішнього вигляду персонажів з інших. Другий спосіб: використання умовних знаків - понять, характерних виключно для дискурсу конкретного аніме, наприклад: хокаге, расенган, шарінган («Наруто»), диявольський фрукт «Великий куш», банкай «Бліч». Третій спосіб: згадування імен персонажів інших аніме-серіалів. Другорядний антагоніст сьонену «Хвіст феї» Кагеяма є копією Шикамару - одного з головних героїв «Наруто». Обидва персонажі мають однакові надприродні здібності (вміння керувати людськими тінями і використовувати їх в бою) та зовнішній вигляд, що відзначається головним героєм твору. Персонажі сьонену «Намбака» демонструють наявність надприродних здібностей, продемонстрованих героями інших творів зокрема героям «Перлини дракона».

1.3. Теоретичні основи осмислення сьонен-аніме

В основу даної роботи покладено ряд наукових положень які розробляються в рамках візуальної культури – наукової дисципліни що сформувалася наприкінці 1990-х років. Авторське рішення пояснюється специфікою саморефлексії представників візуальної культури, пов'язаної з внутрішніми протиріччями, що сформувалися в середовищі західноєвропейських мистецтвознавців. Фундатори візуальної культури як окремої дослідницької програми наголошували на неприпустимості загальноприйнятого поділу образотворчого мистецтва на елітарне і масове. «З точки зору візуальної культури історія мистецтва може здатися відірваною від сучасного життя істотно або навіть прототипно елітарною, політично-наївною, зав'язаною на старих методологіях, пов'язаною з мистецьким

ринком або загіпнотизованою привабливістю обмеженого кола митців та творів мистецтва» - вважає Д. Елкінс [57, с.23].

Теорія візуальної культури сформувалася під впливом концепцій В. Беньяміна, Р. Барта, М. Маклюєна, Ю. М. Лотмана, Ж. Лакана, Ж. Діді-Юбермана, У. Еко, Ч. Пірса, Е. Панофські, А. Варбурга, Н. Гудмана.

З-поміж теоретиків візуальної культури є М. Баксандалл, У. Дж. Т. Мітчел, Д. Елкінс, К. Моксі, П. Кроутер, С. Холл, Н. Мірзоев. Також значний внесок у розвиток досліджень візуальних феноменів зробили представники Bildwissenschaft (науки про образи), Г. Бьом, Х. Бредекамп, Х. Белтінг.

Слід зазначити, що дослідження візуальної культури не обмежуються вивченням «візуальних медіа». Предметне поле візуальної культури охоплює широке коло феноменів пов'язаних із зоровим сприйняттям людини. Джон Уокер виокремлює в якості об'єктів дослідження візуальної культури «фотографії, рекламу, анімацію, комп'ютерну графіку, Діснейленд, ремесла, еко-дизайн, моду, графіті, садовий дизайн, тематичні парки рок- і поп-концерти, субкультурні стилі, татуювання, фільми, телебачення та віртуальну реальність» [57, с.33]. Д. Елкінс доповнює цей перелік ще близько 60 найменуваннями від Голівудського кіно і тамагочі до східноєвропейських різдвяних прикрас і анімації [57, с.34]. Візуальна культура насправді передбачає вивчення некласичних візуальних форм на зразок відео в соціальних мережах. Проте науковий доробок провідних теоретиків візуальної культури включає також роботи присвячені інтерпретації традиційних візуальних форм, на кшталт візантійських ікон (Моксі, Елкінс) або картин італійських художників епохи Відродження (М. Баксандалл).

Важливим науковим конструктом, що розробляється в рамках теоретичного поля візуальної культури є іконічний поворот. Наукова значущість концепту полягає у виокремленні образу як окремого самодостатнього об'єкту дослідження [65, с.14]. Термін «іконічний поворот» був введений до наукового обігу німецьким мистецтвознавцем,

послідовником Г. Гадамера, Готфрідом Бьомом у 1994 році. За два роки до цього американський мистецтвознавець У. Дж. Т. Мітчел сформулював концепцію пікторіального (зображувального) повороту. Обидва дослідники дійшли схожих висновків внаслідок рефлексії на численні зміни гуманітарної парадигми, що мали місце у другій половині ХХ ст. Йдеться, в першу чергу про переосмислення ролі образу в історії філософії [65, с.15]. У подальшому поняття іконічного повороту отримало поширення в наукових колах німецькомовних країн, в той час як пікторіальний поворот використовується в роботах дослідників з англійських країн.

Ключовими поняттями магістерського дослідження, яке робить можливим осмислення сьонен-аніме на засадах поєднання теоретико-методологічних позицій культурології, візуальної культури та інших наукових дисциплін пов'язаних з дослідженням візуальних форм і об'єднаних в рамках застосування міждисциплінарного підходу є «іконоборство» («іконоклазм») та «іконошанування» («іконофілія»).

Тлумачення феномену іконоборства в науковій літературі двох останніх десятиліть відзначається значним розширенням сфери його застосування. Зміна підходів до розгляду іконоборства призвела до розширення географічних та хронологічних рамок дослідження феномену. Однойменний релігійно-політичний рух у Візантії VIII-IX ст. – наразі розглядається як один з багатьох випадків «боротьби з образами». Так само як і численні іконоборчі акти здійснені послідовниками протестантизму в період Реформації у Західній Європі. Разом з публікаціями про візантійське іконоборство VIII-IX ст., та західноєвропейське іконоборство XVI-XVII ст. з'являються роботи, присвячені іконоборству в країнах Азії, Південної Америки, Африки та Океанії. Г. Чепман досліджує практики руйнування релігійних зображень в культурах дописемних цивілізацій [51]. Ф. Рамбеллі та Е. Рейндерс вивчають факти релігійного насильства в країнах Східної Азії (зокрема в Японії) [67], а Р. Сарро – іконоборчу діяльність релігійно-

політичних рухів Гвінеї [69]. Також, іконоборство не є ексклюзивним поняттям християнського дискурсу. В колективній монографії Ф. Рамбеллі та Е. Рейндерса предметом наукового аналізу стають випадки знищення зображень, пов'язаних з буддизмом: статуй Будди, буддистських храмів та монастирів. Р. Сарро аналізує іконоборчі акти пов'язані із зображеннями пов'язаними з традиційними релігійними віруваннями африканських племен. Проте, поняття іконоборства не обмежується і сферою релігійної культури в цілому. В публікаціях західних науковців У. Мітчела, Х. Белтінга, Б. Латура, Г. Чепмена, Д. Гамбоні поняття використовується також для опису політичних процесів різних епох. Книга Р. Клея присвячена аналізу іконоборчих актів періоду Французької революції.

Ф. Рамбеллі та Е. Рейндерс, а також Г. Чепмен, М. Таусіг і, певною мірою, Б. Латур. розробляють теорію іконоборства акцентуючи увагу на антропологічному аспекті феномену. Дослідники розширюють теоретичні рамки поняття за рахунок включення в іконоборчий дискурс фактів нанесення фізичної шкоди не лише об'єктам культури, а і її суб'єктам. Насильство над людьми через їхні релігійні, політичні, естетичні або морально-етичні погляди може вважатися іконоборчим актом. До цього переліку варто додати шкоду, яка людина завдає сама собі зокрема випадки самогубства через відданість певній ідеології. «Людське тіло може бути особливо бажаною мішенню для іконоборства що було доведено молодим продавцем з Тунісу, який підпалив себе у грудні 2010 року, викликавши іскру, яка змусила диктатора та його оточення капітулювати. До цього цей скромний вуличний продавець не був іконою. Йому було потрібно спалити себе для того аби стати тим кого пам'ятатимуть деякий час можливо рік або менше і тим про кого співатимуть пісні складатимуть поезію і чие фото підніматимуть догори» - розмірковує М. Таусіг [71, с.69]. Проведення історичних паралелей дає змогу порівняти самогубство вуличного продавця з Тунісу порівняти з давньоримською легендою про подвиг Муція Сцеволи а

також з самогубством Марка Порція Катона Молодшого. Демонстрація відданості римським чеснотам шляхом нанесення шкоди власному тілу зрештою призвела до переосмислення статусу згаданих історичних діячів в культурі Римської імперії. У творчості Цицерона філософів-стоїків та ранньохристиянських письменників-апологетів образи згаданих історичних діячів набули іконічного статусу.

Серед представників візуальної культури, які займалися розробкою поняття «іконоборство» особливої уваги заслуговує У. Мітчел, Інтерпретація англійського мислителя багато в чому пояснюється його розумінням базових понять візуальної культури як «образ» і «зображення». Онтологічну відмінність між образом та зображенням У. Мітчел вбачає у відсутності в першого матеріальної форми, яка є необхідною умовою існування другого. Образ - абстрактна сутність, яку можна актуалізувати шляхом елементарного мовного акту. «Достатньо назвати образ аби викликати його в голові, інакше кажучи, викликати його в свідомості того, хто його сприймає або згадує» - вважає американський дослідник [33, с.11]. Таким чином, фізичне знищення зображення, наприклад, спалення картини або знесення пам'ятника не означає зникнення представленого на ньому образу. Схожої точки зору притримується Х. Белтінг: «Іконоборство, тобто насильство над зображеннями досягає успіху в знищенні носія або середовища існування образу, тобто його матеріального прояву. Він залишає неушкодженим сам образ, бо образ залишається із глядачем» [49, с.6]. Також Мітчел пов'язує іконоборство з ідеологією - іншим фундаментальним поняттям магістерського дослідження.

З-поміж численних варіантів дефініції поняття ідеології обрано наступний: ідеологія – система ідей, уявлень, які володіють розумом людини або соціальної групи [4]. Подане визначення покладене в основу марксистського розуміння ідеології як сукупності ідей, які створюють в людському розумі хибні уявлення, заважаючи їй пізнавати істинну сутність

речей (К. Маркс) або як репрезентації людиною в уявній формі реальних умов свого існування (Альтюссер) [4]. Аналізуючи зазначений підхід Маркса, Мітчел визначає іконоборство як людські дії, спрямовані, в першу чергу, на витіснення образів певної ідеології з людської свідомості [33.с.198].

Значний інтерес дослідників візуальної культури до феномену іконоборства пояснюється також його символічною складовою. Руйнування об'єктів матеріальної культури відбувається одночасно на рівні емпіричної реальності та у символічному просторі. Окрім знищення матеріальної оболонки образу (зображення), здійснення іконоборчого акту дозволяє візуалізувати символічний акт перемоги над ворогом, чий образ втілено у знищуваному зображенні. Знесення статуй Саддама Хусейна в Іраку в інтерпретації американських політиків наділялося значенням перемоги над диктатурою як протилежністю «демократії» [49, с.6]. Цей наратив було підхоплено американськими військовими та проамериканськими опозиціонерами з Іраку. Стратегія конструювання образу диктатора з метою ініціювання державних переворотів та виправдання активного втручання в усі сфери внутрішньої політики активно використовувалася США в ряді країн Близького Сходу та Східної Європи. Знищення більшовиками пам'яток царської доби російської історії, яке відбувалося частково за наказом Леніна, частково за власною ініціативою послідовників комуністичної ідеології, мало на меті символізацію перемоги поневоленого класу над класом поневолювачів, комунізму над імперіалізмом. Значущість актів знесення пам'ятників Й. В. Сталіна, масові топонімічні перейменування і спалення підручників полягають у символізації акту перемоги над тоталітаризмом, вождизмом та культом особи Сталіна. «Декомунізація» в ряді країн Центральної та Східної Європи інтерпретується її ініціаторами як перемога над комуністичною ідеологією та більшовицькою диктатурою. Останні три приклади ілюструють важливий момент впливу іконоборчих актів на культуру. Ліквідація зображення як матеріальної форми образу не є

самоціллю. Іконоборчий акт має значення лише в контексті досягнення кінцевої мети – знищення самого образу. Оскільки сам по собі образ не має матеріальної форми, його знищення може відбутися лише за умови повного витіснення зі свідомості людини. «Просте усунення з публічного простору статуї або картинки не може забезпечити те до чого прагне іконоборство, а саме забуття або зневагу до образу в свідомості людей» - підкреслює Х. Белтінг [49, с.5-6]. Саме тому, фізичне знищення зображення має супроводжуватися його швидким заміщенням іншим зображенням, що має відношення до нової панівної ідеології, яка приходить на зміну попередній. Іконоборство як практика деструкції зображень, в підсумку виявляється стадією становлення ідеології, яка неминуче має супроводжуватися зміною об'єктів іконофілії.

У зв'язку з окресленим плюралізмом методологічних підходів і тлумачень іконоборства, сфера застосування «іконофілії», попре певний брак уваги до поняття з боку дослідників також була розширена. «Останнім часом термін «іконошанування» використовувалася дослідниками візуального мистецтва та літератури ХІХ ст. через його етимологічний корінь «любов до образів», які можуть бути як нематеріальними (ментальними, текстовими, літургійними) так і матеріальними (втіленими в матеріальній формі)» - констатує італійський медієвіст Ф. Дель Аква [55, с.31].

Таким чином, здійснення іконоборчого акту передбачає знищення конкретних об'єктів іконошанування та їх подальше заміщення, не зазіхаючи при цьому на саму практику вшанування образів та зображень. Наочним прикладом реалізації даної стратегії в культурному просторі є дії присутніх під час повалення статуї Саддама Хуссейна на площі Багдаду 9 квітня 2003 року. Після того як статуя була повалена за допомогою крану, її голова була накрита спочатку американським, а згодом, через деякий час, іракським прапором [51, с.97].

