

**UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE**

Nina Drobnjak

Religija v japonski popularni kulturi: primer Neon Genesis Evangelion

Diplomsko delo

Ljubljana, 2009

**UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE**

Nina Drobnjak

Mentor: izr. prof. dr. Marjan Smrke

Religija v japonski popularni kulturi: primer Neon Genesis Evangelion

Diplomsko delo

Ljubljana, 2009

Religija v japonski popularni kulturi: primer Neon Genesis Evangelion

Za Japonsko je značilen verski sinkretizem, ki je bil prekinjen v obdobju Meidži (1868). Takrat je bil vzpostavljen državni šintoizem, ki se je končal s porazom Japonske v 2. svetovni vojni. V povojnem obdobju je prišlo na religijskem področju do sekularizacije in hkrati do množenja novih religijskih gibanj. V istem času se je razvila tudi kultura anim. Anime so na Japonskem pravi fenomen popularne kulture. Njihov razcvet se je začel v 60. letih, vrhunec popularnosti pa so dosegle v 80. in 90. letih 20. stoletja. Njihova priljubljenost se nadaljuje tudi v 21. stoletju. V diplomski nalogi iščem povezave med religijo in animami, osredotočam pa se na animo Neon Genesis Evangelion, ki je bila ena izmed najbolj popularnih in kontroverznih anim v 90. letih 20. stoletja. Raziskava nam pokaže, da je Neon Genesis Evangelion primer specifične uporabe krščanskih simbolov v popularni kulturi; zaznamuje jo popolnoma neodvisna uporaba simbolov od krščanske tradicije.

Ključne besede: religija, Japonska, anime, Neon Genesis Evangelion

Religion in Japanese popular culture: Neon Genesis Evangelion

One of the distinctive characteristics of Japanese religion is syncretism. When the dynasty Meiji (1868) came to power the state Shinto was established, which also meant the end of religious syncretism. State Shinto ended with the defeat of Japan in the Second World War. After the war religion, in Japan has gone through some major changes. At the same time the culture of anime has also developed and it became a phenomenon of popular culture. By the late 1960's animated television series were securely established, they reached the peak of popularity in 1980's and 1990's. In my essay I am trying to find a connection between religion and anime, I focus on the anime Neon Genesis Evangelion, which was one of the most popular and controversial anime series of the 90's. Research has shown that Neon Genesis Evangelion is a sample of specific use of Christian symbols in popular culture. Christian religious symbols are completely free from all meanings that they have in Christian tradition.

Key words: religion, Japan, anime, Neon Genesis Evangelion

KAZALO

1	UVOD	5
2	RELIGIJA NA JAPONSKEM	6
2.1	KOKKA ŠINTO	7
2.2	POVOJNO DOGAJANJE	9
3	RELIGIJA IN POPULARNA KULTURA	14
3.1	POPULARNA KULTURA	14
3.2	RELIGIJA V POPULARNI KULTURI	16
3.3	ANIME KOT POSEBNA OBLIKA JAPONSKE POPULARNE KULTURE	16
3.4	RELIGIJA V JAPONSKI POPULARNI KULTURI	20
3.5	ŠTUDIJA PRIMERA: NEON GENESIS EVANGELION	22
3.5.1	KRATKA VSEBINA	22
3.5.2	RELIGIJA V NEON GENESIS EVANGELION	23
4	SKLEP	27
5	LITERATURA	29

1 UVOD

Japonska je država, ki spada v »razviti« svet, vendar je zelo drugačna od sveta, ki smo ga navajeni. Je dežela nasprotij. Uspela je združiti tradicionalno in moderno, je država tehnološkega napredka, hkrati pa država, kjer njeni prebivalci posebno cenijo neokrnjeno naravo. Tudi religija na Japonskem se precej razlikuje od religij, ki so prisotne v svetu, ki ga dojemamo kot razvitega. Za razliko od zahoda, kjer so po tradiciji uspevale ekskluzivistične monoteistične religije, so na Japonskem sobivale »neljubosumne«, k sinkretizmu nagnjene religije. Značilno je mešanje religij v družbi in tudi v življenju posameznika. Podobno kot mnoge države zahodnega sveta se tudi na Japonskem odvijajo sekularizacijski procesi, kljub temu pa je religija še vedno zavedno in nezavedno prisotna v vsakdanjem življenju mnogih Japoncev.

V diplomski nalogi bom analizirala pojavljanje religije v japonski popularni kulturi ter analizirala lastni primer- elemente religije v animi Neon Genesis Evangelion.

Začela bom s splošnimi značilnostmi religije na Japonskem. Opisala bom pojav kokka šinto, ki je bil primer odstopanja od dotedanje religijske strpnosti. Obravnava kokka šinta se mi zdi smiselna, saj obravnavanje tega pojava omogoča razumevanje radikalnega povojnega predrugačenja religijskega življenja. Nato se bom podrobneje posvetila dogajanju na religijskem področju po 2. svetovni vojni. Zaradi vseh teh specifičnih lastnosti me bo zanimalo, na kakšen način, in ali je sploh prisotna religija v japonski popularni kulturi.

Preden se bom lotila iskanja pojavljanja religije v popularni kulturi, bom na kratko opisala pojma popularne kulture ter anim. Slednje so prav poseben pojav japonske popularne kulture. Nato bom še opisala, v kakšni interakciji sta lahko religija in popularna kultura.

V diplomski nalogi tako skušam razumeti, na kakšen način se pojavljajo tradicionalne religijske podobe v popularni kulturi. Predvsem me zanima, kako se pojavlja religija v japonski popularni kulturi. Zastavila sem si dve raziskovalni vprašanji, in sicer:

- 1) Ali se tudi v japonski popularni kulturi in animi Neon Genesis Evangelion kaže japonski verski sinkretizem?
- 2) Katera religija prevladuje v animi Neon Genesis Evangelion?

Metodi, ki ju pri tem uporabljam, sta analiza sekundarnih virov in analiza filmskega teksta.

2 RELIGIJA NA JAPONSKEM

Za Japonsko je značilno medsebojno vplivanje štirih glavnih verstev: šintoizma, budizma in konfucianizma ter daoizma. Kasneje se jim je pridružilo še krščanstvo. Zato ni čudno, da je značilnost japonskega religijskega prizorišča njegova strpnost in sinkretičnost. Bellah govori celo o japonski religiji kot enotni entiteti, saj obstajajo med njimi skupne značilnosti. Še posebej v obdobju Tokugava naj bi po njegovem mnenju prišlo do tolikšnih izposojanj, da lahko izluščimo elemente, ki so skoraj univerzalni. Ta pojav poimenuje »japonska religija«. Konfucianizem in šintoizem sta si izposodila budistično metafiziko in psihologijo, budizem in šintoizem sta prevzela veliko komponent konfucianistične etike, konfucianizem in budizem pa sta bila v večji meri japonizirana. Vendar pa kljub temu dodaja, da obstajajo značilnosti, ki so lastne le eni religijski tradiciji (Bellah v Smrke 2000, 150). Z Bellahovo tezo o japonski religiji se strinja tudi Pye. Na primer: na Japonskem imajo na dan novega leta običaj, vračati amulete in druge verske predmete svetiščem in templjem, kjer so bili ti predmeti kupljeni. Tam so nato zažgani in pridobijo se novi predmeti, ki služijo za ščitenje in srečo v poslu, družini in na ostalih področjih v prihajajočem letu. Ta praksa je skupna šintoizmu in tudi nekaterim oblikam budizma. Udeležujejo se je milijoni ljudi. Vendar, ko se te množice ljudi drenjajo k templjem ali svetiščem, se komaj kaj ozrejo na izvor predmeta, ki ga vračajo. Lesena ploščica, kupljena v šintoističnem svetišču, je prav lahko vrnjena v veliki budistični tempelj (Pye 1994, 58).

