

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Гуманитарный институт
Кафедра культурологии и искусствоведения

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой
_____ Н.П. Копцева
«___» _____ 2020 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

по направлению 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки

ОБРАЗ БУДУЩЕГО В АНИМАЦИИ ЯПОНИИ 1980-1990 ГГ. НА
ПРИМЕРЕ АНАЛИЗА АНИМАЦИОННОГО СЕРИАЛА “ЕВАНГЕЛИОН” И
АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА “АКИРА”

Научный руководитель  канд. филос. наук, доцент Н. Н. Пименова

Выпускник



И. В. Панько

Красноярск 2020

Продолжение титульного листа бакалаврской работы по теме «Образ будущего в анимации Японии 1980-1990 гг. на примере анализа анимационного сериала “Евангелион” и анимационного фильма “Акира”»

Нормконтролер

Гелс-

Д. С.Пчелкина

РЕФЕРАТ

Бакалаврская работа по теме: «Образ будущего в анимации Японии 1980-1990 гг. на примере анализа анимационного сериала “Евангелион” и анимационного фильма “Акира”» содержит 51 страницу текстового документа и 27 источников литературы.

ОБРАЗ БУДУЩЕГО, ОБРАЗ, АКИРА, ЕВАНГЕЛИОН, АНИМАЦИЯ ЯПОНИИ

Цель работы: выявить специфику «образа будущего» в анимации Японии на примере анализа лент «Акира» К. Отомо и «Neon Genesis Evangelion» («Евангелион») Х. Анно.

Задачи, решаемые в процессе работы:

1. Определить и обосновать теоретико-методологические основы, а именно понятия «образ будущего», классификации образов будущего в кинематографе и анимации и выбрать наиболее репрезентативные из них.
2. Рассмотреть историю репрезентативного типа образа будущего в искусстве, выделить его отличительные черты в кинематографе и анимации.
3. Выявить культурно-исторические изменения анимации в Японии в период 1980-90-х годов.
4. Выполнить анализ образа будущего на примере анимационных произведений «Акира» и «Neon Genesis Evangelion» («Евангелион»).
5. Выделить специфику образа будущего в анимации Японии 1980-1990 годов на основе сопоставления результатов анализа репрезентативных произведений анимации.

В результате проведённого исследования образ будущего в анимации Японии 1980-1990 годов был определён, как пессимистическое развитие общества глобальной безысходности, заставляющий зрителя задуматься о

своём месте в глобальной системе взаимодействия человечества и окружающего мира.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	6
1 Классификации образов будущего в кино и анимации.....	12
1.1. «Образ будущего»: содержание понятия.....	12
1.2. Основные подходы и сценарии исследования будущего	20
1.3. История развития жанра в кино и анимации	23
1.3.1. 1940-1960-е годы.....	23
1.3.2. 1970-е годы	24
1.3.3. 1980-1990-е годы.....	26
1.3.4. 2000-2010-е годы.....	29
1.4. Анимационный фильм «Акира»	30
1.5. Анимационный сериал «Neon Genesis Evangelion».....	35
2 Анализ репрезентативных произведений анимации	42
2.1. Анализ анимационного фильма «Акира».....	42
2.2. Анализ анимационного сериала «Neon Genesis Evangelion»	46
2.3. Общие черты.....	49
Заключение	53
Список литературы	56

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы исследования заложена в постоянном интересе человечества к прогностическим моделям будущего. Откровения и предсказания являются, скорее, анализом предыдущих состояний, а образ будущего являет собой коллекцию сведений, объединённых в абстрактную модель, где немалую роль играет история и философия. Причиной такого интереса можно считать веру людей в то, что предсказанные события неизбежно наступят. Вера в светлое будущее служит основой появления сил и готовности принести себя в жертву в угоду достижения этой цели.

Картины образа будущего позволяют управлять общественным сознанием, строить системы в различных сферах деятельности и придавать смысл самому существованию этой системы, в то время как неопределённость лишает людей цели и приносит элемент хаоса, разрушения в их жизнь. На увеличение доли неопределённости влияют, в том числе, техногенные факторы, прогресс технологий современного мира, возрастающие угрозы как внешнего, так и внутреннего характера. И речь тут может идти не только о категории личной безопасности. Людям свойственно переживать о глобальных кризисах мирового, а теперь и вселенского масштаба, как о личной боли и утрате. Одна лишь идея возможности существования кризиса, как таковая, вводит нас в состояние ужаса и парализует созидательную активность на локальном уровне.

Развитие систем прогнозирования, создание форсайт-технологий, прогностические модели – вот лишь немного, что входит сегодня в наш круг интересов. Конечно, данное исследование не может охватить такой широкий спектр вопросов, да и область научных интересов представляется в более узком смысле и ограничивается киноискусством, а если быть более точными – анимацией, как одной из его форм.

Влияние кинематографа в целом, или киноискусства в частности, нельзя недооценивать. По кинокартинам можно отследить тренды, общие направления и сферы интересов общества в конкретный отрезок времени. Современный кинематограф является явным рычагом воздействия, в том числе, и на традиции. Он может оказать существенное влияние и на другие, напрямую не связанные с ним, сферы жизни человека, такие, как наука, образование, экономика. Одним из инструментов этого влияния можно отметить создаваемые образы. Один из них – образ будущего – и будет выделен как основной в настоящей работе.

Объект исследования – анимация Японии 1980-1990 годов.

Предмет исследования – образ будущего в японской анимации 1980-1990 годов, а именно – в анимационных лентах «Акира» К. Отомо и «Neon Genesis Evangelion» («Евангелион») Х. Анно.

Степень изученности

Научная литература по выбранной теме может быть условно разделена на следующие группы:

1. Источники, посвященные изучению категорий «образа будущего»;
2. Источники, помогающие классифицировать различные «образы будущего» в искусстве;
3. Источники, сосредоточенные на изучении и описании истории развития жанра.
4. Источники, посвященные исследованию фильмов-репрезентантов.

Для лучшего понимания поставленной цели необходимо обратиться к текстам работ, которые рассматривают категории «образа», а также «образа будущего». К данной категории относятся работы И.В. Желтиковой¹, О.М. Замолодской².

¹Желтикова, И. В. Образ будущего как образ / И. В. Желтикова // Ученые записки ОГУ. Серия: Гуманитарные и социальные науки. – 2013. – №5. – с. 75-80.

²Замолодская, О. М. Фантазм апокалипсиса в современном массовом кино / О. М. Замолодская // Вестник РГГУ. Серия «Философия. Социология. Искусствоведение». – 2010. – №13. – с. 53-61.

В отдельную категорию также стоит выделить тексты, благодаря которым, в рамках данной работы, возможно составление классификации «образов будущего» в культуре и искусстве. Они также позволяют выделить и понять основные способы и средства фиксации будущего, к которым позже можно будет обратиться при анализе выбранных анимационных работ.

К данной категории относятся совместная работа Е. Н. Чесновой, Ш. И. Мансуровой и А. А. Снытиной³, работы И. А. Порядина⁴, Д. И. Павлич⁵.

Также к данной категории относятся работы И. В. Желтиковой «Утопия как образ будущего»⁶ и «К вопросу о природе утопического образа будущего»⁷.

Литературные утопии подробно описываются и анализируются в сборнике «The Cambridge Companion to Utopian Literature». Также проводится анализ взаимосвязи утопий и феминизма, экологии и антиутопий, традиции «не-Западных» утопических сценариев, колониальные и пост-колониальные утопии. Развитие жанра утопии и его трансформация в антиутопию описывает Fátima Vieira в своей работе «The Concept of Utopia»⁸.

Работа К. И. Одеговой «Антиутопия в анимационном кино: истоки и развитие жанра»⁹ даёт теоретическую основу для составления хронологии развития изображения апокалипсиса в анимации. Данный аспект

³Чеснова, Е. Н., Мансурова, Ш. И., Снытина, А. А. Философия миров постапокалипсиса в современной культуре / Е. Н. Чеснова, Ш. И. Мансурова, А. А. Снытина // Гуманитарные ведомости ТГПУ им. Л.Н. Толстого. – 2017. – №2 (22). – с. 132-138.

⁴Порядин, И. А. Конец Света как мечта, или синдром апокалипсиса / И. А. Порядокин // Вестник СамГУ. – 2009. – №67. – с. 93-100.

⁵Павлич, Д. И. Апокалипсис в современном массовом кино / Д. И. Павлич // Вестник МГУКИ. – 2017. – №1. – с. 77-83.

⁶Желтикова, И. В. Утопия как образ будущего / И. В. Желтикова // Научные ведомости БелГУ. Серия: Философия. Социология. Право. – 2013. – №9. – с. 302-311.

⁷Желтикова, И. В. К вопросу о природе утопического образа будущего / И. В. Желтикова // Russian Journal of Education and Psychology. – 2011. – №2. – с. 192-195.

⁸Vieira, Fátima. The Concept of Utopia / F.Vieira // The Cambridge Companion to Utopian Literature, edited by Gregory Claeys, Cambridge University Press, Cambridge, 2010, P. 3–27.

⁹Одегова, К. И. Антиутопия в анимационном кино: истоки и развитие жанра / К. И. Одегова // Идеи и идеалы. – 2019. – №3. – с. 443-455.

затрагивается в ранее упомянутой совместной работе Е. Н. Чесновой, Ш. И. Мансуровой и А. А. Снытиной.

Множество работ Lorenzo DiTommaso на английском языке посвящены теме Апокалипсиса в культуре, религии и искусстве. В частности, совместная работа Lorenzo DiTommaso и John J. Collins “Apocalypticism and Popular Culture”¹⁰ рассматривает апокалиптические сюжеты в современном популярном кинематографе и анимации. Также составить представление об истории развития жанра поможет работа Jarome Shapiro “Atomic Bomb Cinema: The Apocalyptic Imagination on Film”¹¹.

В среде русскоязычных научных источников тематика, всевозможные аспекты сюжета, влияния на общественность и иные особенности «Акиры» и «Евангелиона» рассматриваются редко. Можно выделить работы Н. Афанасова¹², М. Н. Халилюлина¹³.

Куда больший интерес проявляют зарубежные исследователи, рассматривающие различные аспекты сюжета, прочтения и интерпретации «Акиры» и «Neon Genesis Evangelion». Среди них можно выделить работы Vanna Dejeu¹⁴, Thomas M. Coar¹⁵, Takayuki Tatsumi¹⁶, Sharalyn Orbaugh¹⁷, Susan J. Napier¹⁸, совместная работа Victoria Bestor, Theodore C. Bestor,

¹⁰Collins, J., DiTommaso, L. Apocalypticism and Popular Culture / J. Collins, J. L. DiTommaso – In The Oxford Handbook of Apocalyptic Literature : Oxford University Press. – 2015. – P. 389.

¹¹Shapiro, J. Atomic Bomb Cinema. / J. Shapiro. – New York: Routledge, 2002. – P. 198.

¹²Афанасов, Н. Мессия в депрессии: религия, фантастика и постмодерн в аниме Neon Genesis Evangelion / Н. Афанасов // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. – 2019. – №3. – с. 124-148.

¹³Халилюлин, М. Н. Образ войны как нового монстра в японской визуальной культуре / М. Н. Халилюлин // Наука телевидения. – 2010. – №7. – с. 272-277.