Г. Чепмен демонструє діалектичний характер іконоклазму на прикладі графіті. Нанесення графіті на інше зображення, що перебуває в публічному просторі є іконоборчим актом оскільки в такий спосіб його автор може висловлювати протест проти панівної ідеології. Водночас, дії представників влади спрямовані на знищення такого графіті так само слід розцінювати як іконоборство [51, с.28-29]. Це також означає, що іконоборчий акт може бути як стихійним проявом агресії окремої людини або групи людей, так і запланованою акцією з боку держави. Інший приклад іконоборчої діалектики знаходимо в статті Р. Степлтон та А. Віцеллі [71]. Аналізуючи напад представників терористичної організації Аль-Каїда на співробітників Charlie Hebdo 7 січня 2015 року дослідники розцінюють як іконоборство дії обох сторін бо: «як сатирики так і терористи надали культового статусу тому, що прагнули десакралізувати» [71, с.23-25]. Акт іконоклазму призводить до переосмислення статусу знищених зображень в семіотичному просторі культури. «Певні історичні періоди виступають як епоха створення символів, а певні - як епоха руйнування символів. Будь-які революційні варіанти пов'язані зі зміною символів» - резюмує український теоретик пропаганди Г. Г. Почепцов [36, с.179].

Винятками з цього правила є ситуації релігійного іконоборства мотивом якого виступає намагання позбутися всіх образів та зображень, які розглядаються іконоборцями як зайвий посередник між людиною та Абсолютом [62]. В інших випадках остракізму піддаються не іконошанування та образ в цілому, а конкретні групи образів і зображень та будь-які практики пов'язані з їх вшануванням.

Визначений теоретичний концепт розуміння процесів зміни та утвердження ідеологій як чергування іконоборства та іконошанування не згадується в науковій літературі безпосередньо, проте доволі часто мається на увазі.

Війною зображень Н. Мірзоев називає сучасну фазу протистояння між державами, яка прийшла на зміну Холодній війні після розпаду Радянського Союзу [32, с.124]. Знаковою подією що ознаменувала початок цієї фази автор вважає терористичний акт, здійснений ісламістами 11 вересня 2001 року. На відміну від іконоклазму, поняття війни зображень використовується виключно в політичному контексті. З його допомогою такі автори як У. Мітчел, Н. Мірзоев та Х. Бредекамп описують знакові воєнні конфлікти початку 2000-х рр., ініційовані США. Уявлення Мітчела та Мірзоева про війну зображень можуть бути перенесені на більш ранні випадки використання зображень у інформаційних війнах. Окрім цього війна зображень передбачає наявність боротьби за утвердження в масовій свідомості образів певної ідеології. Акторами цієї боротьби виступають адепти ідеології, що мають у своєму розпорядженні засоби впливу на велику кількість людей. Усвідомлення війни зображень як боротьби за утвердження ідеології створює можливість розглядати даний феномен не лише в контексті геополітики, а і в контексті внутрішнього політичного життя різних суспільств.

Сутність іконоклазму полягає у цілеспрямованому знищенні образів за допомогою руйнування зображень, які їх репрезентують. Війна зображень передбачає створення в масовій свідомості певних образів за допомогою ряду пов'язаних між собою зображень. Цим пояснюється взаємозв'язок між поняттями який вочевидь усвідомлюється і самими теоретиками візуальної культури. У. Мітчел та Н. Мірзоев описують війну зображень на прикладі подій війни в Іраку. Х Белтінг, в якості прикладу іконоборства, наводить знесення статуй Саддама Хусейна. Прямі причинно-наслідкові зв'язки між згаданими історичними фактами вказують також на взаємозв'язок війни зображень та іконоборства. Фактично, стверджується, що з точки зору візуальної культури причиною появи політичного іконоборства в Іраку на початку 2000-х стала війна зображень.

Насправді, війна зображень – лише один з варіантів перекладу поняття war of images. Він зустрічається в перекладах робіт У. Мітчела, Н. Мірзоева та Х. Бредекампа. Багатозначність англійського слова «image», а також специфіка диференціації образу і зображення в науковій літературі різних регіонів Західного світу призводить до необхідності урахування інших варіантів перекладу. «War of images» може перекладатися як «війна образів» або ж «війна іміджів». Для розмежування понять «образ» та «зображення» Мітчел позначає останнє як picture [65, с.16]. Але, слід відзначити, що в роботах присвячених розгляду «війни зображень» автор не намагається протиставляти наведені поняття.

Для створення нових зображень і подальшого укорінення в масовій свідомості нових образів, які таким чином стають об'єктами іконофілії, використовується пропаганда. Аніме ж, будучи формою аудіовізуальної творчості, що призначена для масового споживання, впродовж всієї своєї історії використовувалося як знаряддя пропаганди та агітації.

Висновки до розділу 1

Таким чином, у першому розділі завдяки опрацюванню фахової літератури виявлено основні наукові напрямки досліджень японської анімації, надано дефініції понять, пов'язаних з японською анімацією, визначено її сутнісні художньо-естетичні ознаки, наведено видову класифікацію аніме за принципом поділу за віковою і статевою ознаками, обґрунтовано доцільність використання спеціальних наукових термінів.

Наукова література про аніме представлена статтями, колективними працями та монографіями, в яких розкривається історія феномену, його художньо-естетична специфіка та вплив на японський та світовий культурний простір.

Формування понятійного апарату дослідження японської анімації пов'язано з виокремленням та поясненням значення понять, які дозволяють

розкрити сутність аніме як продукту кіноіндустрії та теле-індустрії (аніме, опенінг, ендінг, сейю, філер, манга,), виявити його художню специфіку (мукокусекі), видові і жанрові характеристики (кодомо, сьонен, сьодзьо сейнен, дзьосей).

Аніме – назва якою позначається уся анімація створена в Японії. Опенінг – музична композиція, що виконується на початку епізоду аніме-серіалу. Ендінг – музична композиція що виконується наприкінці епізоду аніме-серіалу. Сейю – професійні актори, які спеціалізуються на озвучуванні творів японської анімації. Філер – епізод аніме-серіалу, що не має безпосереднього відношення до першоджерела твору. Манга – чорно-білі комікси, що використовуються в якості першоджерела більшості аніме.

Художні особливості японської анімації пов'язані з використанням прийому мукокусекі. В першу чергу, цей прийом відображається у зовнішності персонажів аніме. Це стосується зображення «великих очей» та різнокольорового волосся.

Видова класифікація аніме передбачає поділ всіх аніме жанру за віковою та статевою ознакою. Згідно заданих критеріїв аніме поділяються на кодомо, сьонен, сьодзьо, сейнен та дзьосей. Специфіка жанрової структури японської анімації проявляється у поєднанні жанрів характерних для європейського кіно і телебачення зі специфічними жанрами, що сформувалися у творчості режисерів японської анімації.

Розгляд аніме як засобу ідеологічного впливу на колективну свідомість є можливим за умови визначення образів, які, в рамках ідеології, наділяються значенням об'єктів іконоборства або іконошанування. У зв'язку з розширенням сфери застосування обох понять в сучасному науковому дискурсі, поняття іконоборства в магістерському дослідженні застосовується по відношенню до будь-яких актів насильства над образами і зображеннями, здійснених в умовах ідеологічної боротьби. Поняття іконошанування, в свою чергу, вживається по відношенню до образів та зображень які в умовах

ідеологічної боротьби наділяються значенням цінності стаючи об'єктами вшанування. Зміна об'єктів іконоборства та іконошанування – необхідні прояви процесу зміни ідеологій.

РОЗДІЛ 2. АНІМЕ ЯК СИМВОЛІЧНИЙ ПРОСТІР ІКОНОБОРСТВА ТА ІКОНОШАНУВАННЯ

2.1. Пропаганда в аніме: соціокультурний аспект.

В історії аніме можна виділити 4 етапи:

- період становлення (1900 – 1943 рр.)
- воєнний період (1943 – 1945 рр.)
- «темні роки» (1945 – 1960 рр.)
- період індустрії (1960-ті – наші дні)

Авторське розуміння історії аніме як відображення процесу еволюційних або революційних змін ідеологій не є лінійним. Використання лінійної моделі неминуче призведе до формування помилкового сприйняття історії даного феномену як закономірного поступового руху від японського націоналізму до мілітаристичного імперіалізму, до демократії та неолібералізму. Розгляд історії аніме має здійснюватися з урахуванням плюралізму ідеологічних позицій представлених у творах японської анімації різних періодів та перипетій ідеологічної боротьби. Оскільки результатом останньої є втрата або, навпаки, посилення позицій правлячого класу соціокультурний аспект аніме як знаряддя пропаганди передбачає також виявлення панівної ідеології.

Основоположниками японської анімації вважаються Сімокава Оутен, Коучі Джунічі та Кітаяма Сейтаро [73, с.60]. Троє митців презентували свої анімаційні фільми в 1917 році. Їхні твори являли собою короткі чорно-білі стрічки, тривалістю від трьох до п'яти хвилин. З точки зору стилістики вони вважаються імітаціям американських мультфільмів студії Disney. Отже, йдеться про візуалізацію творів японського фольклору за допомогою використання досвіду західної культури [14].

Період творчої активності трьох перших аніматорів припадає на 1910-ті - 1920-ті роки. В цей же час з'являються і перші фільми пропагандистського

та агітаційного спрямування. Дослідник японської анімації першої половини ХХ ст. Х. Хікарі зауважує, що деякі аніме Коучі Джунічі були зняті на замовлення представників правлячих політичних сил. У 1924 році з'являється твір «Гото Шинпей, центр популярності» - агітаційний мультфільм, спрямований на формування позитивного іміджу одного з найвпливовіших японських політиків періоду Сьова, Гото Шинпея. З цією ж метою були створені такі стрічки як: «Виборці, прокиньтесь!» (1925) «Привнесення етики в політику» (1926) та «Загальне виборче право: спеціальна сесія парламенту» (1928) [59, с.160]. На початку 1930-их років мистецька організація Прокіно (Пролетарська кіноліга) використовувала аніме для просування ідеології марксизму. Всі твори членів Прокіно зображували життя робочого класу Японії [59, с.161].

Намагання лівих витіснити «ідоли імперіалізму» та замінити їх «ідолами комунізму» не мали успіху. Жорстка цензура в усіх сферах життя, ініційована представниками уряду унеможливила посилення впливу будь-яких інших політичних сил, зробивши націоналістично-імперіалістичний дискурс фактично безальтернативною детермінантою державної політики. Протистояння між представниками Прокіно та аніматорами, спонсорованими японським урядом – перший зафіксований випадок використання аніме у війні зображень. Також, хоча ані Клеменц, ані Хікарі не повідомляють про знищення пропагандистських кінострічок Прокіно, їхні повідомлення щодо цензури дозволяють сформулювати уявлення про сучасний іконоборчий дискурс. Згідно теорії Х. Белтінга: «В ситуаціях іконоклазму зображенням забороняється приймати матеріальну форму (відобразитися на видимому носії) через намагання «захистити» людей від того, що вважається хибними образами» [49, с.11]. Митці Прокіно за допомогою аніме візуалізували символічну ситуацію перемоги експлуатованого класу (пролетаріату) над експлуататорським (буржуазією) [59, с.160-162]. Правлячі кола, в свою чергу, за допомогою закону про збереження громадської безпеки (1925) змогли

домогтися знищення будь-яких образів та зображень, пов'язаних з лівими політичними ідеологіями. У зв'язку з цим, пропагандистські аніме японських марксистів зникли з публічного простору. Розформування пролетарської кіноліги в 1934 – один з іконоборчих актів як дій, спрямованих на перешкоджання розповсюдженню існуючих зображень та запобігання появи нових. Таким чином, в 1920-х – 1930-х рр. іконоклазму здійснювалися з метою витіснення з колективної свідомості образів, пов'язаних з ідеологією марксизму.

Наступна значуща подія в історії аніме в межах іконоборчого дискурсу – прийняття в 1939 році закону про кіно. Згідно нового закону, розробникам аніме було заборонялося створювати фільми, які: «ставлять під сумнів влада імператорської родини або національної конституції, загрожують інтересам імперії або «перешкоджають» просвітленню японського народу і розвитку японської культури» [52, с.43]. Іншими словами, об'єктами іконоборчих актів стали твори кіномистецтва в яких будь-яким чином заперечується фундаментальний ідеологічний конструкт японського націоналізму – кокутай. Поняття кокутай використовувалося японськими теоретиками для підкреслення унікальності японської нації заснованої на містичному зв'язку між японським імператором та його підданими як основу японської нації та державності [24]. Окрім аніме, заборона стосувалася всієї кінопродукції виробленої в Японії або експортованої з-за кордону. Історик японської анімації Д. Клеменц повідомляє, що твори західного кінематографу опинилися під заборонаю через пропаганду індивідуалізму та зображення поведінки, яка не відповідає японським культурним нормам. До публічного простору потрапляли виключно твори пропагандистського спрямування. До створення пропагандистських аніме були залучені, в тому числі, колишні учасники пролетарської кіноліги [52, с.44].

В період Другої світової війни практика іконоклазму застосовувалася по відношенню до митців, які відмовлялися підтримувати націоналістично-

мілітаристський наратив, пропагований японським урядом. Небажані твори вилучалися з публічного простору в той час, як самі автори ставали жертвами репресій. Твори «Момотаро: морський орел» (1943) і «Момотаро: божественний моряк» (1945) М. Сео використовувалися офіційною пропагандою в якості засобів ідеологічного обґрунтування мілітаристично-імперіалістичної стратегії Японії. Перший твір покликаний переконати аудиторію в доцільності повітряної атаки на Перл-Харбор, в той час як другий використовується для пояснення необхідності експансіоністських дій Японії в Східній Азії. В обох випадках конструюється образ героїчної японської армії, який в умовах воєнного часу, набув значення об'єкта іконошанування.