Japonski verski sinkretizem je tako zavesten, relativno spontan in pretežno visoko vrednoten. V nasprotju z Zahodom, kjer je zaželeno, da se verska tradicija ohrani čimbolj razločljiva od drugih, za Japonsko to ne velja. Poleg tega je za Japonce značilna tudi dvojna ali več-religijska pripadnost, saj se jih večina brez težav opredeli za pripadnike šintoizma in budizma hkrati (Smrke 2000, 140, 150). Mešanje religij je lepo vidno v vsakdanjem življenju Japoncev. Tako jih ima večina tudi doma dva oltarja. Poleg šintoističnega - kamidana tudi budističnega - butsudan. Medtem ko je kamidana namenjen življenjskim zadevam, kot so zdravje, vitalnost, letina, poklicna kariera, je butsudan namenjen meditaciji o smrti in pieteti do prednikov (Smrke 2000, 144).

Kljub verskemu sinkretizmu, ki je prisoten na Japonskem, pa je prišlo do instrumentalizacije religije in s tem do odstopanja od strpne narave tovrstnega sinkretizma. Dinastija Meidži, ki je leta 1868 zavladovala na Japonskem, je sprožila in vodila proces poenotenja Japonske, pri tem pa je politično instrumentalizirala šintoizem. S pojavom državnega šintoizma ali kokka šinta

se je pretrgala tradicija povezovanja različnih religij. Predvsem pa je navezava kokka šinta na japonski ekspanzionistični militarizem vodila v povojno preureditev religijskega življenja, brez katere ne moremo razumeti novejših religijskih pojavov.

2.1 KOKKA ŠINTO

S pojavom kokka šinto označimo obdobje od leta 1868 pa do leta 1945. V tem času so elementi šintoizma prišli pod večji vpliv in nadzor države, saj je japonska vlada sistematično izkoriščala čaščenje svetišč kot glavno sredstvo za mobilizacijo imperialistične vdanosti in gradnjo modernega naroda (Fridell 1976, 548).

Drugačen pogled na pojav kokka šinto ima Toshio, ki meni, da je z ločitvijo šintoizma in budizma ter zatiranjem budizma v obdobju Meidži, šintoizem sploh prvič dosegel status samostojne religije, saj je bil prej odvisen od budizma. Tako je domorodna religija z imenom šintoizem, ki obstaja na Japonskem, že od starih časov prvič dobila samostojno obliko (Toshio 1981, 19). Kako se je torej lahko šinto tako hitro spremenil iz lutke budizma, kot pravi Toshio, v državni šintoizem oz. v državno religijo? V obdobju Meidži se je država vmešala v religijske zadeve. Prizadevala si je, da bi ustvarila državno religijo in zato je ustanovila »Veliko razglasno kampanjo« (Great Promulgation Campaign), ki je delovala od leta 1870 do 1884. Namen kampanje je bil poučevanje populacije o nizu novih verovanj, ki so izhajala iz božanstev, ki za razliko od Amaterasu, pri širši populaciji niso bila dobro znana, in kar je najpomembneje, istočasno vcepiti ljudem v glavo pripravljenost slediti državnim ukazom glede plačevanja davkov, opravljanja splošne vojaške obveznosti in množice ostalih zadev. Pri tem so bile tiste plati ljudskih verovanj, ki se niso ujemale z novim prepričanjem, zatirane (Hardcare 1986, 30, 53).

Spremembe, ki jih je uvedla oligarhija Meidži, da bi bila pri svojih ciljih uspešna, so bile številne. Budizem, ki je verjetno bolj razširjen in vplivnejši od šinta, je razglasila za tujo vero. S tem je radikalno posegla v tradicijo globoke prepletenosti šintoizma in budizma. Šintoistični duhovniki, ki so bili do takrat pogosto hkrati tudi budistični duhovniki, so si morali v dokaz lojalnosti pustiti rasti lase. Razpuščeni so bili številni budistični samostani. Zmanjšal se je pomen neokonfucianizma, ki je bil ideološka opora fevdalne dobe Tokugava. Nato si je oligarhija Meidži podredila tempeljski šintoizem, ki je bil prej razmeroma avtonomen. Kjoha šinto - šinto številnih ločin je bil ločen od državnega kokka šinta in postavljen v položaj manjvrednega šinta. Vlada je ustanovila vladni oddelek za šinto ali Ministrstvo za šinto, ki je

upravljalo okoli 100.000 templjev. Od leta 1871 je duhovnike nastavljal le še vlada. Vsi državljani so se morali prijaviti kot državljani bližnjega templja. Obiskovanje templja je bilo šteto za patriotsko dolžnost. Opravljena je bila obsežna hierarhizacija templjev. Na vrhu hierarhije je bil nacionalni kompleks templjev Ise s templjem boginje Amaterasu. Šintoistična mitologija je postala vir legitimiziranja in sredstvo delovanja politične oblasti. Cesar se je preselil iz budističnega Kiota v Tokio in je bil štet za tenna- potomca boginje sonca Amaterasu. Tovrstno interpretacijo mita, skupaj z mnogimi drugimi, so uveljavljali s temeljito indoktrinacijo v šolah. Cesarjeva podoba se je častila kot sveta podoba. Cesar je veljal za vidnega kamija¹ in za utelešenje nacionalnega bistva, njegovi odloki so bili šteti za svete (Smrke 2000, 147-148).

Ustava cesarstva Meidži iz leta 1889, ki je bila napisana po nemškem vzoru, je v 28. členu sicer formalno priznavala versko svobodo, vendar s pomembnimi omejitvami, saj je hkrati v 3. členu navajala »nedotakljivost« in »svetost« cesarja. Tradicionalne religije (budizem, krščanstvo) in nove religije (13 šintoističnih sekt) so uživale versko svobodo le, če so se podredile kultu čaščenja cesarja. Iz te skupine so izključili številne nove religije, ki so v tem času nastale in na podlagi obtožb veleizdaje države so postale predmet številnih preganjanj in zatiranja. Še več pooblastil države pri omejevanju verske svobode je prinesel »zakon za ohranjanje miru« iz leta 1925, na podlagi katerega so skupaj z obtožbami o veleizdaji države utišali in zaprli voditelje treh novih religijskih gibanj: Omotokyo, ker je kršilo tako imenovani »Časopisni zakon« Ta je prepovedoval izdajanje vsebin, ki žalijo cesarja. Voditelj gibanja Honmichi je bil obtožen da je pozival k pacifizmu in zanikal cesarjevo božanskost in Soka Gakkai, ker je voditelj zavrnil shrambo talismana iz svetišča Isa, kar je bilo v tistem času kaznivo dejanje. Leta 1940 so sprejeli še bolj represiven zakon in sicer Religijski organizacijski zakon, ki je uvrščal vse religijske organizacije, ki niso spadale v budizem, krščanstvo ali ločinski šintoizem, med »psevdo« religije in katerim so na podlagi tega zakona omejili pravico do združevanja, publiciranja in proselitizma. V to skupino so spadale številne nove religijske in krščanske denominacije (Hardacre 2006).

V začetku 20. stoletja je postal državni šintoizem orodje stopnjujočega se japonskega militarizma in imperializma. Posebej pomemben dogodek v zgodovini kokka šinta je bil vladni odlok »Glavna načela nacionalnega bistva Japoncev« iz leta 1937. Odlok zahteva in

¹ Kamiji- šintoistična božanstva, svete sile (Milčinski 2005).

sklicujoč se na mitologijo šintoizma, utemeljuje potrebo po popolni podrejenosti posameznika državi in cesarju, in sicer tako podrejenost, ki vključuje pripravljenost na smrt. Na tej zahtevi med II. svetovno vojno nastaneta pojava kaiten (ljudje torpeda) in kamikaze (božanski veter). V ideologijo kamikaz je vključen tudi zen budizem s svojim posebnim relativiziranjem pomena smrti: pojmovanje, da smrt ni niti bolj niti manj pomemben dogodek kot katerikoli drug, postane ideologija rekrutacije kamikaz (Smrke 2000, 148).