¹⁴Dejeu, V. Thematic Tension between Trauma and Triumph in Hideaki Anno’s Neon Genesis Evangelion / V. Dejeu. – Honors Senior Theses/Projects, 2016. – P. 91.

¹⁵Coar, Thomas M. A Study of Apocalyptic Themes in Japanese Popular Culture : Senior Theses, 2011. – P. 141.

¹⁶Tatsumi, T. Transpacific Cyberpunk: Transgeneric Interactions between Prose, Cinema, and Manga / T. Tatsumi // Arts. – 2018. – V.7, 9. – P. 29-34.

¹⁷Orbaugh, Sharalyn. Sex and the Single Cyborg: Japanese Popular Culture Experiments in Subjectivity / S. Orbaugh // Science Fiction Studies. – 2002. – V. 29, No. 3. – P. 436–452.

¹⁸Napier, Susan Jolliffe. Anime from Akira to Howl’s moving castle: experiencing contemporary Japanese animation / S. J. Napier. – Updated ed. 2007. – P. 250.

Akiko Yamagata¹⁹, а также уже упомянутые работы Jarome Shapiro и Lorenzo DiTommaso, John J. Collins.

«Акира» хоть и отмечается многими исследователями, как одно из ключевых произведений в истории развития и популяризации жанра, но исследуется мало. Чаще внимание исследователей направлено на более содержательно полный первоисточник анимационного фильма – мангу того же автора.

Гипотеза – «образ будущего» в анимационных картинах Японии имеет уникальную специфику, и не совсем укладывается в существующие классификации, возникшие на основании образа будущего в западной культуре.

Цель исследования – выявить специфику «образа будущего» в анимации Японии на примере анализа лент «Акира» К. Отомо и «Neon Genesis Evangelion» («Евангелион») Х. Анно.

Для достижения поставленной цели необходимо выполнить следующие **задачи**:

1. Определить и обосновать теоретико-методологические основы, а именно понятия «образ будущего», классификации образов будущего в кинематографе и анимации и выбрать наиболее репрезентативные из них.
2. Рассмотреть историю репрезентативного типа образа будущего в искусстве, выделить его отличительные черты в кинематографе и анимации.
3. Выявить культурно-исторические изменения анимации в Японии в период 1980-90-х годов.
4. Выполнить анализ образа будущего на примере анимационных произведений «Акира» и «Neon Genesis Evangelion».

¹⁹Bestor, V., Bestor, T., Yamagata, A. / V. Bestor et al – Routledge Handbook of Japanese Culture and Society. – London: Routledge, 2011. – P. 594.

5. Выделить специфику образа будущего в анимации Японии 1980-1990 годов на основе сопоставления результатов анализа репрезентативных произведений анимации.

Методология исследования построена на основе комплекса общенаучных и специальных методов исследования. К первой категории следует отнести описательный и сравнительный методы, а также метод анализа и синтеза. В категории специальных методов используются структурно-функциональный, системный и сравнительно-исторический подходы. При анализе кинокартин использованы психоаналитический и структурно-семиотический методы.

Предполагаемый результат базируется на ранее изученном теоретическом материале и будет представлен в виде аналитического обзора художественного диалога зрителя и произведений анимационного кино.

Апробация

Результаты исследования могут быть использованы при написании аналитических работ по теме исследования.

Теоретическая и практическая значимость: подготовлен анализ специфики использования образа будущего в жанре анимация на примере репрезентативных работ; выявленные особенности могут быть использованы в дальнейшем для теоретических исследований в области истории аниме.

Структура работы представлена следующими разделами: введение, две главы с шестью и тремя параграфами соответственно, заключение и список литературы из 27 источников.

1 КЛАССИФИКАЦИИ ОБРАЗОВ БУДУЩЕГО В КИНО И АНИМАЦИИ

1.1. «Образ будущего»: содержание понятия

В духовной, экономической, общественной и правовой, а также социальной, политической, и других сферах деятельности человека с первобытных времен рассматривалась проблема определения будущего. Фанатические попытки угадать ближайшее, а лучше, далёкое будущее, были не только частью мечтаний и надежд, но и служили основой развития таких направлений, как предсказания, гадание, пророчества. Основой к такой потребности можно предположить желание человека знать, что его ждёт завтра, как в ближайшей перспективе, и через несколько лет – как в перспективе долгосрочной. Существовала и существует проблема осознанности в выборе будущего. Магические практики античности трансформировались в представление о прошлом, настоящем и будущем по мере рационализации представлений о мифологическом пространстве и времени. Литературные утопии, берущие начало в фольклорном сознании через мифологическо-религиозные доктрины, трансформировались в философское учение об утопии социальной и утопии технократической. С возникновением идеи эволюции в XVIII веке начинают формироваться схемы всемирно-исторического развития, где образы будущего приобретают четкие черты и перестают быть размытыми.

К середине XX века систематические и организованные футурологические изыскания перешли в создание институтов прогнозирования, которые разрабатывали образы будущего «на потоке» в первую очередь для стран Европы.

Обратимся к научным источникам на данную тему. Говоря о будущем, И. В. Желтикова отмечает, что «Образ будущего в значительной степени складывается из чувственных образов, которые ... являют собой запечатление того общего, что имплицитно присутствует в реальности, ещё не оформившись»²⁰. Таким образом, представление о том, что ждёт человечество в будущем, формируется, основываясь на том, что есть у человечества в настоящий момент. В своей работе И. В. Желтикова исследует подход Ф. Полака на примере его произведения «Будущее истории». В представлении Ф. Полака «образ» является «первостепенной и исходной формой знания, которая одновременно отображает и объясняет действительность». В представлении голландского исследователя образ будущего является авторской моделью развития, которая отражает доминирующую в тот или иной исторический период идею, и имеет проективный характер. И. В. Желтикова же считает, что образ будущего коллективен, просто некоторые люди из этого коллектива фиксируют его для других; образы будущего множественны, являются предчувствием возможных направлений развития, фиксирует тенденции, существующие в коллективном сознании. Образы будущего «показывают, какие возможности были у конкретного социума в тот или иной период, и соответственно, по отношению к настоящему, позволяют оценить то, какие возможности у него есть»²¹.

И. А. Порядин говорит об Апокалипсисе, как о синдроме²², а О. М. Замолодская считает, что сценарии апокалипсиса дают человеку и человечеству вообще понять окружающий мир в полной мере. «Вполне возможно, что только в апокалиптическом контексте мы по-настоящему

²⁰Желтикова, И. В. Образ будущего как образ / И. В. Желтикова // Ученые записки ОГУ. Серия: Гуманитарные и социальные науки. – 2013. – №5. – с. 75-80.

²¹Желтикова, И. В. К вопросу о природе утопического образа будущего / И. В. Желтикова // Russian Journal of Education and Psychology. – 2011. – №2. – с. 192-195.

²²Порядин, И. А. Конец Света как мечта, или синдром апокалипсиса / И. А. Порядин // Вестник СамГУ. – 2009. – №67. – с. 93-100.

постигаем наш мир как глобальное целое»²³. Представление таких сценариев будущего имеет терапевтический характер. «...апокалипсис есть самоотражение общества, в котором оно видит своё идеальное «Я»».

Лучший способ изменить будущее – думать о нём, как о положительном случившемся событии. Убедительно влиять на изменения можно, зная и понимая, какое влияние эти изменения окажут на то, что мы хотим изменить. Именно на основе понимания самого процесса изменения строятся прогностические методы форсайта, навыки которого сейчас развивает общество так массово. Но ситуация не всегда была так системно устроена.

За основу, как уже говорилось, должна быть взята картина предпочтительного будущего. Необходимо рассмотреть, какие категории принято выделять для определения этого образа и как изменялось представление о нём.

Каждое наше действие меняет будущее. Среди источников, оказывающих непосредственное влияние на формирование образа будущего, следует отметить общественные прогностические организации, как наиболее крупного представителя данной области, формирующего глобальные темы будущего не только на общественном, но и на профессиональном уровне. На базе этих тем выделяется второй, государственный или национальный уровень прогнозирования будущего отдельных государств. Отдельные социально-значимые фигуры также могут делать прогнозы на основе индивидуального опыта. Игровой жанр искусства, наряду с анимацией, можно отнести к третьему, частному источнику.

Поскольку образ будущего служит импульсом движущей силы общественных процессов, легко понять причину лояльного отношения людей для реализации идеи тысячелетнего царства добра («хилиазма»), не обращая

²³Замолодская, О. М. Фантазм апокалипсиса в современном массовом кино / О. М. Замолодская // Вестник РГГУ. Серия «Философия. Социология. Искусствоведение». – 2010. – №13. – с. 53-61.

внимания на то, что ее выражение в символической религиозной форме играет роль имманентной религии для большинства.

Надежда на избавление настолько сильна, а вера в неизбежность обретения рая не только не подрывается ни трудным путём борьбы, лишений и гонений к Царству добра, ни перспективой поражения и катастрофы Страшного суда, но еще и усиливается ими. Избавление в виде катастрофы, предполагаемое эсхатологическим восприятием времени, порождало много историй с желанием приблизить «конец света», где именно принятие страданий будет нормой в угоду оправдания будущим избавлением²⁴.

Среди периодов будущего будет уместно выделить непосредственное будущее, которое уже отчасти есть в настоящем, но пока не имеет точно неминуемых прогнозов, обозримое будущее с его, вероятно, столетним периодом, несущим характер, близкий к действительности, но не имеющим точных умозаключений, и основанное на очень приблизительных и гипотетических прогнозах отдалённое будущее, уходящее за пределы века текущего. Говоря о последнем, следует отметить, что оно не имеет вероятностных оценок, ни с исторической позиции сроков, ни с позиции конкретных форм его воплощения, поскольку развитие событий текущих периодов имеют большую долю непредсказуемости.

Для дальнейшего исследования необходимо разделить понятие «будущее» в значении событий, которые еще не случились, и в этом случае не могут быть объектом исследования в настоящем, и понятие «образ будущего», выступающее представлением о событиях, которые произойдут в близком, обозримом или отдалённом будущем.

Такие направления гуманитарной науки, как психология, история, социология и др., используют второе понятие для своих целей. Так, для культурологических исследований данный термин связывают с

²⁴Кара-Мурза, С. Г., Центр проблемного анализа и государственно-управленческого проектирования, Кризисное обществоведение. Курс лекций. Часть вторая /С. Г. Кара-Мурза – М.: Научный эксперт, 2012. – С. 384.

представлением о нём каких-либо социальных групп, для психологических – с целями самореализации.

Роль индивидуальных и социальных ожиданий также следует принимать во внимание, проводя исследование по теме образов будущего, где социальным ожиданием будут выступать и размышления об обществе будущего, и пути достижения реалистически ориентированных прогнозируемых событий, и опасение за нежелательные из них, тогда, как индивидуальные ожидания будут связаны с интересами и ожиданиями одного человека.

Варианты взаимодействия образов будущего с самим будущим можно разделить на три не прямых направления – когда образ будущего зависит от самого будущего и/или может изменить его; образ репрезентирует будущее; или эти образы принимают участие в построении завтрашнего дня. Главным во взаимодействии образа и будущего является непредсказуемость влияния образа будущего на само будущее.