Підтвердження можливості розгляду історії пропаганди в сьонен-аніме як історії іконоборства зустрічаються і в період післявоєнної окупації Японії (1945-1952), який оцінюється рядом дослідників аніме як «темні часи». «Період являє собою естетичну та меморіальну сліпу пляму яка в багатьох ранніх роботах розцінювалася виключно як розрив між вершинами японської анімації воєнного часу та відновленням японської анімації 1960-х рр» - стверджує Д. Клеменц [52, с.74]. Важливим іконоборчим актом здійсненим представниками окупаційного уряду стало знищення оригінальних версій кінострічок із пропагандистськими аніме «Момотаро – морський орел» та «Момотаро божественний – моряк». Також, Д. Клеменц констатує, що всі діючи анімаційні студії «зіткнулися із тиском з боку окупаційної влади з приводу продовження виробництва з дотриманням абсолютно нового режиму цензури» [52, с.75]. Твердження англійського науковця вказує на намагання окупаційного уряду витіснити з колективної свідомості японців образи, пов'язані з героїзацією японської армії та замінити їх образами американської демократії. З цією метою представники американського Відділу суспільного інформування та освіти постійно зверталися до послуг анімаційних студій для створенні і розповсюдження «освітніх фільмів», які

пропагували «демократичні цінності та американський спосіб життя» [59, с.211]. Відбулося взаємозаміщення об'єктів іконоборства та іконошанування.

Не залишилися поза увагою також образи і зображення феноменів, які не є ідеологічними за своєю сутністю, але розцінювалися як такі представниками окупаційного уряду. Д. Клеменц відзначає, що в пропагандистських аніме 1930-1940-х рр. зображення цвітіння сакури використовувалося в якості політичної алюзії на пілотів-камікадзе, хризантема асоціювалася з імператорською владою, а гора Фуджі сприймалася як символ японської державності [52, с.76].

В даному контексті заслуговує на увагу також іконоборчий акт, який американці не наважилися здійснити. Капітуляція Японії за вимогою США відбулася за умови утримання останніх від будь-яких дій, спрямованих на усунення від влади імператорської династії. Дуглас Макартур наголошував, що: «Зміщення або страта імператора викличе бурхливу реакцію всіх японців. Страта імператора для них рівноцінна розп'яттю Христа для нас. Усі будуть битися до останнього» [41]. Таким чином, утвердження демократичної ідеології в Японії відбувалося за умови збереження образу імператора як сакральної фігури та символу держави.

Період індустрії найбільш тривалий і водночас неоднорідний період історії японської анімації. В 1960-ті роки аніме перетворилося на товар, призначений не лише для внутрішнього використання, а і для експорту в інші країни світу.

Поняття «індустрія аніме» застосовується по відношенню до сукупності різноманітних явищ культури, пов'язаних з японською анімацією. До них відносимо: аніме-мерчендайз (іграшки, фігурки в стилі кавай, картки, тощо.), субкультуру отаку, додзінсі, фанфік, тематичні фестивалі, відеоігри і 3-D фільми за мотивами аніме.

Головні події та процеси в історії аніме періоду це:

- поява кольорової анімації;

- масове розповсюдження японської анімації в Європі та Північній Америці;
- формування сучасного художньо-естетичного канону японської анімації;
- поява комерційного замовлення на аніме;
- зародження та становлення субкультури отаку.

Тим не менш, головним зрушенням вважаємо налагодження масового виробництва японської анімації, що сприяло поглибленню диференціації аніме за видовими і жанровими характеристиками. Внаслідок плюралізму образів та сюжетів представлених в різноманітних аніме виникла ситуація небувалого розмаїття об'єктів іконофілії.

1970-1980-ті рр.. – період, який слід розглядати в контексті численних трансформацій релігійної свідомості японців. Цілий ряд аніме, які були створені під час «золотої доби» насправді містять теми образи та мотиви співзвучні з ученнями нетрадиційних релігійних організацій. Аналіз наукових публікацій останніх років свідчить про те, що помітний вплив на генезис аніме як знаряддя ідеологічного впливу мало вчення неорелігійної секти Аум Сінрікьо. Організація була помітним учасником ідеологічної боротьби що мала місце в перші десятиліття періоду індустрії.

Всі аніме від Аум Сінрікьо можна розділити на дві групи. Першу групу складають аніме, що являють собою візуалізацію основних постулатів вчення Сьоко Асахари. До неї відносимо такі твори як «Генезис», «Марпа», «Soseiki», а також анімаційні кліпи в яких демонструвалися «надприродні здібності» Асахари. Трилогія «Генезис» розкриває уявлення лідера секти про походження світу та людини. Версія Асахари поєднує християнську версію походження світу та буддистські ідей нирвани і реінкарнації [5, с.317]. «Марпа» - цикл аніме, сюжет яких вибудовано за принципом буддистських бесід. Кожна серія передає зміст бесіди японського юнака із різними духовними наставниками, зовнішній вигляд яких завжди нагадує реальну

зовнішність Асахари [5, с.319]. В такий спосіб представники секти намагалися створити образ Сьоко Асахари, який міг би стати об'єктом іконофільії. «Soseiki» - інтерпретація біблійного сюжету про гріхопадіння. Образ забороненого плоду в даному аніме замінюється образом рису, який часто використовувався Аум Сінрікьо в якості знаку-символу життя, наполегливості та працьовитості [5, с.319]. Варто відзначити, що всі аніме першої групи створювалися безпосередньо послідовниками Аум Сінрікьо. Друга група – аніме, ідеологічний вплив яких реалізується виключно за рахунок «м'якої сили».

Окрім аніме, створених завдяки Аум Сінрікьо, слід відзначити твори, які не були пов'язані з організацією безпосередньо, проте розглядалися її учасниками як засіб трансляції власних ідей. До цього переліку входять такі твори як «Космічний крейсер Ямато», «Конан - хлопчик з майбутнього» «Велика битва з Генмою», «Навсікая з Долини Вітрів» та «Акіра». Р. Гарднер наполягає на тому, що попри досить значні відмінності всі згадані твори насправді мають ряд спільних ознак, які і зробили можливим проведення ідеологічних паралелей. В кожному з цих аніме описується ситуація травматичної трансформації або загрози повного знищення людської цивілізації. В якості причини глобальної катастрофи автори виводять недбальство людства або вторгнення іншої ворожої цивілізації. В усіх випадках окрім «Ямато» головні герої відрізняються від інших людей через наявність надприродних здібностей, що стають запорукою їхнього порятунку [63, с.203].

Доктрина Аум Сінрікьо трималася на наступних положеннях: 1) в 1997 або 1999 році настане Армагеддон, тож людська цивілізація опиниться на межі повного знищення 2) після Армагедону настане ера 1000 літнього панування людей, які змогли розвинути надзвичайні здібності 3) аби врятуватися людина має постійно вдосконалюватися і протистояти егоїзму та жадібності сучасного суспільства [5, с.320-323]. Відповідно, ідеологічна

основа аніме від Аум Сінрікьо вибудовувалася на засадах есхатологізму, елітаризму, месіанізму та нонконформізму.

З точки зору історії пропаганди в аніме, період індустрії характеризується зміщенням змістових акцентів ідеологічної боротьби у бік війни іміджів. На початку 2000-х рр.. уряд Японії офіційно визнав аніме важливим елементом нової стратегії культурної політики, спрямованої на формування позитивного іміджу Японії за допомогою «м'якої сили» [21, с.191]. М'яка сила – термін, що застосовується в політології для позначення просування державою своїх інтересів за допомогою ненасильницьких методів впливу. З іншого боку, як стверджують фахівці, «м'яка сила» може мати доволі агресивний характер. Надмірне її застосування може призводити до зворотного ефекту, коли популяризація змінюється нав'язуванням культури і сприймається як ознака експансіоністських намірів іншої держави. Для позначення японського досвіду використання «м'якої сили» науковці політики та публіцисти застосовують термін «Cool Japan» (Крута Японія). У вузькому значенні це окремий проект, яким опікується МЗС Японії [21, с.192]. В широкому значенні Cool Japan являє собою концепт або рух, який репрезентує Японію в якості гегемона у сфері розваг, інноваційних технологій, мистецтва, моди, музики та сучасної поп-культури [58, с.49-50]. Аніме ж в даному контексті набуває значення «не просто важливого, а найважливішого знаряддя створення іміджу Японії» [24]. Відповідно, елемент іконоборства проявляється в першу чергу у намаганні розробників японської анімації повністю стерти з колективної свідомості негативний образ Японії. Тому, плюралізм образів представлених в аніме насправді пояснюється відповідністю заданим ідеологічним установкам. Сукупність різноманітних образів які стають об'єктами іконофільії для представників різних соціальних груп, народів, культур, разом формують позитивний образ Японії як країни-творця цих образів. Позитивний образ (імідж Японії),

сформований за допомогою аніме має стати об'єктом іконофілії для якомога більшої кількості людей.

2.2. Отаку як суб'єкт та об'єкт іконошанування

В країнах, які входили до складу СРСР для позначення прихильників аніме використовується жаргонізм «анімешник». Термін «отаку» в даному контексті трансформується в оціночну категорію за допомогою якої здійснюється номінація «найзатятіших шанувальників аніме та всім що з ним пов'язано». В японському культурному просторі поняття «отаку» охоплює значно більш широке коло різноманітних явищ. «Найзатятіші прихильники аніме» - лише один із різновидів отаку, який представники японського етносу називають аніме-отаку. З-поміж інших слід відзначити тецудо-отаку (фанати залізниць) онгаку-отаку (прихильники музики), пасокон-отаку (любителі комп'ютерної техніки), тощо. [58, с.172].

«О» - префікс, який висловлює поважне ставлення, скромність або ввічливість, і 宅 - китайський ієрогліф («Жай»), який японською вимовляється як «таку» і означає «житло» або «дім». Тому, буквальний переклад «ваш дім», однак часто використовується в значенні займенників «ти» або «ви». На рівні повсякденного спілкування це ввічливе звертання до людини, яка не входить до кола близьких адресанта [37,с.110]. Кандидат філософських наук Одеського університету ім. І. Мечникова К. В. Райхерт пояснює виникнення терміну з уявленням японців про життєво важливу роль групи в житті суспільства [37, с.111].

Більшість дослідників вважають, що своє чинне тлумачення поняття «отаку» отримало на початку 1980-рр. Це доба зростання кількості студій, появи ігрових аніме та повнометражних фільмів Х. Міядзакі, формування нових жанрів і піджанрів. Вперше, як термін, це слово зустрічається в циклі наукових публікацій японського есеїста Акіо Накаморі «Дослідження отаку». Статті публікувалися в журналі «Манга буріко», в період з червня по грудень

1983 року. В назві було використано слово, яким, за спостереженнями Накаморі, найчастіше називали один одного представники цієї субкультури під час спілкування на ринках додзінсі [58, с.172].

Телефонне опитування компанії «Яно», проведене в серпні 2011-року, показало, що кожен четвертий японець називає себе отаку [42, с.17]. Тому не дивно, що професійні автори визнають існування отаку, зокрема і у своїх творах. Кількість аніме, головними героями яких виступають представники даної субкультури збільшується з кожним роком.

Звернення до теоретичної спадщини Л. Альтюссера дозволяє розглядати представників субкультури отаку як послідовників певної ідеології, що знаходить матеріальне вираження у їхній практичній діяльності [4]. Спілкування з іншими отаку у віртуальному просторі, практика косплею, створення додзінсі, фанфіків та фан-артів - форми практичної діяльності підпорядковані ритуалам ідеологічного апарату отаку. Французький мислитель стверджує, що практична діяльність людини підпорядкована ритуалам матеріального існування ідеологічного апарату. Відповідно, практична діяльність отаку як послідовників відповідної ідеології передбачає виконання ритуалів.

Ритуали представників субкультури отаку можна розділити на 3 категорії.

Перша категорія – ритуали пов'язані зі споживанням. Представники субкультури отаку так чи інакше є основними споживачами продуктів індустрії аніме та індустрії манги. Відповідно до ритуалів першої категорії можна віднести такі практики як: перегляд аніме, колекціонування фігурок, фан-артів, дакімакур (подушок із зображенням персонажів аніме в натуральну величину), тощо. З позиції психології подібні феномени пояснюються наявністю в отаку сексуального потягу до вигаданих персонажів та ситуацій пов'язаних з ними [38, с.113].

Другу категорію складають ритуали пов'язані зі створенням або відтворенням зображень, що мають відношення до аніме. Сюди відносимо участь в косплеї, ведення фанфіків, створення додзінсі, фан-артів, любительської манги і аніме та інші практики пов'язані з індивідуальною або колективною творчістю отаку.

Косплей (скорочено від англ. *costume play* — «костюмована гра») – термін що використовується для позначення перформансу сутність якого полягає у відображенні в режимі реального часу певних відомих персонажів або ідей за допомогою костюму та характерних модних аксесуарів [38, с.112]. Культурна практика косплею передбачає зміни в зовнішньому вигляді (використання саморобних або придбаних костюмів, фарби для волосся, бутафорської зброї, тощо).

Додзінсі (від яп. «журнал однодумців») – некомерційні журнали (найчастіше манга) видавництва, яких відбувається за кошти авторів-любителів. Практика створення додзінсі, так само як і ринок додзінсі більшою мірою пов'язані з індустрією манги, бо з технічної точки зору кожна подібна робота являє собою альтернативний варіант існуючої манги [26].

Фан-арт – будь-які зображення вже існуючих або вигаданим автором персонажів аніме [14].

Фанфік – авторський текст за мотивами аніме або манги Різниця між додзінсі та фанфіком полягає у відсутності в останнього матеріальної форми. [14].

Третя категорія більшою мірою стосується ритуалів, які передбачають наявність певного простору, що наділяється винятковим символічним значенням виключно для представників субкультури отаку. Це, зокрема, відвідування токійського торгового кварталу Акіхабари, аніме-магазинів та косплей-ресторанів, а також участь у Комік-конах та Комікетах – форумах на яких здійснюється обмін та продаж додзінсі [26].

Отже, більшість форм практичної діяльності отаку пов'язані безпосередньо із зображеннями, що мають відношення до аніме, які наділяються значенням цінності. Це свідчить про існування можливості розгляду описаних феноменів як форм іконошанування. Враховуючи, що зміна об'єктів іконофілії є важливою характеристикою становлення та закріплення в масовій свідомості певної ідеології, аналіз форм практичної діяльності має здійснюватися з урахуванням ідеологічних позицій, наявних в японській культурі 1980-х - 2020-х рр.