Državni šintoizem se je končal z zavezniško okupacijo Japonske po porazu v 2. svetovni vojni in z decembrsko šintoistično direktivo, katere namen je bil ločitev religije (šintoizma) od države. Prepovedala je vsakršno državno financiranje in pokroviteljstvo šintoizma. Ta lahko obstaja le kot religija pod enakimi legalnimi pogoji kot ostale religijske organizacije na Japonskem, zahtevala je umik šintoističnega vpliva iz javnih šol, prepovedala razširjanje militaristične in ultra-nacionalistične propagande v doktrinah, praksah, verovanjih šintoizma ali v doktrinah, praksah, verovanjih katerekoli druge religije, prepovedala je vse simbole državnega šintoizma v državnih uradih, šolah in drugih javnih ustanovah in diskriminacijo na podlagi verske pripadnosti (Earhart 1997, 39-42). Nato je cesar z odlokom leta 1946 zanimal svoj božanski status. Povojna ustava iz leta 1947 pa zagotavlja versko svobodo. Zahteva tudi ločitev religije od države (20. člen) in prepoveduje državno pokroviteljstvo kakršnekoli religije (89. člen), (Hardacre 2006).

Po mnenju Takayame pa Japonska ni izgubila le državne religije, ampak še nekaj pomembnejšega. Izgubila je izvor japonskega občutka za identiteto in usodo, ki je temeljil na arhaičnem kozmološkem pogledu na svet. Ta je bil ohranjen še iz starih časov. Tako so ljudje postali tujci v lastni državi in prvič v njihovi dolgi zgodovini so začeli obupano iskati neko vrsto gotovosti in vere. Posledica tega je, da je število novih religijskih gibanj precej naraslo (Takayama 1988, 399). Opustitev kokka šinta pa na cesarskem dvoru ni popolnoma zamrla. Konec 60. in začetek 70. so se pojavile težnje k obnovi kokka šinta, vendar se je parlament odzval z zavrnitvijo.

2.2 POVOJNO DOGAJANJE

Vsa ta določila pa so sprožila številna vprašanja o njihovi interpretaciji in še danes niso rešena. Mnogi Japonci so razumeli direktive kot tuje vmešavanje v japonsko tradicijo in kot umetno ločevanje države in religije, ki nikoli pred tem v zgodovini ni obstajalo. Polemika se nadaljuje tudi glede konkretnih vprašanj, kot je religijski status cesarja; ali so njegove letne

obredne slovesnosti zasebna verska zadeva ali državna slovesnost, ali je državno svetišče Jasukuni v Tokiu, kjer so pokopani japonski vojaki, ki so umrli v različnih vojnah, samo verska institucija, ali pa je tudi državni spomenik. Pod aktualno japonsko ustavo iz leta 1947 ta vprašanja spadajo v zasebne verske zadeve. Kljub temu pa so pri pogrebu cesarja Hirohita leta 1989 in ustoličenju njegovega sina Akihita, uporabili denar iz javnih sredstev (Earhart 1997, 38-39).

Od leta 1951 je v veljavi »Religijski korporacijski zakon«, ki omogoča relativno enostavno prijavo religijskih organizacij ter jim prinaša številne davčne in druge ugodnosti, pravico do opravljanja ekonomskih dejavnosti z namenom financiranja svoje religijske organizacije in varovanje pred državnim vmešavanjem. Skupina se mora le registrirati kot religijska organizacija pri lokalnih ali državnih organih (Metraux 1995). Hiroaki je mnenja, da je bil ta zakon sprejet na podlagi premise, da religijske organizacije prispevajo k javnemu dobremu in z namenom zaščite religije pred neupravičenim preganjanjem v pred in medvojnem času. Rezultat tega je bil velik porast registriranih organizacij (Hiroaki 2005). Vendar pa 81. člen določa, da sodišče lahko odredi razpustitev religijske organizacije, če se le-ta oddalji od verskih dejavnosti ali krši zakone, ki ščitijo javno dobro (Metraux 1995).

V razmerah povojne apatičnosti države do religije je Japonska doživela veliko sprememb na religijskem področju. Opazno je versko prebujenje oziroma občutna verska diverzifikacija. Japonska postane prizorišče številnih novih religijskih gibanj (NRG) in novih novih religijskih gibanj (novih NRG), pojavita se verska komercializacija in sekularizacija, nastanejo gibanja s težnjami svetovnega poslanstva, pojavijo se tudi številna destruktivna milenaristična gibanja (Smrke 2000, 150).

Po vojni je šintoizem stagniral in to praznino so znala izkoristiti NRG, ki so se še posebej v mestih uspela uveljaviti kot prizorišče izražanja tradicionalne japonske vrednote lojalnosti skupini.

Nova religijska gibanja so se na Japonskem oblikovala v različnih obdobjih. Tako Helen Hardacre pravi, da je bilo jedro religijskih skupin ustanovljeno ob koncu obdobja Tokugava, v zgodnjem in srednjem obdobju Meidži je sledil drugi val, v katerem so se pojavile t.i. šinto sekte - kjoha šinto, naslednji val je sledil v 20. letih 20. stoletja. Največje število novih

religijskih gibanj pa je nastalo prav po letu 1945, ko država ni imela več kontrole nad religijo. Naslednji val, ki ga strokovnjaki poimenujejo tudi z izrazom nova nova religijska gibanja, se je zgodil v 70. letih 20. stoletja in traja do danes (Hardacre 2004, 398).

Med leti 1945 in 1964 pa ni nastalo samo največ NRG, ampak so prav v tem obdobju nekatere NRG postale prave množične organizacije. Res je, da so bile nekatere od teh NRG, ki so v tem obdobju dosegle tudi več kot milijon članov, ustanovljene prej, vendar se zaradi reguliranja religije s strani države niso mogle razširiti (Hardacre 2004, 400). Tak primer je tudi Soka Gakkai. To (Društvo za ustvarjanje vrednot) je največje NRG na Japonskem, saj ima okoli 12 milijonov pripadnikov. Izvira iz budizma, vendar je ekskluzivistično gibanje, saj šteje vse druge religije in vse druge oblike budizma za napačne. Svojim vernikom obljublja zdravje, bogastvo in uspeh, pod pogojem, da bodo izpolnjevali verske dolžnosti. Soka Gakkai je tudi politično dejavna. Stranka čiste vladavine - komei-to, je politično krilo Soka Gakkai in je po moči 3. do 4. stranka na Japonskem. Z zaledjem lastnega šolskega sistema in množičnih medijev je Soka Gakkai svojevrstna družba znotraj japonske družbe (Smrke 2000, 151).

Nova nova religijska gibanja so tista gibanja, ki so nastala od 70. let 20. stoletja naprej ali pa so v tistem obdobju močno povečala število pripadnikov. Vsebujejo tudi nekatere doktrinarne elemente in rituale, po katerih se razlikujejo od starejših NRG, na primer večji je poudarek na duhovnosti in okultizmu. Od tradicionalnih religij in običajnih NRG pa se razlikujejo tudi po spretnejši uporabi informacijske tehnologije in oglaševanja za pridobivanje novih pripadnikov ter posredovanje informacij. Večinoma jih sestavljajo mlajši pripadniki. Skupaj predstavljajo pomembno kulturno silo na Japonskem (Pfeiffer 2000).

V tem obdobju si opomore tudi kjoja šinto, ki se diverzificira iz predvojnih 13 sekt na skoraj 100. Pomembna je zlasti ločina Tenrikjo (Vrata nebeške resnice), ki ima danes okrog milijon članov (Smrke 2000, 151).

Poleg NRG pa se v obdobju po vojni okrepi tudi krščanstvo. Število pripadnikov je do leta 1900 naraščalo, med leti 1900 in 1945 pa je sledil padec, ki je razumljiv, glede na to, da je bilo v tem obdobju militarizma vse pod nadzorom in regulirano. Temu obdobju je sledilo večje širjenje med leti 1940 in 1964, z letno rastjo, ki je kar krepko presegala tisto pri NRG. Rast se kaže predvsem v velikem številu krščanskih organizacij, ki so nastale v tistem času. Po letu 1964 sledi padec s ponovno rastjo leta 1974. Celotna rast krščanskih organizacij je še

posebej osupljiva zato, ker kristjani niso nikoli presegli 1 % celotne japonske populacije (Hardacre 2004, 400).

