

Секция «Современные исследования популярной культуры»

Репрезентация участия Японии во Второй мировой войне в массовой культуре современной Японии

Васильева Анжелика Дмитриевна

Студент (бакалавр)

Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П.

Королева, Социально-гуманитарный институт, Самара, Россия

E-mail: TiXteR2002@yandex.ru

В работе рассматривается вопрос репрезентации участия Японии во Второй мировой войне в массовой культуре середины XX-XXI вв. Автор делает вывод, что произведения японской культуры можно разделить на несколько категорий: по времени создания (военные годы (1943 г., 1945 г., а также 1964 г.), 80-е - 90-е гг. XX в., работы XXI в. (2000-2016 г.), по сюжетной составляющей (пропагандистские, имеющие документальные кадры/элементы, имеющие полностью художественную направленность), по прямому (война и ее события - центр сюжета) или косвенному (война - фон для повествования) отношению ко Второй мировой войне. Более того, в работе рассматривается фактор «мягкой силы», благодаря которому Япония пытается укрепить образ миролюбивой страны, созданный во второй половине XX [U+202F]в. В заключении автор считает, что массовую культуру можно рассматривать как индикатор самосознания японского народа, а также как политический инструмент, через который ретранслируется история Японии как внутри страны, так и за ее пределами.

С момента своего возникновения и до сегодняшнего дня аниме и манга являются особенностью национальной культуры Японии. Специфика ретроспективы Второй мировой войны в рамках массовой культуры представляет собой большую исследовательскую ценность, так как позволяет выявить серьезные трансформации в историческом самосознании японского общества [1].

В период Второй мировой войны милитаристское правительство Японии осознало роль анимации как средства пропаганды, активно используя ее для поддержания патриотического духа. Таким образом была создана серия работ «Момотаро и его морские орлы» и его продолжении «Божественные моряки Момотаро». Работы имеют единую концепцию (могущество Японии и ее военные победы) и использует схожие визуальные образы (главный герой Момотаро - японское правительство, антропоморфные животные-помощники - общество Японии и оккупированных территорий, «демоны» - США и Великобритания, «демонический остров» - Пёрл-Харбор) [2]. Анализ приведенных примеров позволяет охарактеризовать анимационные фильмы о Второй мировой войне рассматриваемого периода как пропагандистские. Их содержание обусловлено изменениями во внешней политике Японии, необходимостью создать положительный образ страны, в первую очередь в сознании молодого поколения [5]. Еще одной работой, носящий пропагандистский характер является аниме «Битва в Малайском море». Отличительной чертой данной картины является её место действия, а именно Юго-Восточная Азия, на территории которой в ходе битвы японцами были успешно атакованы британские войска, ликвидированы линкор HMS Prince of Wales и крейсер HMS Repulse. Несмотря на отличающееся место действия картина имеет ряд общих черт с ранее описанными работами. Так, 1) японская армия снова предстает победителями в ходе сражения, 2) врагом вновь является Великобритания, 3) к некому образу «демонического острова» относится Малайзия (а именно город Куантан), где японцы одержали победу, 4) в картине демонстрируется преимущество и превосходство японской армии над противником.

В конце XX - в первом десятилетии XXI века выпускается большое количество анимационных работ, посвященных Второй мировой войне, многие из которых сохраняют популярность и сегодня. Среди них можно выделить ряд аниме, имеющих в себе документальные элементы: «Босоногий Гэн» (в основе лежит автобиографическая манга Накадзавы Кэйджи) [4], «Девочки в летних платьях» (биография девочек восстановлена по сохранившемуся личному дневнику Йоко, одной из погибших девочек, который она вела вплоть до гибели, а также по воспоминаниям выживших родственников), «Обугленный рис» (коробка для бенто, которая становится центром сюжета, на самом деле выставлена в Мемориальном музее мира в Хиросиме), «Ветер крепчает» (в основе лежит манга о японском конструкторе Дзиро Хорикоси, известном своей работой над истребителями Mitsubishi A5M и Mitsubishi A6M Zero). В ходе исследования было выявлено и изучено более 50 работ художественной направленности. Общим для большинства аниме 1980-90-х гг. является: 1) использование образа детей («Могила светлячков», «Босоногий Гэн»), 2) демонстрация сцен насилия и жестокости («1945: Колокола Нагасаки»), 3) психоэмоциональное давление на зрителя, созданное за счёт давящей атмосферы безысходности, ужаса и страданий («Решение», «Кокпит»), 4) основа сюжета - реальные события (бомбардировки г. Кобэ, Фукуоки, захват о. Окинавы, атомные бомбардировки Хиросимы и Нагасаки и др.) («Летом, когда война закончилась. 1945: Карафутто», «Цусима-мару: прощай, Окинава») [3].

С начала XXI в. событиям Второй мировой войны не уделяется столь значительного внимания в сравнении со второй половиной XX в., сама война уже имеет второстепенное значение и не показывается напрямую зрителю (сюжетный фон, воспоминания персонажей и т.д.) («Остров Джованни», «В этом уголке мира»). Это связано с рядом причин: 1) смена поколения, не видевшего ужасов войны, 2) тема не столь актуальна в современном самосознании, 3) развитие «мягкой силы» страны (прим. проект Cool Japan), активно используемой для продвижения современной популярной культуры (аниме, манга, кино и видеоигровая индустрия), а также для укрепления и распространения привлекательного образа Японии в АТР и мире в целом, 4) правительство Японии против воссоздания/сохранения негативных ассоциаций, связанных со Второй мировой войной (архивы до сих пор засекречены, проводится политика «мягкой силы», скандалы в Китае и Южной Корее из-за негативных ассоциаций в мультипликации (прим. скандал из-за аниме «Истребитель демонов/Kimetsu no Yaiba»)).

В результате изучения научной литературы, посвященной событиям Второй мировой войны, можно установить: 1) образ военных побед в произведениях 1940-х годов является средством пропаганды среди молодого поколения, 2) с начала 70-х г. Вторая мировая война начинает рассматриваться через призму ностальгии и рефлексии гражданского населения, пострадавшего в военное время или непосредственно принимающего участие в боевых действиях [2], 3) XXI век характеризуется активным распространением массовой культуры Японии, построением позитивного имиджа страны, в связи с чем Вторая мировая война не упоминается вообще, боевые действия либо не показываются, либо происходят за кадром.

Источники и литература

- 1) Катасонова Е.Л. Анимэ: вчера, сегодня, завтра // Ежегодник Япония. 2007. №. 36. С. 221-239.
- 2) Лебедев М.С. Вторая мировая война в контексте японской культуры аниме // Гуманитарный акцент. 2018. №. 1. С. 42-48.
- 3) Motoko Tanaka. Apocalypse in Contemporary Japanese Science Fiction. Palgrave Macmillan. 2014. P. 181.

- 4) 4. Nissim Otmazgin, Rebecca Suter. East Asian Popular Culture. Rewriting History in Manga: Stories for the Nation. Palgrave Macmillan. 2016. P. 196.
- 5) 5. Roman Rosenbaum. The Representation of Japanese Politics in Manga // Routledge/Asian Studies Association of Australia (ASAA) East Asian Series. 2021. P. 299.