Перш за все, зазначимо, що становлення субкультури отаку відбувалося у післявоєнні роки – період історії, який характеризується демократизацією більшості сфер японської культури. Для історії аніме зазначений проміжок часу повністю припадає на період індустрії. Отже, зображення, які в середовищі отаку стають об'єктами іконофілії, створені в той час, коли аніме було переорієнтовано на пропаганду японської культури покликану сформувати позитивний образ (імідж) Японії. Зворотній ефект описаної тенденції проявляється в аніме, головними героями яких виступають отаку. Перетворення Японії на об'єкт іконошанування передбачає здійснення попереднього іконоборчого акту проти образів, здатних актуалізувати негативістські установки по відношенню до японської культури. Аналіз матеріалів досліджень отаку на пострадянському просторі та країнах Заходу показує, що отаку слід відносити до категорії явищ японської культури, що можуть викликати негативне ставлення до неї. Наприклад, О. Л. Катасонова описує отаку наступним чином: «Типовий образ японського аніме-отаку виглядає так: самотній молодий чоловік віком від 14 до 40 років, вдягнений скромно і неохайно надає перевагу усамітненню та замкнутому способу, найчастіше ніде не працює і живе за рахунок батьків або ситуативних підробіток, проводить увесь свій вільний час в Інтернеті за переглядом анімаційних стрічок, коміксів-манга комп'ютерними іграми або спілкуючись з собі подібними» [18, с.249].

Схожий образ отаку розглядається в інформаційній брошурі, створеній спільними зусиллями представників Японії та України: «Зазвичай отаку — це молода людина, яка живе вдома, на роботу не ходить, спілкується всього з 2-3 людьми не зі своєї «тусовки»; надалі у нього можуть розвинутися нав'язливі ідеї» [42, с.16]. Існування подібних установок щодо отаку дослідники японської анімації пояснюють в першу чергу історичними факторами. 23 липня 1989 японська поліція заарештувала серійного вбивцю Міядзакі Цутому. В результаті обшуку проведеного в квартирі злочинця правоохоронцям вдалося встановити факт його приналежності до субкультури отаку. Закріплення образу «отаку-вбивці» в японському інформаційному просторі зумовило подальше його ототожнення з образом отаку в цілому. «Одразу після арешту Міядзакі один щотижневий журнал охарактеризував отаку як тих хто «не має елементарних комунікативних навичок і часто усамітнюється у своєму власному світі» Це залишається загальним уявленням» - констатує Х.Азума [48, с.36). Окрім цього в деяких публікаціях останніх років негативний імідж отаку пов'язується з діяльністю секти Аум-Сінрікьо. Генезис субкультури отаку хронологічно співпадає з «бумом Нострадамуса» в Японії і зародженням цілого ряду нових релігійних рухів. Через низький соціальний статус, зумовлений асоціальним способом життя отаку фактично стали цільовою аудиторією пропагандистських аніме Аум Сінрікьо [5, с.321]. У 2007-му році компаніями «One's Communications» і «Otaba» було проведено соціальне опитування японців, які ідентифікують себе як отаку. Результати опитування показали що більшість аніме-отаку (3,7%) долучилися до даної субкультури після перегляду «Гандаму». На другому ж місці опинилося аніме «Євангеліон», сюжетну основу якого склала доктрина Аум Сінрікьо. Його обрали понад 2,7% респондентів. Також варто відзначити, що японські медіа описували членів Аум Сінрікьо як «нездатних розрізнати реальний світ та вигадані світи з манги або аніме» [63, с.209]. Сьоко Асахару в свою чергу охарактеризували як «отаку-подібного»,

що за словами П. Гелбрейта сприяло розвитку негативних стереотипів щодо отаку та страху перед їхньою поведінкою [58, с.33].

Через вплив описаного фактору негативістських установок, перед авторами манги та аніме стоїть завдання інтегрувати образ отаку в загальний контекст позитивного іміджу Японії. Необхідною умовою успішного перебігу процесу є перетворення образу отаку на об'єкт іконошанування. Таким чином аніме в яких зображуються отаку наділяються важливими ідеологічними функціями.

Автори вбачають можливість використовувати поняття іконоборства по відношенню до актів нанесення фізичної шкоди людському тілу за наявності умови визнання подібних дій значущими фактом культурного буття. Проте, надання людині «іконічного статусу» і, відповідно, об'єкту іконофілії не обов'язково передбачає її фізичні страждання або смерть. Покладена дія або вчинок які наділяються важливим символічним значенням в межах певної групи людей і знаходять відображенням в різних видах культуротворчої діяльності. В такому разі суб'єкт культури набуває рис знака-символа, уособлення чеснот, цінностей та ідеалів.

На початку 2000-х років японські медіа почали висвітлювати історію «Людини-поїзда» - анонімного послідовника субкультури отаку, який врятував молоду дівчину від сексуальних домагань з боку п'яного чоловіка [54, с.725]. Манга про «Людину-поїзд» не отримала аніме-адаптації, проте знакова ситуація, яка призвела до героїзації та міфологізації невідомого отаку неодноразово відображалася в різноманітних сьоненах, зокрема «Гінтамі» та «Моїй історії».

І хоча достеменних підтверджень того, що подібний прецедент насправді мав місце немає, історія «Людини поїзда» набула статусу значущого факту японської культури. Першоджерелом історії була однойменна книга створена шляхом компіляції постів з популярного японського інтернет-форуму 2channel. Автор роману підписався псевдонімом

Накано Хіторі, який може читатися як «naka-no hitori», що в перекладі з японської означає «один із таких людей» [58, с.61]. Ступінь історичної достовірності сюжету про «Людину поїзд» не має жодного значення, бо він набуває іконічного статусу не як історична постать, а як герой, який втілює певний ідеал отаку.

Сконструйований за допомогою численних візуальних форм образ «сором'язливого отаку-рятівника» в масовій свідомості японців став своєрідним еквівалентом образу «Отаку-вбивці». Зроблений автором (або авторами) акцент на колективну приналежність автоматично протиставляє міфічного героя «Людину-поїзд» злочинцю, справжнє ім'я якого досі періодично спливає в японських медіа. Протиставлення названих персонажів відображає не лише полярність громадської думки щодо отаку але і уявлення послідовників субкультури про самих себе. «Отаку-вбивця» – лише окремий індивід, в той час як «Людина поїзд» фактично є персоніфікованим втіленням всіх потоку, але М. Іто називає появу роман «Хлопець з поїзда (Densha Otoko)» та її теле-адаптації «вирішальним поворотним моментом» і констатує що «зображуючи отаку і милими обидві драми допомогли позбутися історично більш негативних та соціопатичних конотацій сприйняття субкультури та замінити їх більш позитивними» [60, с.15]. Таким чином, іконізація «Людини-поїзда» стала значущим фактором для успішного конструювання позитивного образу отаку.

Повідомлення закладене в усі твори про «Людину-поїзд» співпадає з повідомленням закладеним в усіх аніме про отаку від «Геншикен» до «Як зробити з нудної дівчини героїню». Його зміст полягає в тому отаку здатен бути повноцінною частиною соціуму і успішно будувати відносини з протилежної статтю не відмовляючись при цьому від власної ідентичності. Це також означає, що у зв'язку з існуванням конвенції творці аніме змушені зображувати отаку, орієнтуючись на образ отаку, який конструюються та підтримується в серії «Хлопець з поїзда». Відповідно, всі зображення отаку в

аніме, незалежно від його виду або жанру мають бути матеріальними вираженнями одного образу. Підтримування в колективній свідомості позитивного образу отаку сприяє формуванню загального образу всієї Японії який наділяється значенням об'єкту іконошанування.

2.3. Семіотичний аналіз сьонен-аніме

Факт існування образів, наділених значенням об'єктів іконоборства або іконофілії свідчить про наявність в них сенсів, які узгоджуються з певними ідеологічними установками. Оскільки зміна об'єктів іконоборства та іконофілії є невід'ємною складовою процесу зміни ідеологій, дослідження аніме як інструменту ідеологічного впливу передбачає інтерпретацію таких сенсів. Використання семіотичного методу створює можливість здійснення такої процедури.

Для виявлення трансформацій ідеологічних наративів велике значення має дослідження образів та сюжетів японської культури, які використовувалися в аніме різних періодів. За допомогою аналізу наукових публікацій, присвячених історії аніме встановлено, що одним з найбільш репрезентативних текстів культури, що повністю відповідає заданим критеріям є історія про Момотаро (від яп. «хлопчик з персика») [15].

Зазначимо, що найбільш ранні анімаційні фільми про Момотаро, які збереглися до наших днів були створені в 1930-ті роки. Важливим об'єднуючим елементом всіх аніме про Момотаро до початку 1940-х рр. є зображення знищення політичних лідерів країн Західної Європи (зокрема В. Черчилля) та Сполучених Штатів Америки (Т. Рузвельт) [52, с.54]. Сюжетна модель даних аніме, а також творів періоду Другої світової війни відображає специфіку функціонування пропаганди за моделлю: «Герой бореться із Ворогом аби врятувати Жертву» [35, с.234]. Героєм в даному випадку виступає Момотаро як символ Японії, Ворогом - представники провідних держав Заходу, Жертвою – народи Азії що стали жертвами колоніального

гніту з боку Ворога. Події мультфільму ілюструють положення висловлене Р. Бенедикт «Японці, які належать до тієї ж раси, що і інші народи Великої Східної Азії, слід усунути з цієї частини світу Сполучені штати, а слідом за ними Британію і Росію та «зайняти належне місце у світі»» [8.с.19]. Проте, з точки зору розгляду аніме як інструмент впливу на колективну свідомість в умовах ідеологічної боротьби більш репрезентативними виглядають твори, де зображення ворога не є настільки однозначним. За сюжетом втору «Момотаро небес», Момотаро вирушає на вкритий льодом острів Південного моря аби захистити місцевих жителів (пінгвінів та тюленів) від нападу Білого Орла [52, с.55]. Вирішальний епізод даного аніме – метафорична демонстрація принцип іконоборства. Культурний герой і символ Японії Момотаро перемагає анімалістичний символ США. В «Небесних орлах» (1931) розігрується сцена обстрілу японськими пілотами величезного зображення Моряка Попая, кадр якої Д. Клеменц розміщує в своїй роботі додавши напис ««Небесні орли» протиставляє персонажів японського фольклору іконам ворожих ЗМІ» [52, с.56]. Описана ситуація являє собою приклад символічної перемоги над ворогом шляхом знищення символів, які асоціюються або навіть ототожнюються з ним. Таким чином, в аніме відображається базовий принцип іконоборчого акту.

У 1943 році, за підтримки японського уряду, режисер Міцуйо Сео зняв перший великий анімаційний фільм агітаційного спрямування «Момотаро – морський орел». Мультфільм являє собою інтерпретацією фольклорного сюжету про похід Момотаро та трьох тварин (собаки, мавпи та фазана) на Онігашиму, запозиченого з японського фольклору. Як зазначає А. С. Стовба, казка про Момотаро є похідною від міфів про культурних героїв, які, за народними уявленнями, приносили людям культурні блага та перемагали хтонічних істот – уособлення хаосу [40, с.249].

Сюжет фільму полягає в наступному: армія антропоморфних тварин знищує військову авіацію і флот Онігашими. Відповідно, маємо справу з 3

основними образами з літературних творів про Момотаро, введеними в інший культурний контекст. Це: образ Момотаро, образ тварин та образ армії Онігашими.

Перший образ насправді є результатом злиття двох різних образів. Момотаро не бере безпосередньої участі в бойових діях, але при цьому носить з собою меч. Ця деталь відіграє ключову роль в інтерпретації даного образу. Момотаро носить меч, але ніяк не використовує його і навіть жодного разу не дістає з піхов. Це знак, який може вказувати на сакральну природу як самого предмета, так і його носія. Меч – один із трьох символів влади японського імператора (сансю-но дзінгі), якого синтоїстська традиція визнає нащадком божества (камі) сонця Аматерасу. Його, так само як і інші регалії імператорської влади дозволено бачити тільки самому правителю та жерцям. Тому, зображення меча в піхвах на поясі Момотаро – умовний знак Кусанагі-но цуругі [39]. Зображення ж самого героя покликане підкреслити інакшість його природи. Зооморфні персонажі мають ідентичну зовнішність в той час як Момотаро повністю відрізняється від них як з точки зору зовнішнього вигляду, так і за своїм соціальним статусом. Враховуючи історико-політичний контекст слід вважати, що його зображення насправді є знаком імператора і, відповідно, верховного головнокомандувача збройних сил Японії під час війни Хірохіто (Сьова) [41]. Таким чином, в даному аніме образ Момотаро поєднує в собі уявлення про культурного героя Момотаро та інформацію про імператора Японії як сакральну особистість і лідера. В теорії візуальної культури подібне поєднання різних образів в одному зображенні має назву «візуальна метафора» [33, с.11].

Другий образ репрезентовано в алегоричному зображенні японських у вигляді мавп, собак та птахів в хатімакі. В даному історико-культурному контексті хатімакі – символ твердих намірів, відданості ідеї та готовності померти за імператора, який використовувався камікадзе [43]. Тому, у мультфільмі хатімакі є – іконічним знаком, що розкриває національну,

соціальну та культурну приналежність армії тварин. Самі ж тварини є радше умовним знаком, бо авторське рішення зобразити японських солдатів у вигляді мавп та птахів є наслідком звернення до текстів (в широкому значенні) японської культури. Один із представників армії тварин постійно тримає в руці меч. І, на відміну від Момотаро, він виймає свою зброю тож глядач може бачити лезо меча. Цей меч є іконічним знаком вже самурайського меча. Цей знак містить інформацію не лише про національну та культурну приналежність власника, а і про соціальну. За даними істориків, більшість камікадзе були нащадками давніх самурайських родин. Відсутність мечів в інших членів загону свідчить про їх приналежність до інших соціальних верств представлених в загонах камікадзе: селянства, чиновництва, середнього класу та «різночинної інтелігенції» [43]. Меч Момотаро – символ його влади та переваги над всіма іншими через божественне походження. Меч воїна – символ слідування ідеалам культури своєї соціальної групи. Ідеологічною основою виховання камікадзе був кодекс бусідо, в якому відображені цінності та ідеали самурайської культури. Згідно йому, ідеал воїна поєднує в собі такі чесноти як: відданість, мужність, ввічливість, простота та чесність.