Po ocenah mnogih avtorjev naj bi danes NRG pripadalo, ali je z njimi kakorkoli povezanega okoli 10 % japonskega prebivalstva. Več je tudi takih, ki imajo več milijonov članov. Nekatera nova NRG so tako možnost izražanja lojalnosti skupini privedla do skrajnosti. To je uspelo tudi milenarističnemu gibanju Aum Shinrikyo (Gibanje najvišje resnice). Gibanje je povezovalo prvine hinduizma, tibetanskega budizma, japonskih verskih tradicij in krščanstva, in je v skladu z japonsko versko tradicijo, sinkretistično. Častili so Šivo, Budo in pričakovali armagedon, preživeli pa naj bi le tisti, ki so pripadniki gibanja. Tako so leta 1995 izvedli dva teroristična napada s plinom sarinom. Drugi napad se je zgodil na tokijskem metroju. Postaja je bila skrbno izbrana, saj je v neposredni bližini vladnih uradov, cesarjeve palače in sedeža japonske nacionalne policije. Umrlo je 12 ljudi, okoli 5.500 je bilo ranjenih (Smrke 2000, 152).

Gibanje Aum Shinrikyo je ponovno izpostavilo vprašanja, ki zadevajo razmere med religijo, družbo in državo v moderni liberalni družbi in v kakšni meri naj bi te družbe nudile zaščito in bile strpne do NRG, ki zavračajo, ali so celo sovražne do temeljnih družbenih vrednot. Afera je postavila pod vprašanje tudi davčne ugodnosti, ki so priznane registriranim religijskim organizacijam, in načine, s katerimi NRG pridobivajo materialna sredstva. Vse to je pripomoglo k oblikovanju številnih protikulturnih gibanj po Japonski in spremembi zakonodaje. Japonska je zapadla v obdobje moralne panike, v katerem je svoboden odnos do NRG zamenjalo njim manj naklonjeno ozračje. Številna gibanja so bila označena kot kulti, ki predstavljajo grožnjo družbi (Reader 2004, 191). Japonska je po aferi Aum vstopila v novo dobo, kjer so nekatere vrste gibanj gledane zelo sumničavo. V javni percepciji se je glede razmerja med religijo, državo in družbo zgodil preobrat. Soglasje, ki je obstajalo od konca 2. svetovne vojne pa do leta 1995, se je spremenilo in ni bilo več tako naklonjeno religijskemu področju.

Po Aumovem napadu je japonska vlada sprejela različne ukrepe, ki naj bi pomagali v boju proti Aumu. V večini primerov se te spremembe tičejo samo gibanja Aum Shinrikyo, eden od ukrepov pa se tiče religije na splošno. Med leti 1995 in 1996 je vlada popravila Religijski korporacijski zakon, saj je menila, da je napad posledica premajhnih pooblastil javnih avtoritet pri zaščiti javnosti pred religijskimi organizacijami, ki delujejo proti javnemu

dobremu in slabega pregleda vlade nad njimi in njihovimi dejavnostmi. Popravljen zakon zato uvršča religije, ki imajo finančno osnovo višjo od določenega zneska, pod pristojnost Ministrstva za šolstvo in ne pod lokalno oblast, kot je veljalo do popravka zakona. Ministrstvo lahko zahteva od verske skupine, da predloži podrobna finančna poročila, ravno tako lahko vpogled v finančne in druge dokumente zahteva oseba, ki je bila prizadeta s strani religijske organizacije. Popravek zakona ministrstvu prinaša tudi pravico do razpustitve religijske organizacije, in sicer v primeru, ko se ta oddalji od religijskih dejavnosti.

Kljub vsem spremembam pa Reader meni, da je Japonska ohranila versko svobodo, sicer v malo drugačni različici kot pred napadom, vključujoč svobodo posameznikov do veroizpovedi kot tudi svobodo verskih skupnosti, da delujejo brez državnega vmešavanja, saj sta sprejeta represivna zakona usmerjena le na Aum (Reader 2004, 200-201).

3 RELIGIJA IN POPULARNA KULTURA

Religija in popularna kultura sta v sodobnem svetu v konstantni interakciji. Dandanes ni več nenavadno, da se ta dva, na prvi pogled tako zelo različna pojava, prepletata. To prepletanje lahko poteka na različne načine. David Forbes pravi, da obstajajo vsaj štirje načini tega prepletanja. In sicer religija v popularni kulturi, popularna kultura v religiji, popularna kultura kot religija in religija in popularna kultura v medsebojnem dialogu (Forbes 2005, 10). Sama se bom v diplomski nalogi ukvarjala z religijo v popularni kulturi.

3.1 POPULARNA KULTURA

O popularni kulturi bi verjetno vsak znal povedati kaj in verjetno ima tudi vsak svojo predstavo o tem, kaj je popularna kultura. Toda ko skušamo popularno kulturo natančno opredeliti, nastanejo težave, saj ne obstaja samo ena definicija popularne kulture. V večini primerov je popularna kultura definirana kot kultura, ki ni visoka ali ljudska kultura. Williams navede štiri pomene besede popularna kultura, ki se jih največkrat uporablja. Popularna kultura je tako: cenjenja s strani mnogih ljudi, izdelek slabše kakovosti, izdelek predstavljen izključno z namenom, da pridobi naklonjenost ljudi, kultura, dejansko proizvedena od ljudi, za ljudi (Williams v Storey 2006, 16).

Storey v knjigi *Teoria culturale e cultura popolare* predstavi šest definicij o popularni kulturi. Začne s tisto, ki pravi, da je popularna kultura preprosto tista kultura, ki uživa veliko naklonjenost, oziroma jo ceni veliko število ljudi. Tako tudi ni težko preveriti, kaj je popularna kultura. Preko analize prodaje knjig, CD-jev in stripov se lahko prešteje število obiskov ljudi na koncertih, športnih dogodkih in festivalih. Te podatki nam bi zagotovo povedali, kaj je priljubljeno pri ljudeh. Težava je v tem, da ni določene meje, nad katero nek dogodek ali izdelek umestimo v popularno kulturo, ali pa samo v kulturo. Težava te definicije je, da je preohlapna (Storey 2006, 16).

Druga definicija pravi, da je popularna kultura tisto, kar ostane, ko opredelimo, kaj je visoka kultura. Vse, kar ne doseže standardov za visoko kulturo, je potem popularna kultura. Ta definicija namiguje, da je popularna kultura manjvredna kultura. Vendar ima tudi ta definicija težave. Ne samo, da je težko opredeliti, kaj sploh je visoka kultura, saj se ta skozi čas spreminja, problem je tudi, kdo določi, kaj spada v visoko kulturo. Tako razločevanje ponavadi spremljajo trditve, da je popularna kultura, kultura za množice in je komercialna,

medtem ko je visoka kultura rezultat kreativnosti posameznika. Prav zaradi tega Bourdieu pravi, da je taka razdelitev legitimacija razredne neenakosti (Storey 2006, 17).

Tretja definicija trdi, da je popularna kultura množična kultura in zato neizogibno tudi potrošna kultura, je množični produkt za množično uporabo. Njeni uporabniki so množice brez zmožnosti razmišljanja. Sama kultura je stereotipna in manipulativna. Je kultura, ki se jo uporabi pasivno, brez razmišljanja. Vendar tudi to ne drži povsem, saj kot pravi John Fiske, med 89-90 % vseh novih izdelkov na trgu ne uspe, pa čeprav imajo ekstenzivne reklamne akcije (Storey 2006, 19).

Četrta definicija opredeli popularno kulturo kot tisto kulturo, ki izvira iz ljudi in je v nasprotju s tistimi pogledi, ki trdijo, da je popularna kultura nekaj vsiljenega ljudem s strani drugih. Glede na ta pogled bi bilo potrebno izraz popularna kultura uporabljati samo v primeru, kadar bi se ta nanašala na avtentično kulturo ljudi, torej popularno kulturo kot ljudsko kulturo (Storey 2006, 21).

Peta definicija se nanaša na Gramscijev koncept hegemonije. Popularna kultura naj bi bila področje boja med »odporom« podrejenih skupin v družbi in med močmi »pridružitve«, ki delujejo v interesu dominantnih skupin družbe. Tako naj bi bila popularna kultura območje ideološkega boja med dominantnimi in podrejenimi razredi, med dominantnimi in podrejenimi kulturami (Storey 2006, 22).