По-видимому, рассматривать понятие будущего невозможно без представления о понятии утопии, как положение, к которому мы не хотим прийти. С этой целью следует обратиться к понятию утопии, которое еще в 1516 году было неологизмом, но получило широкое распространение.

Как правило, неологизмы принято делить на три вида: первое, это новые слова для номинации нового понятия или привязки понятия к уже имеющемуся (лексический неологизм); вторым видом выступают неологизмы, образованные путём использования уже существующих слов в новом культурном контексте (семантические неологизмы); и, наконец, третий вид – это использование вариаций других слов (деривационные неологизмы). Понятие «утопия» было введено автором литературного произведения «Утопия» Т. Мором, английским писателем-гуманистом, для обозначения островного государства, которое не существует на самом деле, где автор попытался рассказать о своем видении системы общественного

устройства. При этом, данное место фактически не существует, но несет в себе смысл привлекательности, как место спасения и место комфорта для тех, кто в нем живет, т. о. понятие «утопия» нужно отнести к первому, лексическому типу.

В историческом смысле можно выделить четыре характеристики понятия утопии: 1) отождествляющее с представлением воображаемого общества в качестве «хорошего места», в данном случае это понятие будет нести субъективную оценку; 2) как литературная форма с кристаллизованной формой утопии, что также вносит некоторые ограничения за счет исключения значительного количества источников для сравнения по причине их несоответствия повествовательной модели, заложенной Т. Мором; 3) утопия, как функция влияния на читателя, призывающая его к принятию решения о том, что принять, а что отвергнуть, что также несет только некую политическую окрашенность; и, наконец, 4) форма выражает желание жить лучше на основе чувства недовольства по отношению к окружающему обществу, т.е., как форма отношения. Последнее понятие является более важным для рассмотрения, поскольку позволяет включить в рамки понятия широкий спектр текстов, которые можно отнести к основной энергии утопии по мнению Э. Блоха: надежде. Следовательно, утопия должна быть рассмотрена как вопрос отношения в виде реакции на нежелательный поступок, и вызвать стремление для преодоления трудностей при помощи воображаемой возможной альтернативы²⁵.

При рассмотрении данного понятия применительно к области кинематографического искусства, следует выделить отличительные черты жанра постапокалипсиса, как возможного варианта формы представления утопии и его типологию.

²⁵Vieira, Fátima. The Concept of Utopia / F. Vieira // The Cambridge Companion to Utopian Literature, edited by Gregory Claeys – Cambridge University Press, Cambridge. – 2010. – P. 3–27.

Хотя авторы работы «Философия миров постапокалипсиса в современной культуре»²⁶ и говорят о том, что «нельзя подобрать идентичные и универсальные черты, характерные для картин данного жанра», говоря о постапокалипсисе, они сами, и некоторые другие авторы, приводят следующие основные отличительные черты жанра:

- индивидуальность черт, сценарных ходов, раскрытия идей каждой картины;
- постоянную изменчивость картин, как в формах преобладающих сюжетных линий, так и спецэффектами в них;
- основанием для сюжета выбирается важная тема времени: холодная война, освоение космоса, угроза Третьей мировой войны и т.д., несущая идею угрозы существованию людей;
- решение проблемы извне (пришельцы) или изнутри (общество, человечество).

Ценность фильмов в таких интерпретациях состоит в том, чтобы попытаться решить проблему через ее понимание и осознание, и понять истинные, глобальные смыслы человеческого существования.

Темы жанра прошлого века были приняты современными картинами постапокалиптики, но добавили им уникальность, и новые черты, и характеристики²⁷.

Мультипликационные картины данного жанра появляются в XX веке. Сюжетика картин строится на экологических, техногенных проблемах человеческого пребывания на Земле, и проблеме одиночества личности в окружении толпы. Поднимаются актуальные вопросы телесного и духовного развития и их самооценности. Такой переход формы показывает явное

²⁶Чеснова, Е. Н., Мансурова, Ш. И., Снытина, А. А. Философия миров постапокалипсиса в современной культуре / Е. Н. Чеснова, Ш. И. Мансурова, А. А. Снытина // Гуманитарные ведомости ТГПУ им. Л.Н. Толстого. – 2017. – №2 (22). – с. 132-138.

²⁷Чеснова, Е. Н., Мансурова, Ш. И., Снытина, А. А. Философия миров постапокалипсиса в современной культуре / Е. Н. Чеснова, Ш. И. Мансурова, А. А. Снытина // Гуманитарные ведомости ТГПУ им. Л.Н. Толстого. – 2017. – №2 (22). – с. 132-138.

смещение целевой аудитории не только в литературе, но и в кинематографе. Увлечение молодого поколения темой постапокалиптики явно выше, чем у людей среднего и старшего поколения.

Поскольку проектирование будущего невозможно без подведения итогов результата прошлого, а само проектирование необходимо выполнять в конкретных временных и пространственных координатах, важно рассмотреть исходные точки каждого проекта будущего «здесь и сейчас».

Также следует упомянуть некоторые используемые ключевые архетипы кинематографа:

1. ребёнка, как символ рождения индивидуального сознания и образа будущего;
2. двойника или тени, как символ сдерживающих мотивов и желаний, как образ проблемы или зла;
3. матери или души, как выражение желания любить или приносить жертву во имя любви, как образ верности, преданности или эротический образ;
4. Анимуса, как символ мужского начала, мужества и силы, или агрессии²⁸.

Возможные особенности классификации картин жанра аниме следует проверить, в том числе, на соответствие общим правилам художественного диалога, где выделяют четыре стадии коммуникации кинопроизведения со зрителем:

- материальные знаки (свет, цвет, характер операторской работы, композиция кадров, звуковое и музыкальное сопровождение и т. п.), а также время;
- значение индексных знаков (персонажи, фиксация, крупный план);

²⁸Мальшев, В. С., Геращенко, Л. Л. Мифотехнологии в кино в системе координат искусства и философии / В. С. Мальшев, Л. Л. Геращенко // Аналитика культурологии. – 2014. – №29. – с. 129-132.

- синтезирование знаков-индексов в единое иконическое целое (кольцевой, линейный, закрытый и открытый тип композиции);
- раскрытие знаков кинопроизведения для личностных смыслов зрителя (степень самораскрытия)²⁹.

1.2. Основные подходы и сценарии исследования будущего

Подходы к исследованию будущего исторически делят на три группы: низшие, промежуточные и позитивные со следующей отнесенностью:

- к низшей группе:

презентистский подход (один из первых): будущее чаще всего ничем не отличается от настоящего;

агностический: определённое будущее есть, но его истинность не подтверждается;

нигилистический: нет иного будущего, кроме гибели человечества или катастрофы;

- к промежуточной группе:

религиозный: сверхъестественные силы определяют будущее и влияют на него, например, с помощью магии;

фантастический: в большей степени свободное, художественное представление о будущем, с допустимыми сверхъестественными силами;

утопический: идеальное желаемое будущее, изображённое научным, но не имеющее основания ни на каком научном знании, а значит, неосуществимое;

- к позитивной (высшей):

интуитивный: использование интуиции и подсознательного опыта человека при прогнозировании будущего;

²⁹Тарасова, М. В. Теория и практика диалога зрителя и произведения искусства : монография / М.В. Тарасова. – Красноярск : Сиб. федер. ун-т, 2015. – с. 236.

философский: закономерная последующая стадия развития общества и природы;

прогностический: исследование будущего научными методами и с привлечением интуиции учёного;

конструктивный: основан на планировании, проектировании, управлении процессами и явлениями, влияющих на будущее;

научно-фантастический: используется для прогнозирования далёкого будущего и предполагает соединение науки и художественных форм осмысления реальности и активно использует полученные другими позитивными подходами данные.

Образ будущего сегодня изучают методом сценариев. Такая аналогия с кино- и театральным искусством даёт, тем не менее, большое поле для обзора самого понимания значения проводимого комплекса, являющегося трансформацией знаний предыдущих поколений в новом культурном контексте, образовав термин по второй форме словообразования (семантические неологизмы).

Альтернативность будущего создаёт большое поле возможностей, проявляет существующие явные острые и скрытые проблемы, показывает варианты предполагаемых последствий на основе реальных событий.

Для определения способов мышления о будущем сейчас выделяют:

- экстраполяцию (осознание влияния достижений и ошибок на наши устремления) с целью формирования контента;
- стратегирование (оперирование будущим про- или реагирование на изменения) с целью формирования взаимодействия с набегающим потоком;
- форсайт (из будущего в прошлое – формирование фокуса внимания и проектирование необходимых изменений для его достижений) с целью формирования деятельности;

- футурология (концепты будущего – рассмотрение человека и социума через ту или иную призму суперпозиции) с целью формирования представления об образе жизни;
- фантастика (рассматривает будущее, оперируя одним или несколькими допущениями, создаёт поле вероятностей будущего и мечты о нём) с целью формирования эстетической позиции и его принятия.

Все эти методы сегодня сосуществуют и развиваются параллельно, дополняя друг друга³⁰.

Комплекс сценариев (а именно так называют это направление сейчас) будущего можно разделить на тактическую и стратегическую группы.

Тактическая группа – это недалёкое будущее с уже заложенными в настоящем основами. К ней можно отнести развитие технологий, постиндустриальное общество, его роботизацию. Для этой группы важен коммуникативный аспект социальных практик, групп, государств.

Стратегическая группа – это, в свою очередь, два типа сценариев отдалённого будущего – позитивный (оптимистический) и негативный (пессимистический). В рамках первого типа рассматривается установка контакта с внеземными цивилизациями, он несёт идею трансгуманизма и не предполагает никакого развития событий. Трансгуманизм в своей основе видит изменение человека с помощью передовых технологий и на физическом, и на ментальном уровне. Итогом будет бессмертие человека. Второй тип видит будущее как опасную непредсказуемую и плохо познаваемую категорию с хаосом, беспорядками и угрозами существования человечества.

Точкой отсчета сценариев, как правило, служит важное глобальное событие, катастрофа, нападение из космоса, внутренняя война.

³⁰RAPID Методология FORESIGHT версия 0.4 / Агентство стратегических инициатив, конструкторы сообществ практики [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://research.nevafilm.ru/public/research/articles/foresight_manual.pdf.

1.3. История развития жанра в кино и анимации

Стоит разделить историю жанра на четыре периода, более подробно описанных ниже.

1.3.1. 1940-1960-е годы

В это время выходят одни из первых картин как кинематографистов, так и аниматоров в жанре антиутопий. Зачастую это экранизации литературных произведений этого же жанра с малым количеством отличий или изменений: «451° по Фаренгейту» (англ. «Fahrenheit 451»), снятый в 1966 г. режиссером Ф. Трюффо по одноимённому роману Р. Брэдбери. Фильм «Машина времени» (англ. «The Time Machine»), 1960 г, режиссер Дж. Пал, снят по мотивам одноимённого романа Г. Уэллса, хотя сюжетно значительно отличается источника.

В этот же период (в 1949 г.) написана, наверно, самая известная литературная антиутопия XX века – «1984» Дж. Оруэлла, и по ней снята вольная одноименная экранизация. Вторая экранизация появилась в «юбилейном» 1984 году.