Третій образ являє собою синтез релігійних та політичних уявлень японців. В українській мові існує два варіанти перекладу назви «Онігашима»: «Острів демонів та «Острів оні». В японській міфології, сформованій на основі поєднання синтоїстських та буддистських вірувань, оні вважаються різновидом демонів, що мешкають в Дзігоку і карають душі померлих грішників. Але, вони також можуть з'являтися у світі живих і шкодити людям. Вважається, що оні спричиняють епідемії, стихійні лиха, а також війни [68, с.87]. Солдати Онігашими можуть вважатися іконічним знаком, оскільки вони зображені у вигляді людей. Але, в мовному повідомленні аніме немає жодних того, що автор або герої його твору (армія тварин) вважає їх такими. Текстовий супровід складається із закликів, один з яких вартий

особливої уваги. Звучить цей заклик наступним чином: «Сині демони, червоні демони - проженемо їх усіх». Отже, демонізація солдатів Онігашими відбувається за допомогою використання словесних образів. Ключовими елементами розглянутого повідомлення є позначення кольорів. З їх допомогою автор закладає в пропагандистське аніме одразу два іконічних повідомлення. З одного боку кольори вказують на демонічну природу солдатів адже як в японській літературі так і в образотворчому мистецтві демони (оні) зображуються саме з червоною або синьою шкірою [14]. Тож хоча зображення солдатів позбавлене будь-яких знаків, які б вказували на оні (роги, ікла, пазурі, настегнова пов'язка, канабо), для японського глядача їхнє демонічне іство стає очевидним. Але, окрім цього, поєднання червоного та синього зустрічається на прапорі Сполучених Штатів – зовнішнього ворога Японії у воєнний період. Зображення американського прапора на кораблі розташованому біля Онігашими – іконічний знак, що підтверджує наявність в мультфільмі такого значення. Таким чином, історія про хлопчика, який нападає на Онігашиму, в інтерпретації режисера перетворилася на історію про напад японської авіації на американську військову базу в Перл-Харборі [25].

Головна бінарна опозиція мультфільму «гідне - негідне». Гідним визнається дотримання правил бусідо в той час як негідним – дії в яких втілено пороки протилежні названим самурайським чеснотам. Протилежністю вірності є зрада. Всі члени загону тварин допомагають один одному в той час як кожен солдат Онігашими дбає про власний порятунок, не переймаючись долею своїх товаришів. Іншим свідченням відсутності відданості слугує епізод за участю командира флоту. Після того як всі кораблі Онігашими було знищено він взяв до рук американський прапор, прибрав з нього зірки та смуги і перетворив на звичайний шмат білої тканини. Протилежністю мужності є боягузтво. Воїн-мавпа застрибує на випущену торпеду аби спрямувати її на ворожий корабель, поки солдати

Онігашими тікають на рятувальних шлюпках, а їхній командир плаче від страху. Увесь символічний ряд мультфільму покликаний підкреслити чесноти воїнів-тварин. З-поміж іконічних знаків окрім хатімакі слід відзначити зображення на літаку прикраси у вигляді карпа кої – японський символ наполегливості, стійкості та бойового духу. Символізм проявляється і в діях армії тварин. Перед початком операції один із пілотів якого зображують у вигляді білого пса чистить своє хутро. Це знак, що свідчить про дотримання воїном самурайського ідеалу кійосі (чистота), з яким пов'язаний ритуал камікадзе зі зміною уніформи та поліруванні деталей літака перед битвою. Причиною до об'єднання різних персонажів в два збірні образи викликано намаганням інтерпретувати мультфільм з позиції культури, до якої належав його автор. В пропагандистських аніме Міцйю Сео є дійові особи, але немає єдиного головного героя, тому що ця роль відводиться всьому колективу (армії тварин) в цілому. Те саме можна сказати і про антагоніста твору. Зовнішній вигляд всіх персонажів та їхні дії актуалізують дві інші опозиції, що корелюють між собою: «колективізм - індивідуалізм» та «Схід - Захід». Піддані Момотаро успішно виконують його доручення завдяки злагодженим командним діям а солдати Онігашими дбають лише про власну безпеку, що робить їхню поразку неминучою. Таким чином, успішна воєнна операція армії тварин мислиться як перемога добра над злом, порядку над хаосом, чесноти над пороком, колективізму над індивідуалізмом, Сходу над Заходом.

В іншому аніме воєнного періоду «Момотаро: божественний моряк» використовуються ідентичні образи. Єдиний виняток складають тварини, які мешкають на острові, який використовується армією Момотаро в якості воєнної бази.

Основу текстового супроводу анімаційного фільму складають пісні, які уславляють колективну працю, японську державу та імператора. Кожна подібна пісня насправді являє собою повідомлення адресатом якого є кожен

представник цільової аудиторії мультфільму. Основним об'єктом оспівування стає колективна праця: «Обопільна допомога нас врятує від знемоги Спільна праця і наснага нас ведуть до перемоги... Вогонь що палає у ваших серцях – ось справжня сила Японії. Сила Японії, сила Японії. Спільна праця нам приносить радість і гармонію. основа гармонії». Проте, головне повідомлення твору формується на основі поєднання письмового тексту написаного природною мовою та зображення. В певний момент мультфільму режисер робить крупний план прапору Японської імперії, при цьому дана сцена супроводжується куплетом пісні тварин наступного змісту: «Тут і зараз розпочнімо шлях до перемоги. Переможе Східний світ, прекрасний і добрий». Важливо звернути увагу на той факт, що словосполучення «Східний світ (східне царство)», як і будь яка форма вживання слова «Схід» промовляється лише в цьому нетривалому епізоді. Крім того зображення японського прапору перебуває на екрані понад 13 секунд, що робить його найтривалішим крупним планом в усьому анімаційному фільмі. Крупний план японського прапору – фінальна сцена яка знаменує кінець першої частини твору. Після того як прапор плавно змінюється темним фоном стає зрозумілим, що усі події аніме до цього моменту зосереджені навколо однієї ключової ідеї. Цією ідеєю є емоційна єдність всіх народів Східного світу, об'єднаних бажанням наполегливо працювати заради досягнення спільної перемоги. В такому разі зображення японського прапору набуває значення знаку-символу всього Східного світу як «нового порядку в Азії під керівництвом освіченої та індустріалізованої Японії, яка веде своїх менш щасливих сусідів до вищих щаблів розвитку і одночасно звільняє їх від білої расистської влади» [43]. Відповідно, підсумкова перемога японської армії має сприйматися адресатом повідомлення як перемога всіх народів Східного світу.

Сцена демонстрації японського прапора має важливе символічне значення ще з однієї причини. Автор твору періодично використовує солярну

символіку та солярний дискурс. Солярна символіка репрезентована зображенням прапора японської імперії та хатімакі, в той час як солярний дискурс актуалізується в куплеті пісні острівних тварин; «Високо на небі сяє містер Сонце. Він сяє яскраво для нас». Тим не менш попри підвищену увагу автора до деталізованих зображень гір лісів джунглів ставків та явищ природи, зображення Сонця не як символічного знаку, а як природного небесного тіла повністю відсутні. Водночас, під час розгортання згаданої сцени, що відбувається за кілька хвилин до того як тварини співають куплет про Сонце, М. Сео вдається до спеціального художнього прийому. Перш ніж продемонструвати глядачеві прапор Японії, режисер робить крупний план підніжжя дерев'яної конструкції, на якій він розташований після чого камера ніби починає рухатися вгору. Виявляється, що стяг знаходиться на самісінькій верхівці конструкції, настільки високо, що ніби зливається з зображенням неба, на фоні якого перебуває. За таких обставин солярний символ представлений на прапорі фактично стає еквівалентом справжнього Сонця.

Образ Сонця ж безпосередньо пов'язаний з персоною японського імператора Хірохіто як нащадка сонячного божества Аматерасу і цей зв'язок розкривається у творі в момент першої появи Момотаро. Він прибуває на острів на літаку – транспорті, який дозволяє пересуватися в повітряному просторі. Таким чином, моменту першої появи Момотаро передуює сцена, коли він буквально «спускається з небес» - простору, де перебуває Сонце.

Сцена прибуття армії тварин покликана не лише возвеличити імператора, а і створити відчуття певної колективної ідентичності. В даному епізоді армія тварин Момотаро представлена виключно мавпами. Жителі острова, які йдуть зустрічати їх також зображуються як представники сімейства приматів. За допомогою куплету пісні тварин: «Хоч і трохи, хоч і трохи та вони виглядають як ми» автор підкреслює бінарну опозиційність Сходу і Заходу як «свого» і «чужого» відповідно. Острівні тварини

підкреслюють зовнішню схожість представників обох сторін і водночас протиставляють себе та армію Момотаро антропоморфним представникам Західного світу.

Після поразки Японії у Другій світовій війні, анімаційні твори про Момотаро стали об'єктами іконоборчих актів. Реактуалізація та переосмислення образу Момотаро в японській анімації припадає вже на XXI століття. Тим не менш сучасні твори про Момотаро містять сенси, які об'єднують їх з анімаційними фільмами воєнних років..

В сьонені «Великий куш» образ Момотаро як культурного героя представлений за допомогою одразу двох зображень. Перше зображення – персонаж на ім'я Момоноске – знак-символ, який за зовнішніми ознаками нагадує зображення Момотаро в аніме 1930-х років. Друге зображення – головний герой всього аніме Монкі Д. Луффі, який прибуває на Онігашиму під іменем Луффітаро. Його ім'я перекладається з англійської як «мавпа» - тварина, який відводиться центральна роль у воєнних творів про Момотаро. Це доводить, що сенси, закладені в аніме про Момотаро воєнних років були реактулізовані у творах періоду індустрії. Роль ворога відводиться піратам – соціальній групі яка виводиться в якості негативних персонажів також у аніме «Момотаро: божественний моряк». Варто відзначити подібність сюжетної лінії сьонену «Великий куш» та аніме про Момотаро 1930-х рр.. Монкі Д. Луффі так само як і Момотаро подається в якості героя-визволителя острівних держав від тиранії.

В сьонені «Гінтама» образ Момотаро використовується виключно з метою створення комічної ситуації за участю головних героїв. Властивій оригінальній історії про Момотаро змінюється іронічним. Момотаро втрачає статус культурного героя і набуває рис комедійного персонажа. Відповідно, зображення Момотаро тут більшою мірою відповідатиме коду, закладеному у твори, які десакралізують образ Момотаро через висміювання, наприклад новели Акутагави Рюноске [40, с.250]. Проте, код даного аніме дозволяє

ідентифікувати його як твір в якому відображається травматичний досвід японського суспільства після поразки у Другій світовій війни. В одному з епізодів сьонену, сьогун Токугава Шиге-Шиге повідомляє своїм союзникам, що вирушає до палацу імператора аби залучитися його підтримкою. При цьому, сам імператор так ніколи і не з'являється в серіалі. В будь-якому аніме будь-яка усна згадка про персонажа свідчить про його неминучу появу. Навіть якщо такий персонаж не братиме безпосередньої участі в сюжетній лінії автор все одно засвідчить факт його існування, зобразивши чорний силует. Проте, в «Гінтамі» цього не відбувається, тож поодинокі репліки персонажів так і залишаються єдиним свідченням його існування в універсумі «Гінтами». Резиденція імператора знаходиться в Кіото. Остання поява сьогуну Шиге-Шиге перед тим, як його показують присутнім в імператорському палаці завершується тим, що він сідає на космічний корабель і злітає в небо. Сюжет даного аніме сповнений відсилань до періоду японської історії відомого як «Реставрація Мейдзі» [43]. Проте, замість американських кораблів інтервенція в Японії здійснюють прибульці, метою яких є встановлення повного контролю над всіма ресурсами країни. «Земля самураїв... багато часу минуло з тих пір, коли нашу країну так називали. 20 років тому, раса Аманто захопила владу і заборонила носити мечі». Але, якщо прийняти припущення, що прибульці Аманто – є візуальною метафорою американців, то всі масштабні битви між ними та самураями будуть зображеннями битв між арміями Японії та США. В епоху Мейдзі жодного такого зіткнення не відбулося. Єдиним випадком, коли згадані країни здійснювали відкриті збройні напади одне на одну залишається Друга світова війна. Смісловий простір сьонену містить декілька знаків, що вказують саме на події воєнних років, а також періоду післявоєнної окупації Японії. Перш за все відзначимо, що для управління державою прибульці створюють маріонетковий уряд. Зі слів одного з лідерів Аманто стає зрозумілим, що під їхнім контролем перебувають не лише сьогун та впливові

політики, а і сам імператор. Епоха Мейдзі ж характеризується істориками як період посилення імператорської влади [43]. Водночас, описані факти цілком відповідають історичному контексту 1945-1952 років, коли Японія перебувала під повним контролем США, а імператор та уряд країни були позбавлені реальної влади. В аніме згадується, що палац імператора розташований в Кіото (апеляція до реального історичного факту). Проте, саме місто залишається непоказаним, так само як і фасад споруди, її власник та члени його родини. В такий спосіб автор демонструє віддаленість імператора від мирського. Ця віддаленість є одночасно культурно обумовленим фактом і примусовим соціально-політичним кроком. Іншим знаком, що має бути розглянутий в рамках заданої теорії є зображення представників однієї з рас Аманто – Дакіні. Саме по собі зображення є знаком-символом оні. Використання образу оні в аніме, де роль ворога відводиться американцям неминує призводити до актуалізації сенсів закладених в образах пропагандистських аніме 1940-х рр. Демонізація іншого за допомогою використання знаків-символів є більш очевидною. Слід звернути увагу і на зображення лідера армії Аманто (в т. ч. Дакіні) під час нападу на Едо. Його зображують в синьому плащі та білій сорочці, а також з червоним кольором волосся, тобто за допомогою знаків, комбінація яких може вказувати на американський прапор.