Zadnja definicija je navdihnjena s strani postmodernizma. Postmoderna kultura je kultura, ki ne priznava več razlikovanja med visoko kulturo in popularno kulturo (Storey 2006, 24).

Forbes poveže popularno kulturo z množičnimi mediji in pravi: »Popularna kultura se navezuje na to, kar je, oziroma kar je bilo sprejeto ali odobreno s strani večje skupine ljudi in množični mediji so osrednjega pomena za njeno prenašanje.« (Forbes 2005, 4).

Kot lahko razberemo iz teh definicij, je popularno kulturo res težko opredeliti in jo uokviriti, vendar lahko kljub vsej njeni nenatančnosti pojem povežemo z široko razširjenostjo, splošnostjo, potrošnjo in prijetnostjo. Popularna kultura nas obkroža in zaradi tega lahko sklepamo, da njena sporočila in subtilne teme vplivajo na nas in se v nas tudi odražajo (Forbes 2005, 5). Že zaradi tega je popularna kultura vredna pozornosti in obravnave.

V nadaljevanju bom opisala različne možnosti pojavljanja religije v popularni kulturi, anime, kot fenomen japonske popularne kulture, ki so si na Japonskem pridobile status intelektualno izzivajoče umetniške oblike.

3.2 RELIGIJA V POPULARNI KULTURI

Religija se lahko v popularni kulturi pojavi na ekspliciten in impliciten način. Ekspliciten prikaz religije v popularni kulturi so na primer filmi z versko tematiko (Mali Buda, Kristusov pasijon ...), veliko filmov lahko vključuje tudi eksplicitne reprezentacije religije ali religijskih elementov, čeprav ni nujno, da so ti v samem centru dogajanja (v filmu se pojavijo nune, duhovniki, ...). V takih primerih raziskave poskušajo razlikovati vzorce v teh prikazih religije in kaj vzorci razkrijejo o sporočilu prizorov ter odziv občinstva nanje.

Religija se v popularni kulturi pojavlja tudi implicitno. Forbes poda primer filma E. T. Ta naj bi bil alegorija Kristusa, saj je E. T. bitje z nadnaravnimi močmi, ki je prišlo na zemljo od drugod, bilo je ljubljeno, nerazumljeno s strani avtoritete in poleg vsega je izkusil še smrt ter vstajenje. Poleg likov je lahko implicitna tudi vsebina filma, ki namiguje na religijo (Forbes 2005, 10-11). Religija se lahko torej v popularni kulturi pojavi na več nivojih. Seveda se religija ne pojavlja samo v filmih, najdemo jo lahko še v glasbi, televizijskih serijah, glasbenih videospotih, literaturi stripih in še marsikje. Moje delo bo zajemalo religijo v animah.

3.3 ANIME KOT POSEBNA OBLIKA JAPONSKE POPULARNE KULTURE

Japonska animacija ali anime je poseben pojav japonske popularne kulture. Beseda anime je francoskega izvora in je okrajšava za besedo animacija. Z njo označujemo japonske animirane filme in serije, ki so se začele razvijati v 60. letih tega stoletja kot televizijske inačice japonskih manga stripov. Anime so torej relativno nov medij komuniciranja, ki odseva stanje v japonski družbi in se na Japonskem enači z igranim filmom. Ostalemu svetu so postale znane v 90-ih letih 20. stoletja.

Anime je oblika popularne kulture, ki je gradila na preteklih japonskih umetniških tradicijah, ki so veljale za visoko kulturo (kabuki, lesorezi- ukiyo-e), istočasno pa je uporabljala umetniške oblike 20. stoletja, kot so film in fotografija (Napier 2005, 4).

Kaj pa so pravzaprav anime? Če bi definirali anime preprosto kot japonske risanke, ne bi zajeli bistva. Veliko zahodnih definicij poskuša razložiti anime s tem, da jih enači z ameriško

animacijo, predvsem z Disneyem, kar pa ne drži. Že res, da so anime tudi risanke za otroke, vendar so več kot le to. Poleg tem za otroke anime obravnavajo tudi teme, ki smo jih navajeni v filmih. Anime vsebujejo romanco, komedijo, tragedijo, akcijo, celo psihološke teme se najdejo. Zato ni čudno, da spadajo animirana dela med večji del proizvodov japonskih studiev. Japonski studii tako proizvedejo petdeset animiranih serij na leto in približno tako število OVA² (Original Video Animation). Animirani filmi so prav tako pomembni in prinesejo približno polovico dobička od vseh filmov pri prodaji vstopnic. Film Princess Mononoke iz leta 1997 je postal najbolj dobičkonosen film vseh časov na Japonskem in ta status je obdržal še do danes (Napier 2005, 7).

Za razliko od risank na zahodu so anime res »mainstream« popkulturni fenomen. Medtem ko so fanatični oboževalci poimenovani s slabšalnim imenom otaku in jih japonska družba gleda z zaničevanjem, so anime preprosto sprejete pri vseh mlajših generacijah. Gledalci so vsi od malih otrok do študentov. Včasih, kot v primeru filma Princess Mononoke, anime zabrišejo generacijsko mejo in zajamejo vse sloje populacije (Napier 2005, 7). Zaradi tako raznolikega občinstva so anime razdeljene v različne kategorije. Žanrska razmejenost in osredotočanje na specifično publiko sta specifični lastnosti anim, čeprav se vse bolj srečujemo tudi s kombinacijami več žanrov. Anime se tako delijo na:

- bishojo: anime z lepimi dekleti,
- bishonen: anime z lepimi fanti,
- ecchi: anime, ki prikazujejo erotične situacije,
- harem: anime, v katerih je več deklet vezanih na enega fanta,
- hentai: erotične anime, večkrat enačene s pornografijo,
- josei: anime, namenjene mladim ženskam,
- kodomo: anime za otroke,
- maho shojo: anime za dekleta, ki govorijo o dekletih z nadnaravnimi močmi,
- maho shonen: anime za fante, ki govorijo o fantih z nadnaravnimi močmi,
- mecha: anime o robotih in kibernetičnem svetu,
- moe: anime, v katerih so glavni liki zelo ljubki,
- progressivne anime: enačimo jih z art filmi,

² Termin, ki je prišel iz Japonske animacije in se uporablja za animirane filme in serije, ki so bili izdani samo na DVD-jih, za domačo uporabo (Wikipedia 2009č).

-seinen: anime za mlade fante,
-sentai: anime, katerih glavni liki so člani skupine herojev z nadnaravnimi močmi,
-shojo: anime za deklice,
-shojo-ai/yuri: anime, namenjene šolskim dekletom,
-shonen-ai/yaoi: anime, namenjene fantom v šolskem obdobju,
-tanbi-kei: anime, ki opisujejo homoseksualne odnose,
(Portal Sloanime 2008)

Podobe iz anim in mang so vseprisotne na Japonskem. Uporabljajo jih za izobraževanje, okraševanje in za reklamne namene. Vsake toliko časa anime povzročijo moralno paniko, ko so objavljene študije, ki trdijo, da so anime in mange družbeno škodljive. Nazadnje je bilo tako po Aum incidentu, ko so v iskanju krivde za katastrofo navedli tudi anime, saj naj bi bilo veliko »najboljših in najpametnejših« privržencev Auma navdušenih nad apokaliptičnimi znanstveno-fantastičnimi animami (Napier 2005, 8).

Preučevanje anim je zanimivo, saj nudi pogled v sodobno japonsko družbo in ponuja vrsto vpogledov v pomembne zadeve, sanje in more sodobne družbe. Večina akademskih diskurzov se osredotoča na vizualne značilnosti. Kar niti ni tako zelo presenetljivo, glede na to, da je vizualni stil anim, tako zelo različen od ameriških risank. Nejaponski oboževalci se pogosto sprašujejo, zakaj liki v animah izgledajo tako »zahodno«. Ta trditev ne drži popolnoma, bolj pravilno bi bilo reči, da so liki v animah brezkulturni in da imajo specifičen anime stil. Veliko likov ima res plave ali rjave lase, vendar je tudi veliko takih, ki imajo bolj bizarno barvo las, kot je roza, modra ali zelena (Napier 2005, 25). Ostale značilnosti anim so še velike oči in deformacija lika v smislu neproporcionalnosti telesa. Vendar si poleg vizualne analize pozornost zasluži tudi sama zgodba v animah. Anime so medij, v katerem se značilne vizualne lastnosti prepletejo z vrsto splošnih, tematskih in filozofskih struktur in tako nastane edinstven estetski svet. Ta svet je pogosto provokativen, tragičen in precej seksualiziran ter vsebuje precej med sabo prepletenih zgodb (Napier 2005, 10).