Сильнейшее влияние на жанр оказала Вторая мировая война и использование ядерного оружия, что привнесло в произведения данного направления политическую идеологизированность. Фильмы данного периода концентрируют своё внимание на философии и опыте переживания двух мировых войн и страхе перед их повторением.

Разумеется, анимация испытывала, может быть, даже в более выраженной степени, те же периоды развития антиутопического направления, что и актерское кино. Можно привести многие примеры анимационных фильмов разных стран: «Кибербабушка» (чеш. «Kubernetická babička»), 1962 г; «Дикая планета» (фр. «La Planete Sauvage», чеш. «Divoká planeta»), 1973 г.

В 1963 году открылась студия «Mushi Productions» под руководством основателя традиции аниме Осаму Тэдзука, возникают первые работы, которые можно отнести к жанру аниме. Одна из них – «Астробой», первый анимационный телесериал. Зрители хорошо приняли новаторство в виде сквозного сюжета и постоянных персонажей в ленте.

Уже через год после выхода в эфир первой серии «Могучего Атома», в 1964-м, сама Япония переживает стремительный экономический рост: состоялась летняя Олимпиада в Токио, открыто столичное скоростное шоссе, запущена линия сверхскоростных поездов «Синкансэн». Научные и технологические мощности страны ориентированы на будущее и постоянно наращиваются.

Экспериментальный фильм Исао Такахаты «Принц Севера» 1968 года выходит в прокат. Эта работа одной из первых стала отходить от традиционных канонов Диснея. Создаются «ключевые сцены» с более детальной прорисовкой, чем вся остальная лента.

1.3.2. 1970-е годы

Жанр развивается – выпускаются фильмы, поднимающие острые вопросы перенаселения, насилия, межрасовой и межнациональной розни: «Зелёный сойлент» (англ. «Green Soylent»), 1973 г, режиссер Р. Флейшер – печальная кинолента о последствиях перенаселения и загрязнения окружающей среды, изображающая Нью-Йорк 2022 г. Фильм снят по фантастическому роману Г. Гаррисона «Подвиньтесь! Подвиньтесь!» (англ. «Make Room! Make Room!»). Не требует специального представления снятая с проката в Великобритании из-за многочисленных сцен секса и насилия лента С. Кубрика «Заводной апельсин» (англ. «A Clockwork Orange»), 1971 г.

Нельзя не отметить положенное в 1979 году начало серии антиутопических фильмов в стиле «дизельпанк» о Максе Рокатански – вышел первый фильм «Безумный Макс» (англ. «Mad Max») режиссера

Дж. Миллера с Мелом Гибсоном в главной роли. Серия получила продолжение в лентах того же режиссера «Безумный Макс 2: Воин дороги» (англ. «MadMax 2: The Road Warrior»), 1981, «Безумный Макс 3: Под куполом грома» (англ. «Mad Max Beyond Thunderdome»), 1985, и «Безумный Макс: Дорога ярости» (англ. «Mad Max: Fury Road»), 2015. По мере выхода последующие фильмы серии превратились большей частью в сугубо зрелищные ленты с интенсивным «ураганным» видеорядом.

Основой или фундаментом развития интереса к картинам о будущем можно считать систематические и организованные футурологические изыскания 70-80-х годов. В это время в Европе возникает целая сеть организаций, главная задача которых была разработать «образ будущего» для всего мира, но, главное, для Запада. Предложенные сценарии развития цивилизации рассматривались государственными и корпоративными институтами. Разработанные сценарии были положены в основу воспитания элиты многих западных университетов и явились началом разработки доктрины глобализации. Основными функциями выступают запугивание и внушение. Япония также подключается к этому процессу, и традиция проведения пятилетних национальных проектов с тех пор не прерывается.

Именно в этот период работу начинают такие режиссёры, как Хаяо Миядзаки и Мамору Осии. В результате экспериментов с различными стилями появляется новый жанр «меха» с картинами «Люпен III» или «Мадзингер Зэд». Этот период стал эпохой разрыва связи аниме с его иностранными прообразами. Аниме, как подросток, на которого жанр ориентирован, ищет свою идентичность.

Развитие получают новые небольшие студии с молодыми авторами, готовыми идти на эксперименты. В 1974 году на экраны выходит телесериал «Хайди» Исао Такахаты, который стал интересен не только основной целевой аудитории жанра, но и расширил ее границы: смотреть сериал пришли и взрослые. Такое изменение во многом сместило акцент на

«космические оперы» с непрямолнейными понятиями добра и зла, а не просто похождениями супергероев на экране. Более глубокие проработки персонажей давали различные точки зрения одной и той же проблемы.

1.3.3. 1980-1990-е годы

В эти десятилетия происходит активное освоение жанра утопии. Выпускаются полнометражные картины, которые позднее станут классическими.

В мире всё так же сохраняется всеобщая настороженность, вызванная Холодной войной, и соответственно и угрозой использования ядерного оружия.

Вопросам взаимоотношений и неприязни между различными социальными группами общества посвящены множество картин этого периода. К ним можно отнести фильм Р. Скотта «Бегущий по лезвию» (англ. «Blade Runner»), 1981, снятый по мотивам романа Ф. Дика «Мечтают ли андроиды об электроовцах?» и получивший продолжение в 2017 году как «Бегущий по лезвию 2049» (англ. «Blade Runner 2049»). В какой-то мере к антиутопическим фильмам можно отнести и фильмы вселенной «Терминатора», первый из которых появился в 1984 г.

Известной антиутопией данного периода является экранизация (с отступлениями) романа С. Кинга «Бегущий человек» (англ. «The Running Man»), снятая в 1987 г. режиссером П. М. Глейзером. Интересно, что действие этого фильма происходит уже в наши дни – в 2019 году. Видимо, можно считать, что развитие общества пошло по более «мягкому» сценарию, хотя многие современные телевизионные шоу уже вплотную приблизились к данному сюжету.

Не остается в стороне и отечественное кино. Ясно видимое влияние общего упадка Советского Союза и приближение к «смутным временам» распада СССР в конце 1980-х проявляется в знаменитой трагикомедии

Г. Данелия «Кин-дза-дза!» (1986 г.) и притче М. Захарова «Убить дракона», 1988 г. Стоит отметить также «Дни затмения» С. Сокурова, снятый в 1988 г. по мотивам произведения «За миллиард лет до конца света» Аркадия и Бориса Стругацких. Начаты съемки известного кинематографического «долгостроя» А. Германа «Трудно быть богом».

В конце 1980-х и 1990-е годы основной темой для картин становится космос, различные вариации на тему инопланетных вторжений. В 1988 г. выходит лента «Чужие среди нас» (англ. «They Live») известного американского мастера ужасов Дж. Карпентера, рассказывающая о нашествии пришельцев – «покупателей» Земли.

В 1990-х годах глобально значимой становится третья, «кибернетическая», научно-техническая революция, связанная с повсеместным появлением компьютеров, развитием робототехники, массовым доступом в Интернет³¹. С одной стороны, развитие компьютерной графики и техники спецэффектов обусловило качественный скачок визуальной составляющей и привело к жизни фильмы-антиутопии с принципиально новым видеорядом, создание которого было невозможно в более ранние годы. С другой стороны, в жанре антиутопии появилось новое направление, связанное с уходом от реальности в вымышленный виртуальный мир. Ярчайшим примером сказанного является известная серия «Матрица» (англ. «The Matrix»), 1999, режиссеров Вачовски с продолжениями «Матрица: Перезагрузка» (англ. «The Matrix Reloaded»), 2003, «Матрица: Революция» (англ. «The Matrix Revolutions»), 2003.

XXI век принес собой ознаменование отмены конца света, но мир изменился после 11 сентября 2001 года, когда на США была совершена серия террористических атак. Уровень катастрофы сместился на наднациональный,

³¹Эпоха научно-технических революций подошла к концу [Электронный ресурс] // RB.ru — Режим доступа: <https://rb.ru/article/epoha-nauchno-tehnicheskikh-revolyuitsiy-podoshla-k-kontsu/7029417.html>.

а само осознание этого выступило базой ощущения парадоксального счастья быть равными и даже едиными с другими, ведь беда становится неизбежной.

Япония следует мировой тенденции 1980-х и выпускает аниме-сериал «Космический крейсер Ямато» (англ. «Star Blazers: The Bolar Wars») Лэйдзи Мацумото. Тема космоса делает жанр аниме сверхпопулярным. Принято считать это десятилетие «золотым веком аниме».

Популярность жанра, однако, делает работы жертвами запроса зрителей. Об этом свидетельствует изменение работ, представленных на внутреннем рынке для вывода на рынок внешний. Под нож режиссёра попадают и такие аниме, как «Гиперпространственная крепость Макросс», «Гиперпространственная Кавалерия Южного Креста» и «Моспида – оружие выживания», собранные воедино под общим названием «Robotech», 1985 года, состоящие из 85 серий.

Мамору Оси выпускает экранизацию манги Румико Такахаси «Несносные пришельцы» в 1982 году. Автор становится ключевой фигурой, а «Ранма1/2», ставшая аниме-сериалом в 1989 году, лишь утверждает данный статус.

«Небесный замок Лапута» режиссёр Хаяо Миядзаки выпустил уже на своей совместной студии в 1986 году.

Амбициозность картин тех лет основана на высокой конкуренции среди авторов. Допустимость и нормы сюжета получают свободу и интерпретируются авторами по-своему, поскольку разработан новый формат распространения лент – Original Video Animation (англ., OVA – «анимация непосредственно для продажи на видео»), исключая необходимость участия телевидения и снимающий цензурные ограничения.

Одна из основных религий Японии – синтоизм – характерна пониманием того, что в человеке доброе, разумное и злое сосуществуют. Если не контролировать деструктивное, злое начало, боги или мир природы

отомстят. Аниме этого периода помогает осознать травму, даёт увидеть невозможное, принять и глубоко ее прожить.

Аниме «Акира», 1988 г., и «Королевский Космический Корпус: Крылья Хоннеамиз», 1987 г., ставшие самыми затратными проектами студий TMS Entertainment и Gainax, к сожалению, не окупили своих затрат при первом прокате, тогда как политика студии Studio Ghibli, выпускавшей, по прежнему ленты, ориентированные на потребителя, завоевала рынок США своей работой «Ведьмина служба доставки», вышедшей в 1989 и занявшей первое место по кассовым сборам в том году. Лента принесла известность режиссёру Хаяо Миядзаки.

1.3.4. 2000-2010-е годы

В силу упомянутого выше технологического скачка в области спецэффектов жанр антиутопий приобретает наибольшую популярность. Идёт выпуск картин, рассчитанных на различные возрастные категории. Данный жанр становится всё более популярен среди более молодых зрителей – теперь главным потребителем антиутопических сюжетов становятся подростки. Такому бурному развитию способствует улучшение производственных технических возможностей и широкое распространение высокоскоростного Интернета. Как кино-, так и анимационные фильмы становятся всё качественнее и всё более доступными для зрителя. Определённые темы и тенденции в произведениях данного этапа выделить уже сложнее. Некоторыми из них всё ещё являются вопросы ценности человеческой жизни, влияния человека на окружающую среду и возможностей, которые только-только открываются перед наукой. Меньше влияния политики и идеологии – политическая тема либо является фоном для основных действий, либо отсутствует вовсе.