Розглянуті твори 1930-1940-х років створені в умовах панування японського націоналізму та мілітаризму, тому в них автори підкреслювали національну приналежність героїв. «Великий куш» та «Гінтама» відображають діаметральну протилежну тенденцію аніме пов'язану зі стиранням японських національних ознак з аніме (мукокусекі). Факт відсутності в персонажів зовнішніх ознак японців дозволяє стерти сприйняття аніме як явища не лише власне японської, але й східної культури загалом. Виявлене правило діє навіть в тих випадках, коли автор зображує реально існуючу історичну особистість, скажімо Міямото Мусасі або Оду

Нобунагу. Зображення політичних, військових або культурних діячів в аніме можуть втілювати лише певні образи, створені внаслідок індивідуального або колективного уявлення людей, які причетні до його створення. Але, «маскування культури» в японській анімації не може бути абсолютним. Мукокусекі – ідеологічно-обумовлений прийом, якого не існувало в аніме першої половини ХХ ст. Його існування повністю обумовлене переорієнтацією індустрії аніме на глобальну світову аудиторію. Конструювання позитивного образу Японії передбачає розповсюдження інформації про країну серед представників різних культур. Повне стирання будь-яких зображень пов'язаних з Японією зробить цей процес абсолютно неможливим. Саме тому кожне аніме містить зображення пов'язані, з японською культурою.

Зображення об'єктів матеріальної культури можна розділити на сім основних груп. Перша група – зображення холодної зброї. В аніме таких жанрів як пригоди бойовик та фентезі найчастіше зустрічаються різновиди мечів (дайсьо, вакідзаші, катана), сюрикен, кунай, тонфа, нунчаки, тобто види зброї, що використовувалися самураями та ніндзя. У творах в жанрі школа і повсякденність доволі поширеними є зображення дерев'яного меча кендо. Друга група – зображення одягу. Сюди відносимо самурайський обладунок, кімоно, юкату, амігасу, шкільну форму, одяг буддистських ченців та синтоїстських священнослужителів. Третя група зображення страв національної кухні, в першу чергу страви з рису (онігірі, суші, оморайсу, бенто), локшини (удон соба, рамен), морепродуктів (сашимі, такаякі). Четверта група: зображення культових споруд (синтоїстські та буддистські храми). П'ята група зображення урочистих заходів, пов'язаних зі святами. Поширеним прикладом репрезентації святкових процесій в аніме є зображення хацумоде – першого паломництва до синтоїстського храму на початку нового року. Опис даного свята наведений Маркарян повністю відповідає тому що зображується в сьонен-аніме на зразок «Ох вже цей

екстрасенс Сайкі Кусуо», «Гінтама» та «Як і очікувалося, моє шкільне життя не задалося»: «Вже через кілька годин після початку хацумоде білі полотнища виявляються покритими товстим шаром монет, які кидають учасники церемонії. Серед них можна побачити і паперові купюри, часом великого номіналу. Пробившись ближче до бар'єру і кинувши — найчастіше через голови тих, хто стоїть попереду, жменю монет, людина двічі плескає в долоні, щоб привернути увагу божества, і на кілька секунд завмирає в позі для молитви зі складеними долонями та заплющеними очима. Виклавши свої прохання божеству, учасник хацумоде прямує до одного з численних кіосків, в яких продаються різного роду амулети — це (дерев'яні таблички, на яких віруючі пишуть звернення до божества), омікудзі (паперові смужки з передбаченнями). і т.п» [28]. Шоста група – зображення місць для відпочинку гарячі джерела (онсен), караоке, громадський басейн, парк розваг, зала ігрових автоматів, японські курорти (Акінава). Сьома група – зображення предметів побуту: катацу, татамі, тощо.

Ступінь повноти, достовірності і складності інформації, що передається немає жодного значення, оскільки аніме покликане формувати уявлення про Японію, а не знання про неї. Коли персонаж аніме «Наруто» Ітачі Учїха промовляє такі слова як: «Цукуйомі», «Аматерасу» та «Сусано», глядач, який не володіє знаннями про синтоїстську міфологію сприйматиме ці умовні знаки виключно в тому значенні яким їх наділяє автор твору. Для нього сфера їх застосування обмежуватиметься дискурсом згаданого сьонену. Згідно синтоїстській традиції, Цукуйомі – божество місяця, Аматерасу – божество сонця, Сусасно – божество вітру. Всі вони є дітьми Ідзанагі та Ідзанамі – двох божеств творіння. Згідно законам універсуму сьонен-аніме «Наруто», Цукуйомі – здатність Мангекю Шарінгану створювати ілюзії, Аматерасу – здатність Мангекю Шарінгану викликати чорний вогонь, який неможливо загасити, Сусано – здатність Мангекю Шарінгану створювати надміцний обладунок з чакри. Зображення вогню – солярний символ, але

хоча більшість персонажів «Наруто» вміє керувати вогнем, іменем Аматерасу автор називає тільки чорний вогонь. Зображення чорного вогню – знак-символ, що вказує на синтоїстський міф про те, як камі Аматерасу залишила небо, через що: «Тут вся Рівнина Високого Неба поринула в пітьму. В Очеретяній Рівнині – Серединній Країні повсюди темрява стала. Через це вічна ніч настала». В якості доказу даної гіпотези наведемо опис епізоду з «Наруто», коли автор вперше зображує Аматерасу. Події розгортаються в готелі, де зупиняється головний герой. Власник здібності Аматерасу, Ітачі Учїха приходить туди, аби захопити його, але наражається на опір з боку вчителя Наруто, Джїрайї. Останній використовує свої здібності і перетворює коридор готелю на шлунок жаби аби знешкодити ворога. Цей епізод містить кілька важливих моментів. Перш за все, слід звернути увагу на крупний план сцени зникнення лампочок зі стелі коридору – метафоричне зображення моменту, коли «...вічна ніч настала». Аматерасу потрапляє в пастку і джерело світла зникає. Зображення ж самого шлунку жаби за своєю формою нагадує печеру. Далі йде сцена в якій Ітачі розплющує ліве око і промовляє: «Аматерасу» - ще один знак. Згідно «Кодзікі» богиня Аматерасу постала з лівого ока камі-деміурга Ідзанагі, коли він здійснював ритуал очищення після втечі з Йомі но куні (країни мертвих) [20, с.69]. В наступний момент Джїрайя та Наруто, що намагалися наздогнати Ітачі з'являються в кадрі і бачать, що одна зі стін зруйнована і охоплена чорним полум'ям. Цей епізод відображає частину міфу, в якій «...Велика Священна богиня Аматерасу-но оо-мі-камі вийти з гроту зволила, тут і Рівнина Високого Неба і Очеретяна Рівнина – Серединна Країна самі собою осяяли світлом» [20, с.87]. Власник здібності Аматерасу вибрався назовні. Чорний вогонь – символ, що поєднує в собі світло і темряву, тим самим демонструючи взаємозв'язок порядку і хаосу. Інтерпретація сенсів закладених автором «Наруто» в даний образ потребує звернення до релігійно-філософських текстів японської культури. Комбінування символів світла і темряви в одному образі вказує на

космогонічний принцип інь-йо (інь-янь) запозичений з китайської культури. «Для магічного простору ані інь, ані янь, так само як і удача або нещастя не бувають абсолютними – це лише сторони одного явища, і їх поділ на «добру» та «злу» частини життя відбувається лише на буденному рівні, у свідомості непосвяченої людини» - стверджує О. О. Маслов [30]. Порядок можливий лише за умов співіснування світла та темряви в усіх їхніх проявах. Таке тлумачення космогонічного принципу інь-йо відображається в аніме з двох точок зору. Гармонія інь та йо є необхідною умовою існування як загального (космічного), так і соціального порядку. Так порядок встановлений автором сьонену «Бліч» підтримується за рахунок кругообігу душ. Душі померлих людей перетворюються на порожніх – істот які харчуються іншими душами. Збройні загони Суспільства душ, вбиваючи порожніх за допомогою мечів очищують душі від гріхів, скоєних після перетворення на порожніх одночасно поповнюючи чисельність населення Суспільства Душ. Під час фінальної сюжетної арки, автор, через своїх персонажів пояснює, що існування раси порожніх є необхідною умовою виживання світу людей та Суспільства душ. Повне знищення порожніх означатиме повернення до стану хаосу. Необхідною умовою функціонування системи шинобі в «Наруто» є наявність зовнішніх ворогів: розбійників, ніндзя-відступників, злочинних організацій на зразок Акацуки або Кари («Боруто»). Те саме стосується системи лицарів-магів в сьонені «Чорна конюшина» Оповідач неодноразово наголошує, що захист жителів королівства Конюшина – єдина мета існування цієї соціальної групи. Запорукою соціального порядку в універсумі аніме «Великий куш» є існування трьох антагоністичних соціальних груп. Перша група – Йонко (від яп. «чотири імператори») складається з 4 найсильніших піратських команд. Друга група – морська варта – організація створена для боротьби з піратами та іншими злочинцями. Третя група – корсари тобто пірати, які отримали від морської варти дозвіл на злочинну діяльність в обмін на надання організації військової допомоги в разі необхідності. Поразка або

смерть будь-кого з лідерів будь-якої з груп описується оповідачем як загроза зникнення порядку. Через це, факт існування всіх трьох груп розцінюється більшістю персонажів аніме визнається необхідним.

Репрезентація протиставлення світла і темряви часто демонструється на прикладі персонажів сьонену. Головний герой – персоніфіковане зображення цінностей та ідеалів японського суспільства може володіти здібностями, пов'язаними з силами темряви. Аста («Чорна конюшина») використовує меч, що слугує оселею демона, здатного нейтралізувати магію. Необхідність опанування нових навичок ведення бою змушує Асту використовувати цю здібність демона. Меліодас («Сім смертних гріхів») та Нацу «Хвіст Феї» мають людську зовнішність, але насправді є демонами. В сьонені «Наруто» космогонічний принцип інь-йо візуалізується за допомогою цілого ряду протилежностей. Наруто Узумакі («Наруто», «Борутто») є носієм темної сутності Кьюбі – демона-лиса створеного з духовної енергії істоти, яка, згідно, міфології універсуму «Наруто» намагалася знищити світ. Ідеалістичні уявлення Наруто щодо можливості створення світу без війни, насильства та помсти корелюють з бажанням Кьюбі знищувати людей. В кожному з зазначених випадків протагоніст зрештою дізнається про свої приховані здібності і починає вчитися їх контролювати. Факт наявності у протагоніста сили демонічного походження не призводить до зміни ставлення до нього з боку представників його найближчого оточення. Також, він ніколи не намагається позбутися темної сутності, визнаючи її невід'ємною частиною його власного «я». У філософії та образотворчому мистецтві японців інь мислиться як прихована істинна сутність речей. Тренування протагоніста – це одночасно опанування нових навичок та розкриття прихованих здібностей, які він насправді міг використовувати завжди. Останнє тренування головного героя завершується встановленням відносин довіри та партнерства зі своєю прихованою темною сутністю, тобто втіленням фундаментального для космогонії інь-йо принципу

гармонії. Автори сьоненів використовують конвенцію, яка фактично є алегоричною інтерпретацією протистояння світла і темряви. Зміст цієї конвенції описано в книзі П. Дрезена: «У будь-якому бою на мечах є стандартизований елемент хореографії. Спочатку опонентів розділяє певна відстань. Вони біжать один на одного на повнім ході, пробігають повз один одного таким чином, що неможливо сказати чи когось взагалі поранили і тоді стоять нерухомо в драматичній позі. Потрібна ще секунда або дві для того аби виявити пошкодження» [56, с.82]. Насправді ж, зміст сентенції П. Дрезена екстраполюється не лише на поєдинки на мечах, а і на більшість вирішальних епізодів бойових сцен сьонену. Кульмінацією битви між героєм та антагоністом є вирішальне лобове зіткнення між ними. Один з персонажів випромінює енергію білого або жовтого кольору (знаки-індекси світла) а інший – чорного (знак-індекс темряви), причому світло не завжди є атрибутом протагоніста. З одного боку, існування значного пласту сьонен-аніме, головними героями яких виступають демони, зомбі, перевертні, мафіозі пояснюється впливом масової культури. Героїзація негативних персонажів з міфологічних та релігійних систем різних культур – тенденція, яка неодноразово відзначалася радянськими та західноєвропейськими дослідниками. Проте, з іншого боку подібна інтерпретація образів відображає розуміння міфологічних та релігійних сюжетів, закладене в традиційній культурі японців. Всі ці сенси так чи інакше сприймаються людьми які переглядали аніме.

Окрім виявлення особливостей репрезентації образів в різних ідеологіях, дослідження аніме з позиції семіотики має спиратися також на виявлення універсальних установок, які не були ідеологічними від початку. Укорінення в колективній свідомості японців таких ідеологічних конструктів як кокутай, японський націоналізм або Велика Східноазійська сфера співпроцвітання відбувалося впродовж першої половини ХХ ст. паралельно зі становленням аніме. Проте, деякі положення залишалися відносно

незмінними переходячи з однієї ідеологічної системи в іншу, зберігаючи при цьому свою значущість. За допомогою аналізу творів японської анімації всіх визначених історичних періодів встановлено, що універсальним положенням використовувалося учасниками ідеологічної боротьби в Японії є колективізм. Держава використовувала аніме для здійснення ідеологічного впливу на японське населення, акцентуючи увагу на значущості японської нації (період становлення), армії (воєнні роки) та країни (період індустрії). Учасники ідеологічної боротьби, які намагалися протистояти панівній ідеології так само акцентували увагу на інтересах групи. Аум Сінрікьо, попри акцентування уваги на ідеї індивідуального самовдосконалення все ж наполягали на необхідності об'єднання людей, які змогли досягти вершини індивідуального розвитку, заради спільного блага.