Še enkrat je potrebno poudariti, kako močen medij so anime v sodobni Japonski. Anime so stalnica na televiziji. Predvajati se začnejo že zjutraj, ko so na sporedu otroške oddaje, nadaljujejo se v večernem času, ki je namenjen družinam, največ pa jih je po 23. uri in so namenjene študentom in najstnikom. Od 80. naprej so anime pomembne tudi na trgu videov, kjer OVA sestavljajo velik del prodaje in izposoje videov. Vendar pa ni bilo od nekdaj tako.

Vzpon anim se je začel v 60. letih 20. stoletja. Vzpon anim sovpada z upadom japonske kinematografije, ki ni več zmogla tekmovati s televizijo in trgom hollywoodskih filmov. Prazen prostor, ki je nastal, so lahko zapolnile anime. Zahodni animirani filmi so se pojavili na japonskem že leta 1909, japonski animatorji pa so začeli ustvarjati lastna dela leta 1915, vendar se je animacija kot potrošna/komercialna oblika zares začela šele v povojnem času. Mogoče je najpomembnejši datum v zgodovini japonske animacije leto 1963, ko je nastala prva animirana TV serija Astro Boy Osame Tezuke. Zgodba je požela takojšen uspeh, verjetno zaradi zanimive in čustvene zgodbe ter učinkovitega grafičnega dizajna (Napier 2005, 16).

Čeprav je bil sam Tezuka občudovalec Disneyeve animacije in prav tako veliko drugih animatorjev, se je japonska animacija že od samega začetka odmaknila od ameriške animacije, ne samo v smislu orientacije za odrasle in v bolj kompleksne zgodbe, ampak tudi v sami strukturi.

V 90. letih 20. stoletja je naraščalo število intelektualno prefinjenih anim, ki so se pojavile v tistem obdobju. Dve najpomembnejši sta serija Neon Genesis Evangelion Anno Hideakija (1996-1997) in film Princess Mononoke Mizayakija Hayao-a (1997). Obe animi sta doživeli izjemno popularnost, verjetno prav zaradi intelektualno izzivalnih tem in idej, kar je povzročilo, da je bilo napisanih veliko znanstvenih člankov na temo teh in anim nasploh (Napier 2005, 18).

Eden od razlogov za popularnost anim so tudi mange. Anime se zgledujejo po mangah v vizualnem stilu in tudi v žanrski različnosti. Bistvena povezava med dvema pa je verjetno ta, da veliko anim, če ne že kar večina, temelji na zgodbi, ki se je najprej pojavila v mangi. Tako ima večina mang tudi svojo animirano različico (ki je lahko zelo podobna originalu, ali pa je precej različna) (Napier 2005, 20).

Japonci si veliko stvari izposodijo, poberejo iz zahoda, tako je tudi pri animah. Vendar pa vsebujejo anime tudi nekatere japonske značilnosti, od psihologije, estetike do zgodovine. Nanašanje na japonsko kulturo je lahko površno, vendar je veliko del vseeno globoko usidranih v japonsko zgodovino in kulturo. Oshijevo delo »Ghost in the Shell« se nanaša na globalno prihodnost in vsebuje mnogo navezovanj na Biblijo, vendar se v njenih prizorih močno odražajo tudi šintoistični in budistični arhetipi. Anime so tako lahko zelo kreativne,

intelektualno izzivajoče in estetsko dovršene ter ponujajo vpogled v kulturo, ki je pogosto zapletena (Napier 2005, 32).

3.4 RELIGIJA V JAPONSKI POPULARNI KULTURI

Japonska družba je zelo zanimiva in se lahko pohvali s pozitivnimi dogodki, žal pa so jo pretresali tudi negativni dogodki, ki so bili zelo boleči. Tako je Japonska doživela najdaljši zlom borze po veliki depresiji, še vedno je edina država, ki je utrpela atomski napad, doživela je tudi napad Aum Shinrikyo na Tokijski podzemni železnici. To kompleksno kulturno ozadje, včasih trdovratno, včasih travmatično je izvrstno prikazano v oblikah, temah in predstavah anim. Zaradi temačnih dogodkov, ki so pretresali Japonsko 20. stoletja, ni čudno, da je veliko najpomembnejših anime tekstov, tudi Neon Genesis Evangelion iz leta 1997, ne samo temačnih, pač pa tudi globoko apokaliptičnih, kar nakazuje na družbo z velikimi strahovi, povezanimi s prihodnostjo. Konec sveta je pomemben element v japonski povojni vizualni in pisni kulturi (Napier 2005, 29).

Japonska ni edina država, kjer se pojavlja apokaliptično mišljenje. Apokaliptične težnje so prisotne v Evropi, še bolj pa v Združenih Državah Amerike. Vendar se Evropa in ZDA od Japonske ločita v pomembni točki. Obe si namreč delita skupno tradicijo biblične knjige Razodetja, teme in predstave/podobe, ki so postale fundamentalna verzija apokaliptične pripovedi: zadnji spopad med silami pravičnih in silami hudiča, masovno uničenje sveta, kjer bo zla stran poslana v pekel in dokončen srečen konec s pravičnimi poslanimi v nebesa (Napier 2005, 250). Japonska tradicionalna kultura ni z Evropo in ZDA nikoli delila te vizije. Niti budizem niti šintoizem ne predvidevata zadnjega spopada med dobrim in zlim. Še več, ideja kaznovanja nevernikov in dvigovanja vernikov v nebesa ne obstaja v nobeni od religijskih tradicij. Kljub temu pa je japonska popularna kultura prežeta z vizijo apokalipse.

Pojav gibanj z milenarističnimi težnjami po koncu 2. svetovne vojne kaže na to, da je cela japonska družba prežeta z apokaliptičnimi vizijami. Eden od teh je bil tudi Aum Shinrikyo, ki je svojo vizijo pripeljal do skrajnosti. V popularni kulturi pa je apokaliptične ideje mogoče najbolj zaznati prav v animah in mangah. Susan Napier pravi, da je glede na raznolikost med japonsko religijsko tradicijo in krščanstvom, presenetljivo, da dandanašnje japonske ideje o koncu sveta posnemajo Apokalipso. Te ideje ne vsebujejo samo sporočila razodetja in podob o množičnem uničenju, pač pa tudi globlje arhetipske strukture in obsesije s pretirano vizijo

smrti in hrepenenja, podobo mesije, ki osvobodi nemočne izpod terorja ali zatiranja in ambivalenten odnos do zgodovine in časa na splošno (Napier 2005, 252).

Poleg apokaliptičnih tem je še en aspekt Japonske družbe, tradicionalne in moderne, ki ga anime zajemajo. To je pojem festivala, ali po japonsko matsuri. Matsuri je bistven element japonskega religijskega in družabnega življenja, je praznovanje na področju igre in rituala. Omejen čas festivala omogoča vrsto nadzorovanega kaosa, kjer se ljudje, enkrat osvobojeni od vsakodnevnega reda in rutine, obnašajo na nenavadne načine. Na japonskem se tej festivali praznujejo tako, da pogosto vsebujejo seksualne in nasilne teme, ki so navadno izražene v obliki nastopov za šintoistična božanstva. Anime, vsaj nekatere, s svojim divjim humorjem, grotesknim pretiravanjem, igrivostjo, seksualno vsebino in nasilnimi temami močno izražajo to razpoloženje festivala (Napier 2005, 30).

V takih primerih se pojavljajo religijske teme implicitno, saj je religija skrita v vsebini anim. Obstajajo pa tudi primeri, ko se religija pojavlja eksplicitno. Tako se lahko pojavljajo šintoistični, budistični in tudi krščanski elementi. Tak primer je že prej omenjena anima *Ghost in the Shell*. V naslednjem poglavju bom iskala primere religije v animi *Neon Genesis Evangelion*.