На первый план всё более выступает визуальная составляющая. Выходит множество ремейков и продолжений предыдущих успешных работ: «Терминатор 3: Восстание машин» (англ. «Terminator 3: Rise of the Machines»), 2003 и «Терминатор: Да придёт спаситель» (англ. «Terminator Salvation»), 2009; «Планета обезьян» (англ. «Planet of the Apes») Тима Бертона, 2001 г.; «Судья Дредд 3D» (англ. «Dredd»), 2012; «Вспомнить всё» (англ. «Total Recall»), 2012; «Робокоп» (англ. «RoboCop»), 2014; «Бегущий по лезвию 2049» (англ. «Blade Runner 2049»), 2017, и другие.

Япония занимает почетное место среди производителей анимационного кино. Аниме и манга прибыли на запад в спад середины 1990-х годов, составив конкуренцию продукции «Диснея». Можно приводить бесчисленные примеры успешных аниме разной тематики, но в рамках настоящей работы наибольший интерес имеют фильмы антиутопического направления, к которым можно отнести «Метрополис» (яп. «*Metropolisu*»), 2001 г.; «Аниматрица» (англ. «The Animatrix», яп. «*Animatorikkusu*»), 2003 г.; «Casshern» (яп. «*Kyashān*»), 2004 г., и, разумеется, двух ярких репрезентантов, детально рассматриваемых далее – полнометражное аниме «Акира» и сериал «Neon Genesis Evangelion».

1.4. Анимационный фильм «Акира»

Первый из рассматриваемых в данной работе репрезентантов – полнометражное аниме «Акира» режиссёра Кацухиро Отомо, производства студии TMS Entertainment. Премьера состоялась 16 июля 1988 года. Фильм снят по мотивам одноименной манги, автором которой явился тоже К. Отомо. Сюжет аниме заметно укорочен по сравнению с комиксом, но многие сцены сохранены.

Лента с бюджетом более 5,5 млн. долл. оказалась самым дорогостоящим анимационным фильмом к тому моменту. Однако, эти затраты оправдались

самым наилучшим образом, и фильм оказался шестым японским фильмом года по прокатным сборам, достигнувшем 19 млн. долл. к 2000 году. Впоследствии фильм выпускался на VHS (более 260 тыс. копий), DVD и Blu-Ray.

В мае 2020 г. в японских кинотеатрах состоялась премьера 4К-ремастеринга фильма, который собрал свыше 282 тыс. долл., в июне 2020 г, после снятия ограничений, связанных с пандемией COVID-19, прокат фильма продолжился.



Рисунок 1. Постер к фильму «Акира»

Фильм получил в 1992 г. награду «Silver Scream Award» амстердамского фестиваля фантастических фильмов Imagine Film Festival, и номинировался на премии American Anime Awards³².

«Акира» вошёл в число наиболее известных в мире аниме-фильмов. Его популярность за рубежом была даже выше, чем в Японии. Благодаря этому, на западе в начале 1990-х годов резко возрос интерес к аниме вообще.

Британский институт кино (англ. British Film Institute, BFI) назвал «Акиру» лучшим японским фильмом 1988 года³³, наряду с такими шедеврами, как «Семь самураев» (англ. «The Seven Samurai») А. Куросавы, 1954 г., и «Унесенные призраками» (англ. «Spirited Away») Х. Миядзаки, 2001 г.

В фильме используется концепция «эсперов», т. е., людей, обладающих экстрасенсорными способностями (от англ. Extrasensory perception, ESP-er). В этой роли выступают дети со старческими лицами и серым цветом кожи, имеющие имена, но и одновременно с этим пронумерованные. Понятие раскрывается постепенно по ходу фильма.

Сюжет фильма разворачивается в Нео-Токио, городе, восстановленном после уничтожения в результате атомного взрыва. Две враждующие банды мотоциклистов – «Клоуны» и «Капсулы» встречаются в смертельных гонках на улицах, повергая в страх окружающих жителей. Во время гонки один из байкеров Тэцуо сбивает мальчика-эспера по имени Такаши, который, однако, не пострадал. Тэцуо захватывают внезапно появившиеся на вертолетах правительственные военные, и увозят вместе с Такаши. Оставшуюся банду с главарем Канэдой арестовывает полиция, и после непродолжительного разбирательства отпускает. В участке Канэда знакомится с девушкой Кей.

³²American Anime Awards Finalists Announced // [Электронный ресурс] Anime News Network – Режим доступа: <https://www.animenewsnetwork.com/press-release/2007-02-07/american-anime-awards-finalists-announced>.

³³The best Japanese film of every year – from 1925 to now // BFI [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.bfi.org.uk/news-opinion/news-bfi/lists/best-japanese-film-every-year>.



Рисунок 2. Вступительные кадры фильма. Обратите внимание на степень детализации

Тем временем, в секретной лаборатории полковник Сикисима и доктор Эниса проводят исследования Тэцуо, в ходе которых обнаруживается, что он обладает уникальными способностями, которые «...могут стать ключом к разгадке биополя» таинственного Акиры.

Тэцуо переводят в больницу, откуда он сбегает. В ужасе от пережитого он уговаривает свою подругу Каори уехать куда подальше и угоняет мотоцикл Канэды. На них нападают «Клоуны», но вмешивается подоспевший Канэда с товарищами. Тэцуо страдает от головных болей и галлюцинаций, его местоположение обнаруживают из секретной лаборатории и возвращают, где он продолжает страдать.

В лаборатории девочка-эспер Кийоко, по облику похожая на Такаси, сообщает полковнику Сикисиме, что испытала предвидение, в котором весь город Нео-Токио разрушен, а причиной разрушения будет Тэцуо. Становится ясно, что лаборатория содержит целую группу эсперов, обладающих даром предвидения, т. к. Кийоко имеет номер 25, а ранее Такаши упоминался под номером 24.

Полковник и доктор приходят в сильнейшее беспокойство и отправляются в городское правительство, где пытаются добиться принятия чрезвычайных мер, однако не находят поддержки.

Кей приводит Канэду в подпольную организацию, которая знает о существовании лаборатории и планирует освобождение удерживаемых детей-эсперов. Вместе с Кей и Канэдой они проникают в больницу под видом электриков, их обнаруживает охрана, начинается перестрелка.

Тэцуо в больнице с ужасом обнаруживает свои небывалые способности: танцующие игрушки, двигающаяся посуда, и испытывает кошмарные галлюцинации. Ему удается убежать из своей палаты, несмотря на противодействие охраны. Он обнаруживает других эсперов и понимает, что стал одним из них.

Захватив «летающую лодку» охраны, Кей и Канэда встречают Тэцуо, но тот уже ощутил свою огромную силу, и теперь одержим идеей добраться до Акиры. Вырвавшись на свободу, он отправляется на олимпийский стадион, где покоится Акира.

Сикисима смещает нео-токийское правительство и бросает все силы на захват Тэцуо. Тот, вернувшись в бывший любимый бар, чтобы получить наркотики, убивает бармена и разбрасывает своих бывших соратников.

Канэда обнаруживает убитого бармена Ямагато и клянется отомстить за него. Он понимает, что бывшего лучшего друга Тэцуо уже нет, вместо него действует другое существо.

Тэцуо идёт через Нео-Токио, громя по пути даже танки, посланные его остановить, и прибывает на стадион к убежищу Акиры. За ним следует возбужденная толпа.

Тэцуо проникает в криогенное хранилище. Там его встречает Кей, пытаясь убедить отказаться от пробуждения Акиры, однако Тэцуо не внемлет, и после чудовищных взрывов открывает контейнер, где покоится

Акира. Однако, внутри него находятся лишь стеклянные ампулы. «Это все, что осталось от Акиры после научных опытов» – сообщает полковник.

В это время на стадион прибывает Канэда, между ним и Тэцуо начинается яростная схватка с использованием лазерного оружия.

Полковник наносит удар со спутника по Тэцуо, но безуспешно: разъяренный Тэцуо поднимается на орбиту, захватывает контроль над летательным аппаратом и посылает многочисленные удары на город. Спутник разрушается и, сгорая, падает на Землю.

Сикисима обнаруживает Тэцуо в плохом состоянии на стадионе, туда же прибывают Канэда и подруга Тэцуо Каори. Завязывается очередная схватка, в ходе которой Тэцуо превращается в жуткую бесформенную массу, поглощающую всю окружающее, в том числе и своих бывших друзей.

На стадионе появляются эсперы. Ампулы, содержащие останки Акиры, лопаются, и появляется он сам в образе мальчика. Гигантский светящийся шар накрывает все окружающее, в нем пропадают эсперы и все друзья Тэцуо. Канэда видит воспоминания о детстве, о встрече с Тэцуо.

Всеобщий катаклизм накрывает Нео-Токио. На руинах города остаются Канэда, Тэцуо и полковник. «Тэцуо ушел вместе с Акирой» – говорит Канэда.

Наконец, появляется неопределенное сияние, произносящее: «Я – Тэцуо», и следуют финальные титры.

1.5. Анимационный сериал «Neon Genesis Evangelion»

Второй репрезентант, входящий в круг исследования данной работы – аниме-сериал «Neon Genesis Evangelion», снятый режиссёром Хидеаки Анно на студии Gainax, и выпускавшийся с 1995 по 1996 год. Всего вышло 26 серий средней продолжительностью около 23 минут каждая.



Рисунок 3. Логотип сериала

Сериал снят в поджанре аниме «меха» (от англ. mechanic – механический), т. е., задействует концепцию огромных боевых человекоподобных машин – «мехов». Собственно, «Евангелион» и является названием боевых роботов, дополнительно имеющих порядковые номера: Ева-00, Ева-01 и т.д. (рисунки 4, 5).



Рисунок 4. Ева-01 и Ева-02 готовятся к бою. 9-я серия «Вы, двое, танцуйте, если хотите победить!» (англ. «Both of You, Dance Like You Want to Win!»)



Рисунок 5. Роботы повреждены после сражения

Название роботов «Евангелион» восходит к Евангелию. Управление роботами доступно лишь некоторым подросткам 13-14 лет, называемым «Детьми». «Дети» обучаются в специальной школе и проходят курсы подготовки по управлению «Евами».

Роботы используются для сражения с загадочными созданиями — «Ангелами», которые по неясным причинам периодически нападают на Землю (рисунки 6, 7). Руководит защитой от «Ангелов» специальное агентство ООН «NERV».