П. Дрезен вважає колективізм необхідним компонентом японської ідентичності: «В цій (японській) культурі ідентичність людини походить від того, що вона є частиною групи, а не просто окремо-взятим его» [56, с.106]. І ці слова знаходять своє підтвердження як в аніме 1930-1940-х рр. так і у творах, знятих у XXI столітті. Всі визначені об'єкти іконофілії (японська нація, японська армія, японська держава) об'єднані саме колективним початком. Роль колективізму як фундаментальної ідеологічної установки закладеної в усі сфери життя японців найповніше розкривається в сьонен-аніме.

Зазначимо, що попри відсутність чіткого поділу аніме 1930-1940-х рр. всі твори, згадані в процесі історичного огляду містять сюжетні художньо-естетичні та композиційні елементи сьонену.

Філолог та кінознавець Борис Іванов вважає сьонен найбільш ідеологізованим з усіх видів аніме. За його словами сьонен-аніме має навчати юнаків працювати в колективі, належним чином ставитися до почуття обов'язку і виховувати в собі «стійкість духу» [14]. Думка Іванова повністю збігається з твердженнями англійського дослідника аніме Р. Бреннер, яка

відзначає командну роботу як одну з провідних тем сьонен-манги та аніме [50, с.31]. «Люди, які дивляться аніме очікують побачити, що персонажі змінюються, зростають та реагують на тиск» - резюмує П. Дрезен [56, с.87]. Проте це самовдосконалення має бути не індивідуальним як пропагувалося Аум Сінрікьо, а колективним.

Найбільш поширеним варіантом вибудовування сюжетної лінії сьонену є опис шляху головного героя до своєї мети, наявність якої Б. А. Іванов вважає невід'ємним елементом образу головного героя сьонену. В таких творах як «Наруто», «Великий куш», «Король шаман» «Чорна конюшина» головний герой прагне отримати статус найсильнішого бійця соціальної групи або класу до якої належить (самураї, ніндзя, пірати, шамани, тощо). При цьому, головний герой сьонену завжди є найнижчою ланкою внутрішньогруповій ієрархії. Підвищення його статусу в будь-якому випадку розпочинається в межах значно меншої групи, в якій головний герой визнається лідером або принаймні одним з найважливіших учасників. Це відрізняє протагоніста від головного антагоніста твору, який зазвичай від початку є лідером певної групи і одним з найсильніших персонажів аніме. Ціннісні установки сьонену унеможливають існування досконалого героя, тому персонажі будь-якого такого твору мають об'єднуватися в групи аби компенсувати недоліки один одного. Тому, сюжет сьонену завжди так чи інакше пов'язаний з протистоянням різноманітних груп, які намагаються покращити своє положення в ієрархії визначеній творчим задумом автора. Це можуть бути клани ніндзя («Наруто»), піратські команди («Великий куш»), збройні загони («Чорна конюшина», «Бліч»), спортивні команди (сьонени про командні види спорту) та ін. або просто найближче оточення головного героя (сьонени в жанрі повсякденність).

Проте, найчастіше головний герой сьонену не має чіткої мети а лише вирішує певні ситуативні завдання. В таких випадках колективний початок виводиться в якості абсолютної цінності. «Японський герой радше

битиметься за свою родину, друзів, селище, місто, близьке оточення, ніж намагатиметься розв'язати більшу, майже екзистенціальну дилему, спробує врятувати світ, планету або демократію» - підкреслює Н. Девіс [54, с.202]. Пригодницькі сьонени розповідають про те як протагоніст рятує своїх друзів від небезпеки. Сюжет сьонену «Бліч» повністю вибудовано за принципом «одна сюжетна арка – один порятунок». Зав'язкою до кожної сюжетної арки виступає ситуація, коли життя та добробут одного з представників найближчого оточення головного героя (а також його самого) опиняється під загрозою. За таким принципом вибудовано й більшість сюжетних арок таких творів як «Гінтама», «Великий куш», «Винищувачі комах», «Хантер х Хантер». Наявність мети передбачає установку на майбутнє, коли герой зможе досягти чогось чого ще не зміг. Відсутність мети означає установку на теперішнє, коли герой намагається захистити те, що наділяє значенням цінності.

Найповніше колективістська установка сьонен-аніме розкривається у творах, знятих на основі манги з журналу «Weekly Shonen Jump». Офіційне гасло журналу «Дружба, зусилля, перемога» є універсальною пояснювальною моделлю для всіх сьонен-аніме. Перш за все слід сказати, що розташування трьох згаданих іменників повністю збігається з логікою вибудовування сюжетної лінії сьонену незалежно від його жанру. В першій серії сьонену завжди розповідається про ситуація знайомство протагоніста з іншим персонажем та зародження дружніх стосунків між ними. Будь-які зусилля яких докладають герої сьонен-аніме герой пояснюються бажанням захистити своїх друзів. Перемога ж досягається ними завдяки зусиллям, яких докладає головний герой та всі його друзі. Дружба означає зв'язок між протагоністом та групою; зусилля – старання всіх представників групи для досягнення певної мети; перемога – успіх, досягнутий їхніми спільними зусиллями.

Але, гасло «Weekly Shonen Jump» не лише розкриває структуру сюжету сьонен-аніме, а і формує ієрархію пропагованих ним цінностей. Структурним елементом сьонен-аніме виступає ситуація вибору. Акторами ситуації вибору виступають герой, антагоніст та другорядний позитивний персонаж або персонажі, які опиняються втягнутими у протиборство між ними. Усвідомлюючи власну неспроможність здолати героя в бою один на один, антагоніст починає атакувати другорядних персонажів, які, зазвичай є друзями героя. За таких обставин герой має обрати один з двох можливих варіантів: 1) скористатися ситуацією і атакувати ворога 2) зупинити атаку ворога ціною власного життя аби захистити інших. Перший варіант передбачає перемогу героя, а другий – смерть через відданість групі. Герой сьонену за будь-яких обставин має обрати другий варіант. Так само як і у випадку з самураями або пілотами-камікадзе показником наявності в персонажа аніме героїзму є готовність принести себе в жертву аби врятувати чийсь життя. Візуалізація акту самопожертви підкреслює значущість останнього як засобу активної протидії злу. Дружба - єдиний принцип сьонен-аніме, який від початку передбачає наявність принаймні двох людей, а не лише окремого індивіда. Тому, факти розташування принципу дружби на самому початку гасла і створення в аніме ситуації, коли герой щоразу обирає її, а не перемогу чітко вказують на лідируючу позицію в заданій триступеневій ієрархії. Антагоніст докладает зусиль і здобуває перемоги, проте дотримується індивідуалістичної установки, не дбаючи про інших.

Таким чином, зображення переваги колективного над індивідуальним залишається невід'ємною складовою канону японської анімації протягом всього часу її існування.

Висновки до розділу 2

Дослідження сьонен-аніме за допомогою використання теоретичних концептів, адаптованих до вимог культурологічного підходу дозволило

осмислити історію японської анімації як відображення процесу зміни ідеологій, необхідними проявами якого є зміна об'єктів іконоборства та іконошанування. В період становлення японська анімація використовувалася правлячою верхівкою в якості знаряддя пропаганди японського націоналізму, тим самим надаючи статус об'єктів іконофілії образам, що асоціюються з японською нацією. Аніме періоду Другої світової війни, зберігаючи позиції японського націоналізму концентрувалося на трансляції мілітаристичного нарративу. За таких умов, роль об'єкта іконофілії перейшла до японської армії. Під час воєнної окупації Японії, аніме використовувалися з метою розвінчування мілітаристичного нарративу та пропаганди цінностей лібералістичної ідеології. В період індустрії, який характеризується поглибленням видової та жанрової диференціації виникає ситуація образного плюралізму. Основоютворюючим образом який конструюється за допомогою всіх інших і наділяється значенням об'єкта іконошанування є позитивний образ Японії.

Аналіз субкультури отаку як феномену зумовленого впливом аніме на японську культуру чотирьох останніх десятиліть форм практичної діяльності послідовників субкультури отаку дозволив ідентифікувати їх як суб'єкти та об'єкти іконофілії. Перша концептуальна площина пов'язана з практичною діяльністю отаку, вираженою в таких формах як: збирання зображень персонажів аніме, відтворенням існуючих зображень пов'язаних з аніме або створення власних та відвідуваннях місць і заходів, пов'язаних з розповсюдженням зображенням. Друга концептуальна площина пояснюється необхідністю конструювання позитивного образу отаку для його подальшого укорінення в масовій свідомості. Даний процес здійснюється за допомогою створення аніме про отаку в яких зображення головного героя-отаку відповідає образу міфологізованого героя «Людини поїзда».

На прикладі інтерпретації фольклорного образу Момотаро в аніме різних історичних періодів розкрито специфіку аніме як важливого маркера

ідеологічних трансформацій. Використовуючи образи, символи та сюжети текстів традиційної японської культури, автори аніме отримують змогу впливати на колективну свідомість японців. Образ Момотаро героя-визволителя, що активно використовувався в пропагандистських аніме 1930-х-1940-х років поступово змінюється образом Момотаро-комічного персонажа. Причиною змін виступає необхідність переосмислення образу для його подальшої інтеграції в іншу ідеологічну модель.

Попри зміни панівної ідеології, сьонен-аніме зберігає універсальні установки, що в тій чи іншій мірі використовуються всіма ідеологічними системами. Однією з таких установок слід вважати колективізм – світоглядна позиція, що передбачає утвердження переваги інтересів колективу над індивідом. Найповніше колективістські установки в аніме розкриваються в сьонен аніме.

ВИСНОВКИ

На основі опрацювання візуального матеріалу та фахових наукових джерел у відповідності до сучасної наукової методології, інтегрованої до потреб культурологічного підходу здійснено комплексне дослідження сьонен-аніме як ідеологічного інструменту впливу на колективну свідомість. Досягнення поставлених завдань та мети магістерського дослідження дозволило дійти наступних висновків:

1. Наукова література, присвячена аніме представлена статтями, колективними працями та монографіями, в яких розкривається історія феномену, його художньо-естетична специфіка та вплив на японський і світовий культурний простір. Окремий значущий пласт наукової літератури про аніме становлять дослідження отаку як феномену, існування якого обумовлене впливом індустрії аніме на японське суспільство та культуру. На основі аналізу наявної в текстах фактологічної бази вибудовано ключові теоретичні положення, стосовно аніме як інструменту ідеологічного впливу на колективну свідомість в різні періоди японської історії.

2. Необхідною умовою дослідження аніме є формування відповідного понятійного апарату, який на думку автора, має складатися з трьох рівнозначних частин, які розкривають різні аспекти феномену. До першої частини увійшли поняття, що відображають особливості аніме як сучасної форми візуальної творчості (опенінг, ендінг, сейю, філер та манга). Другу частину формують поняття, які використовуються для пояснення художньо-естетичного аспекту японської анімації (мукокусекі, конвенція). Третя частина складається з понять призначених для диференціації видів і жанрів аніме (кодомо, сьонен, сьодзьо, сейнен, дзьосей).

3. В рамках культурологічного підходу аніме має розглядатися за допомогою використання наукових концептів з різних наукових дисциплін, пов'язаних з дослідженнями феноменів візуальної культури. Ключовими концептами, які застосовувалися для створення пояснювальної моделі

ідеологічного впливу аніме на колективну свідомість є іконоборство та іконошанування. Переосмислення даних термінів в наукових публікаціях західних дослідників, зокрема представників візуальної культури, археології, мистецтвознавства та сходознавства зумовило розширення сфери застосування даних термінів. Сучасне розуміння іконоборства ґрунтується на визнанні іконоборчими актами будь-яких ідеологічно-вмотивованих дій, спрямованих на знищення зображень для витіснення з колективної свідомості пов'язаних з ними образів і подальшого їх заміщення образами іншої ідеології. Зображення, які репрезентують образи ідеології набувають значення об'єктів іконошанування, під якою слід розуміти будь-які форми їх піднесення в ієрархії цінностей.

4. Відповідне тлумачення концептів іконоборства та іконофілії дає змогу розглядати історію японської анімації як відображення еволюційних або революційних змін панівної ідеології, внаслідок ідеологічної боротьби. У 1930-х рр. аніме використовувалося для підтримки панівної ідеології японського націоналізму. Участь Японії у Другій Світовій війні ознаменувала зміщення ідеологічних установок у бік мілітаризму, що призвело до появи аніме, в яких здійснювалася героїзація японської армії. Образи, які могли сформувати позитивне ставлення до Західного світу в обох випадках відводилася роль об'єктів іконоборства. Під час «темної доби» пов'язаної з післявоєнної окупацією Японії відбувся процес взаємозаміщення об'єктів іконофілії та іконошанування у зв'язку з чим роль об'єктів іконошанування перейшла до образів пов'язаних з культурою Західного світу. Аніме, в яких відбувалася героїзація японської армії стали об'єктами іконоклазму. В період індустрії використання образів з аніме пов'язане, в першу чергу, з конструюванням позитивного образу Японії.

5. Необхідною умовою успішного конструювання образу Японії як об'єкту іконошанування є здійснення попереднього іконоборчого акту проти образів здатних актуалізувати негативістські установки по відношенню до

японської культури. Оскільки образ отаку здатен викликати в масовій свідомості негативні асоціації щодо Японії, успішний перебіг описаного процесу є перетворення образу отаку на об'єкт іконошанування.