3.5 ŠTUDIJA PRIMERA: NEON GENESIS EVANGELION

Neon Genesis Evangelion (Shin Seiki Evangelion) je uspešna, vplivna in kontroverzna japonska anima, ki je s predvajanjem začela oktobra 1995. Distributerja serije sta bila Gainax in Tatsunoko Productions, avtor in režiser pa Hideaki Anno. Serija ima 26 delov in tri animirane filme, ki so sledili po koncu serije. Žanr je mecha. V animi Neon Genesis Evangelion je veliko aluzij na biološke, vojaške, religijske in psihološke aspekte.

Slika 3.1: Neon Genesis Evangelion



Vir: Wikipedia (2009b).

3.5.1 KRATKA VSEBINA

Zgodba se dogaja v bližnji prihodnosti po katastrofi imenovani »Second Impact«. Pripoved sledi dogodivščinam mladega fanta Shinjija, ki je bil vpoklican v generalni štab organizacije NERV (tajne vladne organizacije) v mestu Tokio 3. Vpoklical ga je njegov hladni in odtujeni oče, ki je na čelu NERV-a. V prvem delu izvemo, da je bil Shinji vpoklican, zato da bi pilotiral ogromnega robota z imenom Evangelion (EVA na kratko). Evangelion je bil programiran za boj proti »Shito« (prevedeno kot angel, dobesedni pomen je apostol). Angeli so velikanske, groteskne kreature, ki predvidoma prihajajo iz vesolja in želijo uničiti planet. Medtem ko so znanstveniki izumili EVA-e, so samo najstniki (stari 14 let), sposobni sinhronizacije in pilotiranja EVA-e. Drugi pilotki sta še Rei Ayanami in Asuka Longley Soryu.

Skozi zgodbo pride na dan prava resnica o namenu NERV-a. Ta v resnici želi pospešiti evolucijo človeštva, zaradi česar se morajo piloti in drugi ključni liki soočati z notranjimi

konflikti glede lastnega poslanstva, ki se prepletajo z analizo lastnega bistva, preteklosti in prihodnosti. Psihološki problemi se večajo in nadvladajo realnim dogodkom, ki so prikazani le s serijo črno-belih fotografij opustošenega Tokia 3, NERV-a in krvavih teles Rei in Asuke (Wikipedia 2009b).

Zadnja dva dela serije se ne končata po pričakovanih občinstva. Glavni liki poskušajo ugotoviti, kaj je bistvo njihovega obstoja, pri čemer analiza preide v psihoanalizo odnosov s starši, samim seboj, lastne samodestruktivnosti in privlačnosti v odnosu do smrti. Poleg tega sta zadnja dela nenavadna tudi zaradi tega, ker se v njih ne pojavijo roboti, kar je za serijo, ki se uvršča pod žanr mecha, skoraj nedopustno.

Dvoumen in nejasen pomen konca je povzročil zmedo in nezadovoljstvo med gledalci. Zadnji dve epizodi sta bili verjetno najbolj kontroverzen segment že tako kontroverzne serije. Veliko oboževalcev je ta dva dela doumelo kot pomanjkljiva in nedokončana. Anno je branil umetniško integriteto finala, vendar je vseeno sledil film, ki naj bi bil nov konec serije. Gainax si je leta 1997 zadal nalogo, da bo ustvaril filmski konec serije. Studio je najprej izdal film *Death and Rebirth*, ki je vseboval strnjeno vsebino iz epizod 1-24 (*Death*) in prvi del novega konca (*Rebirth*), ki je bil najprej mišljen kot celoten konec, vendar ni bil dokončan zaradi proračunskih in časovnih omejitev. Projekt je bil končan pozneje s filmom *The End of Evangelion*. *The End of Evangelion* je alternativen konec serije in nadomesti dela 25 in 26. Prav tako zamenja *Rebirth* del iz filma *Death in Rebirth*. Oba filma so združili leta 1998 v celoto (kot je bilo najprej mišljeno) in film poimenovali *Revival of Evangelion* (Wikipedia 2009c).

Dennis Redmond o Evangelionu pravi: »Nič iz Annovega opusa ni pripravilo gledalcev na potres z imenom Evangelion. Anno je porušil prevladujoče dogovore o mecha žanru in združil dih jemajoče vizualne učinke, izreden soundtrack, presenetljiv scenarij ter bogate in kompleksne karakterje. Vse skupaj je povezal v eno najbolj subverzivnih kadarkoli napisanih zgodb (Redmond 2007, 185).

3.5.2 RELIGIJA V NEON GENESIS EVANGELION

V animi Neon Genesis Evangelion je prisotnih veliko religijskih tem in simbolov. V animi se tako najdejo simboli šintoizma, budizma, krščanstva, islama in raznih oblik misticizma (Redmond 2007, 186). Vendar so najbolj opazni in tudi najbolj pogosti religijski simboli vzeti iz judovske in krščanske tradicije. Asistent režiserja je povedal, da so prvotno uporabili

krščanske simbole z namenom, da bi se razlikovali od vseh ostalih anim, kjer nastopajo roboti in da simbolizem nima globljega pomen, možne so različne interpretacije.

Prvi krščanski simbolizem je mogoče opaziti že takoj na začetku. Zemljo napadajo angeli, ki bi lahko bili navezava na Božje angele iz Stare zaveze. Dobeseden prevod iz japonščine bi bil apostol (sel), kot v Novi zavezi. Prvega angela, ki je prišel na zemljo in povzročil katastrofo »Second Impact« so poimenovali Adam. Iz njega so nato naredili robote, poimenovane Evangelione- EVE. Adam in Eva sta, sodeč po Genezi, prvi človeški bitji in podobno kot so Eve narejene s pomočjo Adamovih delov, je tudi Eva ustvarjena iz Adamovega rebra.

Pogosto je prikazan krščanski križ. Pojavi se, ko je angel premagan in takrat se v nebo sprosti svetloba v obliki križa. Pojavi se tudi, ko se Eva razjezi in sprosti svojo energijo (glej Sliko 3.2). Ta svetloba v obliki križa ni povezana z angelom ali Evo, ampak se oblikuje vsakič, ko gre svetloba v nebo.

Slika 3.2: Eksplozija v obliki križa



Vir: Wikipedia (2009b).

Drugi angel je poimenovan Lilith. Po židovski folklori je bila Lilith prva žena Adama. V seriji je angel Lilith prabit na križu in zaboden z Longinusovim bodalom, kar spominja na Kristusa, saj je bil tudi on križan in preboden z bodalom.

Organizacija NERV ima v oblasti superračunalnik, ki mu pravi Magi. Njegovi trije deli so poimenovani Gašper, Miha in Boltežar, kot Sveti trije kralji, ki naj bi prišli obiskat Jezusa v Betlehem. V angleškem jeziku se pogosto uporablja izraz »Three wise men«, v animi pa se pred vsako akcijo obrnejo na Magija za odgovor, verjetno je prav zaradi tega dobil računalnik tako ime.

Drevo življenja je omenjeno in prikazano. Narisano je na stropu šefove pisarne, organizacije NERV-a. Pojavi se tudi v filmu, ko se Eve v zraku postavijo v obliko drevesa življenja.

Med pogovorom s Shinjijem Asuka omeni, da je med njima Jerichov zid (Wall of Jericho), ki v Jozuetovi knjigi predstavlja neprepusten zid.

V animi se sklicujejo tudi na Gufovo sobo (Room of Guf) in ta je prazna. V judovski folklori pomeni prazna soba bližajoči se konec sveta in prihod mesije.

Imena angelov so povzeta po angelih iz Svetega pisma. Vseh angelov je osemnajst, kar je v judaizmu pomembna številka in je povezana s hebrejsko besedo življenje (Wikipedia 2009b).

