

ТЕНДЕНЦІЯ СУЧАСНОГО АНІМЕ: СОФТ СКІЛЛС ЯК ЗАСІБ ТРАНСФОРМАЦІЇ СУСПІЛЬСТВА

Фантастичні сюжети сучасного аніме – цікавий і перспективний предмет культурологічного аналізу [1], зокрема в площині експлікації антитоталітарних практик. Адже в багатьох творах йдеться про боротьбу добра і зла на межі буття та небуття, коли зло є озброєними особливими, надзвичайними силами і стоїть вже на порозі повного захоплення влади над світом.

В сучасному світі одну із найпомітніших медійних ніш займає японська анімація, яка охоплює найрізноманітнішу цільову аудиторію. Різні жанри аніме орієнтуються на конкретного глядача. Майже у всіх жанрах аніме головний герой спочатку постає як слабкий, але він поступово отримує нові навички, тренується, долає перешкоди, знаходить нових друзів. Ми бачимо його розвиток – як фізичний так і духовний.

Однак, останнім часом виникає нова тенденція: головний герой (далі – ГГ) залишається слабким, не отримуючи нових вмінь та навичок. Проте, він знаходить потужних друзів. Крім них, ГГ може мати за своєю спиною тіньового персонажа, який є надсильною істотою, і який обирає ГГ своїм спадкоємцем та передає йому свою силу. Інша характерна риса ГГ цієї парадигми – наявність здібності, яка інколи може здаватися абсурдною, але виявляється корисною.

В антитоталітарному аспекті, цю тенденцію можна трактувати як висміювання певного типу політиків, що тяжіють до владоцентричної моделі відносин між людьми. Адже від нового ГГ аніме очікується лише одне – мати зв'язки. Найголовніше – впливові друзі. Однак, ця тенденція може породжувати різні інтерпретації в залежності від установки як автора, так і реципієнта. Розглянемо це на декількох прикладах.

«Моя геройська академія». ГГ – Мідорія Ізуку, хлопець без надзвичайних здібностей в світі де вони є нормою. Ізуку захоплюється супергероями та веде їх каталог – це і є його приховане корисне вміння. В момент, коли ГГ намагається врятувати товариша від злочинця (хоча розуміє, що це безнадійно), його помічає найсильніший персонаж всесвіту, який передає Ізуку свою силу. Після цього ГГ герой поступає в омріяну школу для супергероїв, де знаходить сильних друзів.

«Темний дворецький». ГГ Сіель Фантомхайв у дитинстві втрачає батьків і знаходиться на межі смерті. У цей момент до нього приходить демон і пропонує угоду: душа в обмін на можливість помститися (через принципову відмінність буддизму та синто від християнства, уявлення авторів аніме про демонів та угоди з ними радикально відрізняються від західних і тут не коментуються). З часом ГГ стає головою процвітаючої корпорації та таємним урядовим агентом – героєм позитивним. В другому сезоні серіалу Сіель зустрічається із хлопцем, який теж продав душу дияволу, але при цьому є протилежністю ГГ за моральними якостями (жадібний, егоїстичний, жорстокий). Автори аніме хочуть показати, наскільки по-різному люди можуть розпорядитися величезною владою.

«Фронт кровавої блокади». В центрі сюжету – організація, яка бореться зі злом, намагаючись не пустити монстрів у світ. ГГ – Леонардо Вотч, непримітний, зате добрий юнак. Незважаючи на доволі слабкі здібності, його приймають в елітний загін, хоча при цьому товариші нерідко нехтують ним, або роблять із нього приманку для монстрів.

«Ласкаво просимо до пекла, Ірумо!» ГГ, звичайна людина, потрапляє до Пекла, оскільки бідні батьки продали душу сина дияволу. Хлопцю допомагає вижити вміння уникати будь-якої небезпеки, а також добрий характер, завдяки якому він знаходить сильних друзів в пекельній школі, де вчиться. Більш того, виникає питання (м'яко кажучи некоректне в богословському сенсі): Чи зможе він змінити пекло на краще, піднявши моральний рівень демонів?

В такій постановці питання ми бачимо вияв корінної світоглядної відмінності японської цивілізації від західної, особливо помітної у випадках, коли автори аніме використовують елементи європейської культури.

Отже, одна з нових тенденція аніме – показати героя доволі слабким і не схильним до особливої роботи над собою. Однак, своїм розумом та/або позитивними рисами характеру, він причаровує людей (та інших істот). Отже, софт скіллс позиціонуються як такі, що здатні змінювати навколишній світ.

Використані джерела

1. Анимация как феномен культуры: материалы первой всероссийской научно-практической конференции, 27-28 апреля 2005 г., Москва, ВГИК.