6. Статус отаку як об'єкта іконофілії підтримується за рахунок аніме головний герой яких втілює образ «благородного отаку-рятівника». Походження образу пов'язане з творів «Хлопець з поїзда». Головний герой даного твору постає в якості анонімного міфологічного героя-рятівника і повної протилежності образу «Отаку-вбивці», з яким пов'язується більшість негативістських установок по відношенню до отаку. Образ «благородного отаку-рятівника» використовується розробниками аніме для підтримки позитивного образу Японії, який наділяється значенням об'єкта іконошанування.

7. Отаку є не лише об'єктом іконофілії, а і її суб'єктом, оскільки практична діяльність отаку передбачає збирання зображень персонажів аніме, відтворенням існуючих зображень пов'язаних з аніме або створення власних та відвідування місць і заходів, на яких здійснюється розповсюдження зображень.

8. Виявлення основних образів символів та сюжетів що використовуються в аніме можливе за умови використання семіотичного методу аналізу творів японської анімації різних періодів. Одним з найбільш уживаних образів який використовувався протягом фактично всієї історії аніме є образ Момотаро. В аніме 1930-х-1940-х рр. Момотаро постає в якості героя-визволителя та символу японської нації. У творах японської анімації періоду індустрії конструюється образ Момотаро як позитивного комічного персонажа, який тим не менш демонструє певні риси більш ранніх іпостасей образу.

9. Попре підпорядкованість ідеологічним установкам в аніме зберігаються світоглядні засади японської культури, які не є характерними для конкретної ідеології. Однією з таких універсальних установок, що

пропагується в аніме всіх визначених історичних періодів є колективізм – світоглядна позиція, що ґрунтується на принципі пріоритетності інтересів групи над інтересами окремо взятої особистості. Колективістські установки як принцип культурної ідентичності японців проявляються зокрема в сьонен-аніме.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ ТА ДЖЕРЕЛ

1. Алпатов В. М. Категории вежливости в современном японском языке. М : Наука, 1973. 109 с.
2. Алфьорова З. І. Естетика "манги" й аніме: її вплив на фільми про віртуальну реальність // Культура України. 2004. № 14. С. 126-136.
3. Алфьорова З. І. Міфологія "манги" й аніме у фільмах про віртуальну реальність // Вісник Харківської державної академії культури. 2004. № 15. С. 21-29.
4. Альтюссер Л. Идеология и идеологические аппараты государства (заметки для исследования). URL: <https://magazines.gorky.media/nz/2011/3/ideologiya-i-ideologicheskie-apparaty-gosudarstva.html> (дата обращения: 01.08.2022).
5. Артемов Р. Использование аниме нетрадиционными религиозными движениями в Японии // Труды Минской духовной академии. 2016. № 1. С. 309-336.
6. Барт Р. Мифологии. М : Академический проект, 2008. 351 с.
7. Барт Р. Миф сегодня. URL: <http://lib.ru/CULTURE/BART/barthes.txt> (дата обращения: 08.12.2021).
8. Бенедикт Р. Хризантема и меч: Модели японской культуры. М : Центр гуманитарных инициатив, 2013. 256 с.
9. Богацкий Е. Манга – сегмент современной массовой культуры // Вестник московского государственного университета печати. 2013. № 1. С. 188-194.
10. Бредекамп Х. Визуальные стратегии Томаса Гоббса. URL: https://www.nlobooks.ru/magazines/novoe_literaturnoe_obozrenie/146_nl_o_4_2017/article/12599/ (дата обращения: 24.01.2022).
11. Габдуллина А. Язык и субкультура аниме в контексте глобализации // Челябинский гуманитарий. 2012. № 1. С. 34-37.

12. Денисова А. Манга и аниме, вклад в культуру и искусство // Аналитика культурологии. 2013. № 2. С. 114-116.
13. Денисова А. Семиотика в манга и аниме // Вестник Тамбовского государственного университета. 2014. № 12. С. 1–5.
14. Иванов Б. А. Введение в японскую анимацию. URL: <https://www.e-reading-lib.com/book.php?book=23877> (дата обращения: 12.10.2020).
15. Ильина И. А. Японская мифология. Энциклопедия. URL: <https://www.e-reading-lib.com/book.php?book=142687> (дата обращения: 03.04.2022).
16. Катасонова Е. Мир популярной японской музыки // Япония 2010. Ежегодник. 2010.
17. Катасонова Е. Японское общество в мире манга и анимэ // Портрет современного японского общества : сб. науч. соч. / АИРО–XXI. М, 2006. С. 257–278.
18. Катасонова Е.Л. Японцы в реальном и виртуальном мирах: очерки современной японской массовой культуры. М : Восточная литература, 2012. 357 с.
19. Кислюк К. В. Теоретико-методологічні засади культурологічного підходу до феномену візуального. URL: <https://doi.org/10.31516/2410-5325.069.01> (дата звернення: 20.02.2021).
20. Кодзики. Мифы Древней Японии. М : У-Фактория, 2005. 256 с
21. Королев В. Кудрявцева С. «Мягкая сила» современной Японии: опыт и направления развития // Вестник международных организаций: образование, культура, новая экономика. 2014. №2. С.190-208.
22. Кравченко А. И. Культурология. Учебное пособие для вузов. М : Академический Проект, 2002. 496 с.
23. Краткий словарь жаргона. отаку. URL: <http://www.animemanga.ru/Articles/jargon.shtml> (дата обращения: 20.11.2021).

24. Куланов А. Е. Обратная сторона Японии. URL: https://www.e-reading-lib.com/bookreader.php/142607/Kulanov_Obratnaya_storona_Yaponii.html (дата обращения: 10.07.2022).
25. Лебедев М. Вторая мировая война в контексте японской культуры аниме. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vtoraya-mirovaya-voyna-v-kontekste-yaponskoy-kultury-anime> (дата обращения: 17.11.2021).
26. Лессиг Л. Свободная культура. М : Прагматика культуры, 2007. 272 с.
27. Лотман Ю. М. Семиотика кино. URL: <http://lib.ru/CINEMA/kinolit/LOTMAN/kinoestetika.txt> (дата обращения: 03.10.2021).
28. Маркарьян С. Б. Молодякова Э. В. Праздники в Японии: обычаи, обряды, социальные функции. URL: <https://www.e-reading-lib.com/bookreader.php/1034014/prazdniki-v-yaponii-obychai-obryady-socialnye-funkcii.html>: (дата обращения: 05.09.2021).
29. Маркс К. Энгельс Ф. Немецкая идеология. URL: https://www.marxists.org/russkij/marx/1845/german_ideology/index.htm (дата обращения: 12.11.2021).
30. Маслов А. А. Инь и ян: хаос и порядок. URL: http://ec-dejavu.ru/i/In_Yan.html (дата обращения: 17.09.2022).
31. Медведев С. Фомин А. Межъязыковые каламбуры в аниме-сериалах «One piece» и «Gintama» как следствие процесса глобализации // Вестник Кемеровского государственного университета. 2015. № 4-3 (64) С. 212-216.
32. Мирзоев Н. Как смотреть на мир. М : Ад Маргинем Пресс, 2019. 344 с.
33. Митчелл У. Иконология. Образ. Текст. Идеология. М : Кабинетный ученый, 2017. 240 с.

34. Мошняга П. Японская культура в глобализирующемся мире // Знание Понимание. Умение. 2008. № 3. С. 24–29.
35. Почепцов Г. Г. Пропаганда 2.0. Харьков : Фолио, 2018. 404 с.
36. Почепцов Г. Г. Семиотика. М : Рефл-бук, 2002. 432 с.
37. Райхерт К. Артикуляция соционима «отаку» // Актуальні проблеми філософії та соціології. 2016. № 10. С. 110–114.
38. Райхерт К. Культурная индустрия отаку // Актуальні проблеми філософії та соціології. 2015. № 4. С. 110–114.
39. Санье Р. Неофициальная история Японии. URL: [https://ru.m.wikisource.org/wiki/%D0%9D%D0%B5%D0%BE%D1%84%D0%B8%D1%86%D0%B8%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%8F_%D0%AF%D0%BF%D0%BE%D0%BD%D0%B8%D0%B8_\(%D0%A1%D0%B0%D0%BD%D1%8A%D1%91;_%D0%9C%D0%B5%D0%BD%D0%B4%D1%80%D0%B8%D0%BD](https://ru.m.wikisource.org/wiki/%D0%9D%D0%B5%D0%BE%D1%84%D0%B8%D1%86%D0%B8%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%8F_%D0%AF%D0%BF%D0%BE%D0%BD%D0%B8%D0%B8_(%D0%A1%D0%B0%D0%BD%D1%8A%D1%91;_%D0%9C%D0%B5%D0%BD%D0%B4%D1%80%D0%B8%D0%BD) (дата обращения: 03.05.2022).
40. Стовба А.С. Специфика рецепции древних японских преданий и легенд в новеллах Акутагавы Рюноскэ / А.С. Стовба // Світова література на перехресті культур і цивілізацій: Зб. науков. праць. — Сімферополь: Кримський Архів, 2011. — С. 247—258.
41. Стоун О. Кузник П. Нерасказанная история США. URL: <https://www.e-reading-lib.com/bookreader.php/1032566/oliver-kuznik-stoun-nerasskazannaya-istoriya-ssha.html> (дата обращения 17.04.2022).
42. Субкультура аніме у молодіжному середовищі: інформаційна довідка із серії «Панорама світу» / [уклад. Н. О. Кліменко]; КЗ КОР «КОБЮ». Київ : 2017. 36 с.
43. Теймс Р. Япония: история страны. URL: <https://www.e-reading-lib.com/bookreader.php/1036169/richard-teyms-yaponiya-istoriya-strany.html> (дата обращения 03.07.2022).

44. Шестаков В. П. Мифология XX века: Критика теории и практики буржуазной «массовой культуры». М : Искусство, 1988. 224 с.
45. Эко У. Заметки на полях «Имени розы». URL: <https://www.e-reading-lib.com/bookreader.php/67026/umberto-eko-zametki-na-polyah-imeni-rozy.html> (дата обращения: 12.10.2021).
46. Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию. СПб : Симпозиум, 2004. 544 с.
47. Anitube.in.ua : сайт. URL: <https://anitube.in.ua/> (дата звернення: 03.10.2021).
48. Azuma H. Otaku: Japan's Database Animals. Minneapolis : University of Minneapolis Press, 2009. 200 p.
49. Belting H. An Anthropology of Images: Picture, Medium, Body. Princeton : Princeton University Press, 2014. 216 p.
50. Brenner R. Understanding Manga and Anime. Westport : Greenwood Press, 2007. 333 p.
51. Chapman H. Iconoclasm and Later Prehistory. London : Routledge, 2018. 875 p.
52. Clements J. Anime: A History. London : Palgrave Macmillan, 2013. 250 p.
53. Condry I. The Soul of Anime: Collaborative Creativity and Japans Media Success Story. Durham : Duke University Press, 2013. 671 p.
54. Davis N. Manga and Anime Go to Hollywood. London : Bloomsbury Publishing PLC, 2015. 1350 p.
55. Dell'Acqua. F. Iconophilia Politics, Religion, Preaching, and the Use of Images in Rome c.680-880. London : Routledge, 2020. 416 p.
56. Drazen P. Anime Explosion! The What? Why? & Wow! Of Japanese Animation. Berkeley : Stone Bridge Press, 2002. 1092 p.
57. Elkins J. Visual Studies: A Sceptical Introduction. London : Routledge, 2003. 240 p.

58. Galbraith P. *The Otaku Encyclopedia: An Insider's Guide to the Subculture of Cool Japan*. Tokyo : Kodansha International, 2014. 248 p.
59. Hikari H. *Promiscuous Media: Film and Visual Culture in Imperial Japan, 1926-1945*. Ithaca : Cornell University Press, 2018. 313 p.
60. Ito M. Okabe D. Tsuji I. *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*. New Haven, CT : Yale University Press, 2012. 353 p.
61. James P. *Picture This: World War I Posters and Visual Culture (Studies in War, Society, and the Military)*. Lincoln : University of Nebraska Press, 2010. 416 p.
62. Latour B. What is iconoclasm? Or Is there a world beyond the image wars? URL: https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/downloads/84-ICONOCLASH%2520PDF.pdf&ved=2ahUKEwj75tuqIK77AhWNxIsKHY4vAFQQFnoECBcQAQ&usg=AOvVaw2btuuLILBzgid5NpiIt_9 date of application 20.03.2022).
63. MacWilliams M. *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. London : M.E Sharpe, 2008. 364 p.
64. Mitchell W. J. T. *Cloning Terror: The War of Images, 9/11 to the Present*. Chicago : University of Chicago Press, 2011. 240 p.
65. Mitchell W. J. T. *Image Science: Iconology, Visual Culture and Media Aesthetics*. Chicago : University of Chicago Press, 2015. 264 p.
66. Moxey K. *Visual time: the image in history*. London : Duke University Press, 2013. 207 p.
67. Rambelli F. Reinders E. *Buddhism and Iconoclasm in East Asia: A history*. London : Bloomsbury Academic, 2012. 256 p.
68. Roberts J. *Japanese Mythology A to Z*. New York : Facts On File, 2004. 160 p.

69. Sarro R. *The Politics of Religious Change on the Upper Guinea Coast: Iconoclasm Done and Undone*. Edinburgh : Edinburgh University Press, 2009. 264 p.
70. Schodt F. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. New York : Kodansha, 1997. 261 p.
71. Stapleton R. Viselli A. *Iconoclasm: The Breaking and Making of Images*. Montreal : McGill-Queen's University Press, 2019. 256 p.
72. Suan S. *Anime's Identity: Performativity and Form Beyond Japan*. Minneapolis : University of Minneapolis Press, 2021. 373 p.
73. Tze-Yue G. Hu. *Frames of Anime: culture and image-building*. Hong Kong : Hong Kong University Press, 2010. 243 p.