Рисунок 6. «Ангел» нападает

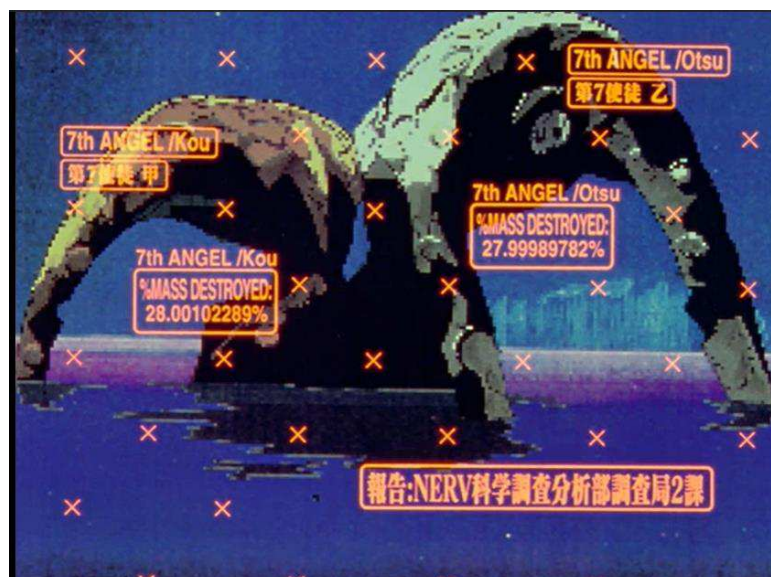


Рисунок 7. Разгромленный «Ангел»

Действие серий происходит в футуристическом городе Токио-3. Сюжеты складываются из эпических сражений, которые перемежаются сложными личными отношениями между взрослеющими героями. Создатели фильма наделили главных героев яркими, радикально отличающимися характерами, что позволило реализовать множество увлекательных сцен. Именно такой подход в соединении масштабных и захватывающих боёв гигантских внеземных существ и перемежение подобных сцен с личностными кризисами, которые переживают герои сериала, сделал его столь популярным у публики. «Евангелион» обманывает зрительские ожидания, деконструирует сам жанр «меха» и предоставляет вместо этого вневременные философские проблемы и вопросы в духе постмодернизма.

«Евангелион» заслужил огромную популярность в мире. В течение двух лет он занимал первое место в конкурсе гран-при журнала Animage³⁴.

Сериал послужил основой нескольким полнометражным аниме-фильмам, ряду видеоигр, книг, музыкальных произведений, множеству сувенирной продукции. Длинную историю – с 1995 по 2013 год – получила

³⁴List of Anime Grand Prix winners // Wikipedia [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Anime_Grand_Prix_winners.

одноимённая манга, которая первоначально выпускалась для поддержки сериала. Бесспорно, данный репрезентант можно назвать одним из самых влиятельных представителей жанра.

Выводы к первой главе:

Таким образом, можно говорить о том, что на разных этапах истории категории исследования будущего определялись различными подходами независимо друг от друга или во взаимосвязи с развитием общественной мысли. Образ будущего является авторской моделью развития, которая отражает доминирующую в тот или иной исторический период идею, и имеет проективный характер. Образ будущего коллективный и множественен, является предчувствием возможных направлений развития, фиксирует тенденции, существующие в коллективном сознании.

Для определения этого образа, как общественный, государственный или национальный и индивидуальный. Среди периодов будущего выделены непосредственное, обозримое и отдалённое будущее. Понятие «будущее» разделено от понятия «образ будущего», выступающего представлением о событиях, которые произойдут в близком, обозримом или отдалённом будущем. Также следует принимать во внимание роль индивидуальных и социальных ожиданий. Выделено три непрямых направления взаимодействия образов будущего с самим будущим – образ будущего зависит от самого будущего и/или может изменить его; образ репрезентирует будущее; эти образы принимают участие в построении завтрашнего дня. Главным во взаимодействии образа и будущего выступает непредсказуемость влияния образа будущего на само будущее.

Рассматривать понятие будущего невозможно без представления о положении, к которому мы не хотим прийти – утопии и его вариант формы постапокалипсиса. Среди основных отличительные черты жанра постапокалипсиса выделяют: индивидуальность черт, сценарных ходов,

раскрытия идей каждой картины; постоянную изменчивость картин, как в формах преобладающих сюжетных линий, так и спецэффектами в них; основанием для сюжета выбирается важная тема времени: холодная война, освоение космоса, угроза Третьей мировой войны и т.д., несущая идею угрозы существованию людей; решение проблемы извне (пришельцы) или изнутри (общество, человечество).

Поскольку основной аудиторией жанра анимация выступает молодое поколение зрителей, а его увлечение темой постапокалиптики явно выше, чем у людей среднего и старшего поколения, выпускаемые анимационные работы начала XX века затрагивают экологические, техногенные проблемы человеческого пребывания на Земле, и проблему одиночества личности в окружении толпы.

Подходы к исследованию будущего исторически делят на три группы: низшие (презентистский, агностический, нигилистический), промежуточные (религиозный, фантастический, утопический) и позитивные (интуитивный, философский, прогностический, конструктивный, научно-фантастический).

Среди способов мышления о будущем выделяют: экстраполяцию, стратегирование, форсайт, футурологию и фантастику. Комплекс сценариев будущего можно разделить на тактическую группу, с её аспектом на социальные практики, группы, государства и стратегическую группу, в которой есть два типа сценариев отдалённого будущего – позитивный и негативный. Точкой отсчета сценариев, как правило, служит важное глобальное событие.

История развития жанра представлена четырьмя периодами, в каждом из которых представлены некоторые влиятельные исторические события и выделены кино- и анимационные ленты, взявшие за основу данные события или ставшие знаковыми в эти периоды. Подробное описание работ, выбранных для исследования, знакомит читателя с сюжетом, историей работ.

Для анализа работ во второй части представлено более подробное описание сцен и сюжетов, имеющих наибольшее значение для цели исследования.

2 АНАЛИЗ РЕПРЕЗЕНТАТИВНЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ АНИМАЦИИ

В данной главе представлен анализ выбранных произведений анимации с целью их последующего анализа для выявления специфики демонстрации образа будущего в анимации Японии 1980-1990 гг.

2.1. Анализ анимационного фильма «Акира»

Популярные кинокартины середины 1980-х годов, созданные не в Японии, говорили чаще о том, как предотвратить катастрофу, в то время как в Японии основной темой выступала жизнь уже после того как катастрофа произошла. Так, например, «Акира» начинается сразу с большого взрыва в 1988 году, который уничтожает город, а затем сюжет переносится уже на 30 лет вперёд, в 2019 год. Ядерное разрушение, нанесённое этим взрывом, имеет долгосрочные и разрушительные последствия как для мира, так и для общества.

Сюжетные детали и визуальный ряд сообщают о том, что ситуация в Нео-Токио очень нестабильная – повсюду висят транспаранты, критикующие правительство, новостные каналы передают о многочисленных бунтах, протестах и стычках, а недавно проведённые правительством реформы лишь усугубляют ситуацию. Полицейский участок, перенесённый в стены спортивного зала, всё равно переполнен задержанными, которые поступают туда целыми автобусами. Главный герой Канэда является отражением всех социальных проблем новой Японии – от бандитизма до безнравственности (в т. ч. необразованность, беспризорность, кризис доверия власти, отсутствие моральных и ценностных установок у молодёжи). Кризис власти, финансовый кризис и дефицит средств вызывают споры внутри парламента

по поводу того, куда же стоит распределить те крохи бюджета, что остались. Внутри управленческого аппарата согласованности и упорядоченности не больше, чем в уличных бандах Нео-Токио. Бюрократические институты едва функционируют, а вместо своей первоначальной роли являются рассадниками коррупции и показывают лишь растерянность. Технологические лаборатории не минималистичны, а переполнены электроникой и экранами. Мегалополис Нео-Токио визуализирует собой потерю японцами своей идентичности в результате индустриализации и американской оккупации.

Отчаявшиеся преподаватели училища, которые не могут донести важность обучения, прибегают то к угрозам о тюрьме, то к рукоприкладству, сопровождающемуся окриками «Дисциплина! Дисциплина!». Такое положение в стране и обществе не оставляет для молодых людей иного сценария для поведения, кроме как самим проявлять агрессию к окружающим. Насилие является нормой в этой реальности.

Несмотря на тяжелую жизнь в приюте, у главных героев есть базовые моральные установки – они понимают ценность дружбы. Даже вынужденно став врагами, Канэда и Тэцуо испытывают друг к другу уважение и, как и все в их банде, беспокоятся друг о друге. Глубоко внутри все молодые люди мечтают сбежать из этой действительности к спокойной мирной жизни.

Поколение главных героев родилось и выросло уже в новом, XXI веке. Как и создатель манги и аниме К. Отомо, Канэда и его друзья не имеют своего воспоминания о случившейся трагедии. Для К. Отомо это сброс ядерных бомб на Хиросиму и Нагасаки, для Канэды – взрыв, вызванный энергией Акиры, и последующая Третья мировая война. В работе “Atomic Bomb Cinema” Дж. Шапиро приходит к таким выводам: «Акира была создана поколением и для поколения японцев, у которых нет личных воспоминаний о трагедии Хиросимы и Нагасаки. И действительно, для этого поколения бомба даёт возможность исследовать подростковые кризисы и фантазии о

расширении возможностей, возрождении и восстановлении в современном японском социокультурном контексте. Этот контекст включает большое количество недовольных и разочарованных молодых людей, чувствующих себя связанными традициями, которые больше не кажутся уместными, и социальными институтами, которые кажутся деспотичными, даже разъедающими. Акира повествует больше о кризисах, присущих современной японской молодежной культуре, чем о том, что означает бомба»³⁵.

У полиции и военных, несмотря на массовые беспорядки, всё ещё есть внутренняя моральная установка – не стрелять по детям и подросткам. Общественный институт семьи не показан. В отсутствии идеологического лидера страны – за весь фильм так и не сказано, кто же управляет страной, – народ сохраняет религиозные практики в виде культа второго пришествия Акиры, как спасителя. Он должен очистить мир и людей от скверны, «перезагрузив» мир. Судьба остального мира, как и Японии в целом, не показана, весь конфликт фильма не выходит за пределы Нео-Токио. Существуют Олимпийские игры, которые должны будут проходить в следующем году в реальности фильма. Для этого, в частности, строится спортивный стадион. Город технически развит, наполнен высотными многоэтажными зданиями, многоуровневыми пешеходными и автомобильными развязками, но большинство людей передвигается с помощью привычного наземного транспорта – автомобили, мотоциклы. Летательные аппараты различного рода чаще всего используются военными – самолёты, вертолёты. Но присутствуют и явные футуристические летательные устройства. Помимо огнестрельного оружия, военные также используют оружие на основе лазера – пистолеты, и даже оружие, способное атаковать из космоса.

³⁵ Shapiro, J. *Atomic Bomb Cinema*. / J. Shapiro. – New York: Routledge, 2002. – P. 198.

Акира – секретный военно-научный проект, который и послужил началом для Третьей мировой войны, катализировав собою взрыв, уничтоживший прежний Токио. Акира – абсолютная энергия, подобная божественной. Когда-то люди попытались взять эту энергию под контроль, но она по своей сути совершенно не подвластна человечеству. Люди, обретя такую энергию и власть, используют её в целях, ограничивающихся желаниями человека, которые зачастую являются сугубо материальными. Энергия Акиры потенциально присутствует в каждом живом существе, в том числе и в человеке, но она не пробуждена. В случае её пробуждения необходимо научиться её контролировать, разумно использовать, чему и пытаются научить Тэцуо.

«Акира» исследует и охватывает беспорядок, который есть наука и, в более широком смысле, человеческое существование. Это особенно заметно проявляется в постапокалиптической обстановке. Признавая пределы контроля и безграничные потенциалы науки, «Акира» в конечном счете избегает разделения между органическим и технологическим, смешивая вместо этого органическое с технологическим на протяжении всего фильма. Конец фильма – когда Тэцуо превращается в маленький шарик света, представляющий бесконечную силу и потенциал, – удачная метафора подхода «Акиры» к научной фантастике в целом.

Традиционно, именно наука признается ответственной в крушении цивилизации и начале Третьей мировой войны. Учёные изображаются как одержимые навязчивой идеей болезненные фанатики, мечтающие заглянуть за границы дозволенного. Картина даёт обратное представление существовавшей доктрины облагораживания науки и развития концепции «мирного атома».

Необратимые мутации в теле делают Тецуо обладателем безграничной силы, но чувство, что эта сила ему неподконтрольна, приводит к ядерному взрыву, уничтожившему Токио³⁶.

2.2. Анализ анимационного сериала «Neon Genesis Evangelion»

В аниме-сериале «Neon Genesis Evangelion» режиссера Х. Анно (1995–1996) речь идет о войне между землянами и (так называемыми) Ангелами. В этом бою человечество отдано на защиту группе подростков, которые управляют биороботами³⁷.

Катастрофа, уничтожившая практически весь мир, произошла в 2000 году, в результате этого планета изменила наклон своей оси, что повлекло изменение климата, погрузило оставшиеся страны в войну. Половина человечества и других живых существ вымерла, часть территорий погрузилась под воду в связи с повышением уровня мирового океана. За 15 лет мир был отстроен заново.

Предполагается, что какие-то страны ещё сохранились – так, весь сюжет происходит в рамках Японии, но также упоминаются и другие страны мира. Упоминается также ООН, которая, предположительно, выполняет такие же функции, как и в реальном мире. Финансирование науки и военной отрасли не ограничено, хоть управление и просит не тратить так много денег. Общественные институты ещё сохранены. В кадре можно увидеть религиозные сооружения – храмы и врата Тории. Подростки всё ещё посещают школу, подчиняются формальным правилам – поклон при приветствии и прощании, уважительное отношение к старшим. Япония уже пережила кризис, наступило достаточно хорошо технологически развитое

³⁶Халилюлин, М. Н. Образ войны как нового монстра в японской визуальной культуре / М. Н. Халилюлин // Наука телевидения. – 2010. – №7. – с. 272-277.

³⁷Халилюлин, М. Н. Образ войны как нового монстра в японской визуальной культуре / М. Н. Халилюлин // Наука телевидения. – 2010. – №7. – с. 272-277.

будущее. Уже существуют фильмы (как игровые, так и документальные), осмысляющие произошедшую катастрофу.

Под контролем ООН в сериале существует военизированное учреждение NERV, действия которого направлены на защиту человечества от внеземных атак Ангелов. Эта же организация является ответственной за создание биороботов на основе материала одного из Ангелов – Адама, из-за которого произошел «Второй удар». Считается, что «Первым ударом» был взрыв, положивший начало существованию Вселенной, т. е. аналог Большого взрыва. Помимо NERV и ООН существует организация Seele (с нем. «душа»), имеющая скрытую мировую власть над всем человечеством. Они контролируют деятельность обеих организаций, планируя осуществить проект комплементации (или совершенствования) человечества, инициировав Третий удар, так как «время, отпущенное человечеству, истекает». Этот проект стремится к возвращению человечества в его первоначальное состояние бытия, где не существует отдельного индивидуума, а, соответственно, всех проблем, вызванных неспособностью взаимодействовать друг с другом, просто не существует. Человечество таким образом вернется к некоей матери, которая была утрачена в этом мире. Слившись воедино, все души людей обретут вечный покой. Поднимается вопрос природы божественного начала мироздания, и то, способен ли человек, при помощи науки, обуздать божественное.

В оригинальной концовке сериала «Neon Genesis Evangelion» проект комплементации осуществляется, и последние серии посвящены финальной его стадии – слиянию всех душ в одно живое существо. Через внутренние монологи главных героев, а в частности, Синдзи, анализируется природа человека, мира и множество социально-психологических проблем человечества. Сериал показывает, что сценарий, уничтоживший, по сути, всё живое, позволил взамен обрести свободу от проблем и, как и говорилось ранее, вечный покой. Авторы работы “Routledge Handbook of Japanese Culture

and Society” приходят к выводу, что сериал являет собой «Изучение конфликта между поколениями, бремени личного и сверхличностного прошлого и внушающего страх потенциала технологий, находящихся в атмосфере вины, тоска, травма и духовный кризис. Хотя сериал... предлагает моменты надежды и видения спасения, общий тон — это безысходность и отчаяние»³⁸.

Главные герои разделены на тех, кто помнит катастрофу, и на поколение детей, которые были рождены уже после неё. Молодое поколение главных героев оторвано от старших, так как у них даже нет родителей. Все герои сериала не способны наладить контакт друг с другом. Всё это визуализирует потерянность людей и их неспособность строить взаимоотношения с другими людьми, потерянность своего самоопределения. В работе “Anime from Akira to Howl's Moving Castle” С. Нэйпир говорит, что «Евангелион это скорее психоаналитическое исследование личности подростка, в котором технологии выступают в качестве ещё одного инструмента отчуждения»³⁹.

Общество будущего в сериале технически развито. Целые многоэтажные дома способны подниматься из земли и опускаться для их безопасности. Мир живет в постоянной готовности к ещё одному катаклизму. Не упоминается, существуют ли в той реальности цунами и землетрясения, характерные для Японских островов, но, тем не менее, в самой структуре города Токио-3 предусмотрены бункеры и убежища, рассчитанные на большое количество людей. Интерьеры квартир минималистичны и даже скупы, основная часть жилых зданий представляет собой типовую блочную застройку без отделки. Крохотные квартиры в них ограничены лишь самым необходимым. Новые технологические разработки используются и в

³⁸Bestor, V., Bestor, T., Yamagata, A. / V. Bestor et al – Routledge Handbook of Japanese Culture and Society. – London: Routledge, 2011. – P. 594.

³⁹Napier, Susan Jolliffe. Anime from Akira to Howl's moving castle: experiencing contemporary Japanese animation / S. J. Napier. – Updated ed. 2007. – P. 250.

повседневной жизни людей – множество эскалаторов, усовершенствованная бытовая техника, и подобию ноутбуков для обучения в школе. Разрушение гигантскими роботами развалин прошлого и новых частей города не представляется как значительная проблема. Общественные организации и правительство, конечно же, не одобряют подобных решений, но понимают, что это вынужденные меры при защите людей от Ангелов.

Символы постоянно используются в сериале. Одним из таких символов является изображение рук. Задаваясь вопросом значения рук в «Евангелионе», и почему руки становятся символами, следует понять, что эта символика используется в самых разных контекстах, поэтому в зависимости от рассматриваемой сцены символика руки может иметь много толкований. Тема повторяющихся рук в одной из серий заканчивается тем, что к концу серии она становится главным философским вопросом, ставшим очевидным не только из-за ее частого использования, но и из-за диалога Рей, где она явно поднимает вопрос «для чего нужны руки?». Трактовать смысл символа можно тем, что руки являются способом соединения людей друг с другом. Например, держаться за руки, душить людей, помогать людям, причинять людям боль, даже использовать людей – все это физическое представление наших связей с другими. В контексте «Евангелиона» вопрос о том, для чего нужны руки, актуален почти так же, как вопрос о том, какова цель или смысл жизни в значении того, чтобы быть человеком (социальным существом), человеческое существование в основном сводится к нашим отношениям друг с другом, и наши руки – это то, как мы выражаем эти отношения. Очевидно, что этот вопрос открыт.

2.3. Общие черты

Таким образом, проведенный анализ образа будущего двух рассмотренных картин показывает, что сценарии фильмов можно отнести к

стратегическому пессимистическому возможному развитию общества глобальной безысходности.

Развитие сюжета обоих сценариев происходит в будущем, но причина и сущность произошедшей катастрофы в первом случае явно определена, а во втором зрителю она не представлена в явной форме. Ключевой фигурой, главным героем, выступает группа героев. Архетип героя, в обоих случаях находит свое выражение в борьбе добра и зла.

Внимание к ценностям человеческой жизни явно выражено в сценарии и делает акцент на характерных проблемах общества и власти. Т. к. и телекинетический пост апокалипсис («Акира») и антиутопия («Neon Genesis Evangelion») как категории, имеют развитие в будущем, они фиксируют уже существующее положение дел в настоящем, как данность, и требуют от зрителя переосмысления его через гиперболизацию наиболее акцентных состояний коллапса, разрушения. Процесс выживания героя, восставшего против системы, на экране показан через его чувства.

Произошедшие за время развития жанра изменения в выборе тем и идеологии для изменившейся целевой аудитории показывают, что в философии постапокалиптического будущего размышления о нём становятся доминирующими, а сами произведения в наибольшей степени апеллируют к главному страху подростков (в наибольшей степени) о «тёмном будущем», делая популярность именно такого жанра массовой и распространенной⁴⁰.

Картины соответствуют общим правилам художественного диалога. Среди основных материальных знаков, входящих в контакт со зрителем, первыми в представленных работах можно отметить свет, цвет, быстроту смены кадров, как особенность операторской работы. Кинообраз ясен, линеен, открыт. Второй этап контакта представлен чёткими индексными

⁴⁰Чеснова, Е. Н., Мансурова, Ш. И., Снытина, А. А. Философия миров постапокалипсиса в современной культуре / Е. Н. Чеснова, Ш. И. Мансурова, А. А. Снытина // Гуманитарные ведомости ТГПУ им. Л.Н. Толстого. – 2017. – №2 (22). – с. 132-138.

знаками. Используются различные способы концентрации внимания. Индексация к реальным объектам действительности обозначена.

Третья стадия коммуникации определена линейным типом композиции.

В четвертой стадии кинокоммуникация выражена открытым типом композиции⁴¹.

Сводный анализ выявленных категорий репрезентантов представлен в таблице.

№	Категория	«Акира»	«Евангелион»
1.	Период будущего: <ul style="list-style-type: none"> • непосредственное – уже отчасти есть в настоящем; • обозримое – столетний период с характером, близким к действительности; • отдаленное – уходящее за пределы текущего века. 	Обозримое	Непосредственное
2.	Разделение понятий: <ul style="list-style-type: none"> • «будущее» • «образ будущего» 	Образ будущего	Образ будущего
3.	Роль ожиданий: <ul style="list-style-type: none"> • социальная: размышления об обществе будущего; • индивидуальная: связана с интересом и ожиданиями одного человека 	Социальная, индивидуальная	Социальная, индивидуальная
4.	Варианты взаимодействия образов будущего с самим будущим: <ul style="list-style-type: none"> • зависит от самого будущего и/или может изменить его; • образ репрезентирует будущее; • образы принимают участие в построении завтрашнего дня. 	Образы принимают участие в построении завтрашнего дня	Образ репрезентирует будущее

⁴¹Тарасова, М. В. Теория и практика диалога зрителя и произведения искусства : монография / М.В. Тарасова. – Красноярск : Сиб. федер. ун-т, 2015. – с. 236.

5.	Индивидуальность	Нет	Нет
6.	Постоянная изменчивость	Преобладание одной сюжетной линии	Спецэффекты, линейность
7.	Тема времени	Угроза Третьей Мировой войны, проблемы одиночества личности	Проблема одиночества личности, духовная идентичность, конфликт поколений
8.	Решение проблемы <ul style="list-style-type: none"> • извне • изнутри 	Изнутри	Изнутри
9.	Подход исследования будущего	Утопический	Утопический
10.	Способ мышления о будущем	Стратегирование	Экстраполяция
11.	Использование архетипов	Да (ребёнок, двойник или тень, Анимус)	Да (ребёнок, двойник или тень, матери)

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В заключении представленного исследования справедливо будет сказать, что поставленные задачи выполнены. Таким образом, цель, заключающаяся в выявлении специфики «образа будущего» в анимации Японии на примере анализа лент «Акира» К. Отомо и «Neon Genesis Evangelion» («Евангелион») Х. Анно, достигнута в результате решения ряда связанных с данной целью задач.

В теоретической части исследования понятие «образ будущего» подробно описано, благодаря анализу источников по данной теме. Таким образом, можно говорить о том, что образ будущего является авторской моделью развития, которая отражает доминирующую в тот или иной исторический период идею, и имеет проективный характер. Образ будущего коллективный и множественен, является предчувствием возможных направлений развития, фиксирует тенденции, существующие в коллективном сознании. Это позволило перейти к следующей задаче, связанной с рассмотрением истории репрезентативного типа образа будущего в искусстве, а также с выделением его отличительных черт в кинематографе и анимации.

В ходе исторического обзора выделены четыре периода, в каждом из которых представлены некоторые влиятельные исторические события и выделены кино- и анимационные ленты, взявшие за основу данные события или ставшие знаковыми в эти периоды. Благодаря этому, удалось выявить культурно-исторические изменения анимации в Японии в период 1980-90-х годов, а также определить анимационные работы «Акира» К. Отомо и «Neon Genesis Evangelion» («Евангелион») Х. Анно, как наиболее ярко представляющие необходимый для проведения исследования материал.

В практической части исследования, в ходе сравнительного анализа указанных произведений на основе выделенных ранее категорий, выявлена специфика «образа будущего» в анимации Японии 1980-1990-х годов. Таким образом, оба анимационных произведения представляют собой авторскую модель образа будущего в обозримом и непосредственном периоде времени, с социальными и индивидуальными ожиданиями. Образы формируют представление о будущем, картины имеют признаки постоянной изменчивости и предлагают решение проблемы изнутри с ярко выраженным утопическим подходом исследования будущего. Анализ выбранных для исследования анимационных фильмов показал, что они могут быть изучены категориями общего аппарата киноискусства.

В XXI веке Япония и её культура воспринимаются по-новому, во многом под влиянием феномена последних двух десятилетий: комикс-культурой манга и её мультипликационной формой – аниме. Проекты и сферы, оказавшиеся под влиянием этого канала, сегодня затрагивают не только основную страну–цель появления данной культуры, но и многие другие страны мира. Процессы художественной интеграции учитывают «восточный фактор» в формировании нового восприятия мира.

Благодаря своим многовековым традициям, содержательная и технологическая сторона развития индустрии массовой культуры Японии составляет ощутимую конкуренцию на мировом рынке кинематографа своим самым интересным и разнообразным сегментом – аниме. Уже давно этот термин прочно вошел в лексику и жизнь международного сообщества, не изменив своего звучания, и сразу определив свою специфику и особое положение. Комикс-культура и аниме прекрасно взаимодополняют друг друга. Восточная традиция наполнения смыслами ощущения мира слов отразилась и в самом названии жанра, который с латинского можно перевести как «душа». Постоянное присутствие элемента новизны,

технологического прогресса, личного участия авторов являются лишь некоторыми причинами популярности рисованных картин аниме.

Мир завоёван аниме, при этом его массовое создание всё еще остается прерогативой Японии. Аниме стало одной из главных статей экспорта страны. Сеть доступных лент, созданных для «домашнего просмотра», целая индустрия видеоигр – вот лишь часть индустрии, несущей культурную идентичность Японии в мир.

Особенность культуры в восприятии человеческой плоти всегда характерна для страны и не могла не отразиться в фильмах аниме. Отсюда и реки крови, и безудержные волны насилия, которые недопустимы ограничительными цензами других стран, но являются нормой в самой Японии. Чёрно-белая трактовка мира не свойственна аниме. Его герой может совершать как добрые, так и злые поступки. Ему разрешено ошибаться. Такой герой ближе зрителю. Эта психологическая модель расширяет границы возраста поклонников жанра. Жестокость на экране воспринимается самими японскими зрителями как сочетание стилизации и крайнего натурализма. Именно таким они знают театр Кабуки конца эпохи Эдо. Насилие – это искусство для искусства. Его эстетика для западного зрителя нова и оттого интересна.

Альтернативность будущего создаёт большое поле возможностей, проявляет существующие явные острые и скрытые проблемы, показывает варианты предполагаемых последствий на основе реальных событий. В этом понимании культура образа будущего в аниме нашла свое полное отражение и имеет неоспоримое преимущество перед другими жанрами – скорость развития и динамичность сюжетных линий, его сценариев.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. American Anime Awards Finalists Announced // [Электронный ресурс] Anime News Network – Режим доступа: <https://www.animenewsnetwork.com/press-release/2007-02-07/american-anime-awards-finalists-announced>.
2. Bestor, V., Bestor, T., Yamagata, A. / V. Bestor et al–Routledge Handbook of Japanese Culture and Society. – London: Routledge, 2011. – 594 p.
3. Coar, Thomas M. A Study of Apocalyptic Themes in Japanese Popular Culture: Senior Theses, 2011. – 61 p.
4. Collins, J., DiTommaso, L. Apocalypticism and Popular Culture / J. Collins, J. L. DiTommaso – In The Oxford Handbook of Apocalyptic Literature: Oxford University Press. – 2015. – P. 473-509.
5. Dejeu, V. Thematic Tension between Trauma and Triumph in Hideaki Anno's Neon Genesis Evangelion / V. Dejeu. – Honors Senior Theses/Projects, 2016. – 43 p.
6. List of Anime Grand Prix winners // Wikipedia [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Anime_Grand_Prix_winners
7. Napier, Susan Jolliffe. Anime from Akira to Howl's moving castle: experiencing contemporary Japanese animation / S. J. Napier. – Updated ed. 2007. – 355 p.
8. Orbaugh, Sharalyn. Sex and the Single Cyborg: Japanese Popular Culture Experiments in Subjectivity / S. Orbaugh // Science Fiction Studies. – 2002. – V. 29, No. 3. –P.436–452.
9. RAPID Методология FORESIGHT версия 0.4 /Агентство стратегических инициатив, конструкторы сообществ практики [Электронный

ресурс] – Режим доступа:

https://research.nevafilm.ru/public/research/articles/foresight_manual.pdf.

10. Shapiro, J. *Atomic Bomb Cinema*. / J. Shapiro. – New York: Routledge, 2002. – 386 p.

11. Tatsumi, T. *Transpacific Cyberpunk: Transgeneric Interactions between Prose, Cinema, and Manga* / T. Tatsumi // *Arts*. – 2018. – V.7, 9. – P. 29-34.

12. *The best Japanese film of every year – from 1925 to now* // BFI [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.bfi.org.uk/news-opinion/news-bfi/lists/best-japanese-film-every-year>.

13. Vieira, Fátima. *The Concept of Utopia* / F. Vieira // *The Cambridge Companion to Utopian Literature*, edited by Gregory Claeys – Cambridge University Press, Cambridge, 2010, P. 3–27.

14. Афанасов, Н. Мессия в депрессии: религия, фантастика и постмодерн в аниме *Neon Genesis Evangelion* / Н. Афанасов // *Государство, религия, церковь в России и за рубежом*. – 2019. – №3. – с. 124-148.

15. Желтикова, И. В. К вопросу о природе утопического образа будущего / И. В. Желтикова // *Russian Journal of Education and Psychology*. – 2011. – №2. – с. 192-195.

16. Желтикова, И. В. Образ будущего как образ / И. В. Желтикова // *Ученые записки ОГУ. Серия: Гуманитарные и социальные науки*. – 2013. – №5. – с. 75-80.

17. Желтикова, И. В. Утопия как образ будущего / И. В. Желтикова // *Научные ведомости БелГУ. Серия: Философия. Социология. Право*. – 2013. – №9. – с. 302-311.

18. Замолодская О. М. Фантазм апокалипсиса в современном массовом кино / О. М. Замолодская // *Вестник РГГУ. Серия «Философия. Социология. Искусствоведение»*. – 2010. – №13. – с. 53-61.

19. Кара-Мурза С. Г., Центр проблемного анализа и государственно-управленческого проектирования, Кризисное обществоведение. Курс лекций. Часть вторая / С. Г. Кара-Мурза – М.: Научный эксперт, 2012. – с. 384.
20. Малышев, В. С., Геращенко, Л. Л. Мифотехнологии в кино в системе координат искусства и философии / В. С. Малышев, Л. Л. Геращенко // Аналитика культурологии. – 2014. – №29. – с. 129-132.
21. Одегова, К. И. Антиутопия в анимационном кино: истоки и развитие жанра / К. И. Одегова // Идеи и идеалы. – 2019. – №3. – с. 443-455.
22. Павлич, Д. И. Апокалипсис в современном массовом кино / Д. И. Павлич // Вестник МГУКИ. – 2017. – №1. – с. 77-83.
23. Порядин, И. А. Конец Света как мечта, или синдром апокалипсиса / И. А. Порядин // Вестник СамГУ. – 2009. – №67. – с. 93-100.
24. Тарасова М. В. Теория и практика диалога зрителя и произведения искусства : монография / М.В. Тарасова. – Красноярск :Сиб. федер. ун-т, 2015. – с. 236.
25. Халилюлин, М. Н. Образ войны как нового монстра в японской визуальной культуре / М. Н. Халилюлин // Наука телевидения. – 2010. – №7. – с. 272-277.
26. Чеснова, Е. Н., Мансурова, Ш. И., Снытина, А. А. Философия миров постапокалипсиса в современной культуре / Е. Н. Чеснова, Ш. И. Мансурова, А. А. Снытина // Гуманитарные ведомости ТГПУ им. Л.Н. Толстого. – 2017. – №2 (22). – с. 132-138.
27. Эпоха научно-технических революций подошла к концу // RB.ru [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://rb.ru/article/epocha-nauchno-tehnicheskikh-revolyutsiy-podoshla-k-kontsu/7029417.html>.

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Гуманитарный институт
Кафедра культурологии и искусствоведения

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой
_____ Н.П. Копцева
«___» _____ 2020 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

по направлению 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки

ОБРАЗ БУДУЩЕГО В АНИМАЦИИ ЯПОНИИ 1980-1990 ГГ. НА ПРИМЕРЕ
АНАЛИЗА АНИМАЦИОННОГО СЕРИАЛА “ЕВАНГЕЛИОН” И
АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА “АКИРА”

Научный руководитель  канд. филос. наук, доцент Н. Н. Пименова

Выпускник  И. В. Панько

Красноярск 2020