Simboli krščanstva so v animi jasno vidni, kar pa ne velja za šintoizem, ki ga je težje zaznati. Po mnenju nekaterih naj bi Shinji, Rei in Asuka predstavljali šintoistična božanstva: Susanoo, Amaterasu, in Ama-no-Uzume. Amaterasu je boginja sonca, Susanaoo je bog morja in nevihte in hkrati brat boginje Amaterasu. Ama-no-Uzume je boginja zore in sestra boga Susanaooa. Legenda o manjkajočem soncu pravi, da je Amaterasin neposlušni brat Susanoo pustošil po Zemlji in uničil Amaterasina riževa polja, vrtove in templje. Amaterasu je to tako spravilo v zadrego, da se je umaknila v jamo. Svet je tako zajela tema. Ostala božanstva so jo prosila, naj se vrne, vendar ni pomagalo. Boginja Ama-no-Uzume je dobila idejo. Pred jamo je uprizorila ples, ostalim se je zdelo to dejanje tako smešno, da so se začeli smejati. Radovedna Amaterasu je pokukala ven in zagledala svoj odsev v ogledalu, ki ga je Ama-no-Uzume obesila na vejo. Tačas je Ama-no-Uzume zaprla jamo, tako da Amaterasu ni mogla več nazaj. (Wikipedia 2009a) Shinji poseblja boginjo sonca Amaterasu, medtem ko je Susanoo Asuka. Zdi se, da se Asuka prav posebno trudi, da bi Shinjija ponižala, osramotila in zmanjšala njegovo moč. To na Shinjija vpliva negativno in uničuje njegovo psihično moč. Tudi on se, tako kot Amaterasu, skriva v svoj lastni oklep in svet vidi kot temačen in depresiven. Ama-no-Uzume predstavlja Rei. Ona je tista, ki da Shinjiju možnost, da se vidi takšnega, kot je. Soočiti se mora z lastno podobo in sprejeti odločitev. Ali bo ostal v votlini ali se bo odločil za svet. Odloči se za svet in tako ga reši pred popolnim propadom.

Še en religijski aspekt je, ki se vleče čez celo serijo in film in to je vizija apokalipse. Film *The End of Evangelion* je še nekoliko bolj apokaliptičen kot serija, poln je scen uničenja, smrti in potencialnega vstajenja. Najpomembnejši trenutek je pričakovanje dogodka »Third Impact«. To je mističen apokaliptičen trenutek, ki bo uničil človeštvo. Uničenje lahko povzroči angel, ko se dokoplje do ostankov prvega angela, spravljenega na sedežu NERV. Toda izkaže se, da ni tako. Dogodek pospeši še ena skrivna organizacija SEELE. Tudi SEELE je izumil svoje evangelione, da bi uničil NERV in tako bil lahko sprožili Third Impact. Na koncu filma se

Shinji končno spravi v svojo EVA-o, vendar mu ne uspe premagati nasprotnikovih evangelionov. Third Impact se začne, ko dvignejo evangelioni Shinjija v zrak in se postavijo v obliko velikanskega drevesa, drevesa življenja. Po svetu se začnejo eksplozije, pojavi se velikanska Rei in sprejema vase duše umirajočega človeštva, ki se dvigajo k njej v obliki ognjenih križev. Le Shinjija ne more sprejeti vase, zato ta kroži osamljen v vesolju. Rei ga vpraša, če je to res, kar si želi. Shinji spozna, da je življenje boljše kot samota, čeprav je včasih zelo težko. Zbudi se na opustošeni zemlji, ob njem je le Asuka. Na koncu se izkaže, da je človeštvo samo osemnajsti angel (Napier 2005, 267).

V primeru apokalipse je sama vsebina religijska, a je ljudje ne dojemajo kot takšno. Kar se tiče krščanske simbolike, pa je drugače. Simboli so res vzeti iz judovske in krščanske tradicije in so zelo opazni, toda njihov pomen je drugačen. Angeli so povezani z zlom, Adam je ime sovražnika, EVA-e so velikanski roboti ... Ti religijski simboli ne predstavljajo religije same. Vsi ti simboli imajo lahko drugačen pomen, ker je krščanstvo na Japonskem obrobna religija. Vsi ti primeri torej res črpajo iz judovske in krščanske tradicije, v treh junakih pa bi lahko prepoznali tudi tri šintoistična božanstva, toda dejstvo je, da vsi ti elementi, ki nastopajo v animi, ne predstavljajo religije kot take in so popolnoma razvezani pomenov, ki jih imajo v okviru krščanstva.

V nekaterih primerih se pojavlja religija eksplicitno. Tak primer je, ko se liki pogovarjajo, kaj se bo zgodilo, če umrejo in ugotavljajo, ali bodo šli v nebesa. Govorijo tudi o bogu in pravijo, da smo ljudje odvisni od božje volje. Tako razmišljanje je bliže krščanstvu kot šintoizmu ali budizmu. Primer iz šintoistične religije sem opazila samo enkrat, in sicer sem ob prikazu narave opazila še šintoistični oltar. Mogoče je za to krivo tudi dejstvo, da krščansko religijsko tradicijo bolj poznam, saj so njeni simboli vseprisotni v naši družbi. Drugače je s šintoizmom in budizmom, saj ju ne poznam dobro in se mi zaradi tega simboli in aluzije nanju lažje izmaknejo.

4 SKLEP

Anma Neon Genesis Evangelion je prepletena z religijskimi simboli. Nekatere sem opisala, nekaterih mogoče nisem opazila, toda dejstvo je, da so prisotni.

Prvo vprašanje, ki sem si ga postavila je bilo, ali se tudi v japonski popularni kulturi in animi Neon Genesis Evangelion kaže japonski verski sinkretizem. Na to vprašanje lahko odgovorim pritrdilno. Tako kot Japonci mešajo religije v vsakdanjem življenju, jih mešajo tudi v animah. Anime velikokrat vključujejo šintoistične in budistične elemente, velikokrat je prisotno tudi krščanstvo, saj se jim zdi zanimivo. Iz krščanstva so vzeti določeni koncepti, ki so nato drugače interpretirani. Anime velikokrat vsebujejo apokaliptične teme, ki so vzete iz krščanstva. Vse te religije so lahko hkrati prisotne v animah, tak primer je tudi Neon Genesis Evangelion, saj vsebuje podobe iz krščanske in judovske tradicije ter iz šintoizma. Japonski verski sinkretizem se iz vsakdanjega življenja prenese tudi v popularno kulturo. Aleš Črnič ugotavlja, da današnji čas razbijanja religijskih monolitov in mešanja, presajanja ter reinterpretacije posameznih idej, nastajanje novih sinkretizmov ni nekaj novega. Kar je drugače, je to, da se vsi tej procesi danes dogajajo v neprimerno večjih razsežnostih kot kdajkoli doslej (Črnič 2001, 142).

Drugo vprašanje je: Katera religija prevladuje v animi Neon Genesis Evangelion? Prevladujoča religija je krščanstvo, predvsem njena apokaliptična vizija sveta. Poleg tega vsebuje anima tudi veliko simbolov iz krščanstva. Zanimivo je predvsem to, da prisotna krščanska simbolika nima istega pomena kot v krščanstvu. Avtor Hideaki Anno je krščanske simbole interpretiral na svoj način in jim dodal nov pomen. Asistent režiserja Tsurumaki celo pravi:

Na Japonskem je veliko anim z velikanskimi roboti, zato smo naši zgodbi dodali religijske teme, da bi se razločili od ostalih. Ker krščanstvo na Japonskem ni prevladujoča religija, smo mislili, da bo vse skupaj delovalo bolj skrivnostno. Nihče od ekipe, ki je delal na projektu Evangelion, ni kristjan. V animi ni dejanskega krščanskega pomena, nam se je pač zdelo da vizualni krščanski simboli izgledajo super. Če bi vedeli, da bo anima predvajana tudi v Evropi in ZDA, bi se morda odločili drugače (Evaotaku 2005).

V tem primeru gre za »selektivno prisvajanje posameznih pojmov, idej ali praks, ki so iztrgani iz širšega konteksta, so reinterpretirani in vključeni v nov kulturni sistem.« (Črnič 2001, 146).

V mojem primeru je religijskim simbolom vzeta vsa religijska vsebina. Neon Genesis Evangelion sam po sebi torej ni religijska vsebina in ni nikoli bila mišljena kot taka, vsebuje pa religijske simbole.

Tako kot je religija prisotna v življenju Japoncev, je prisotna tudi v popularni kulturi. Religijski elementi so vključeni v anime, saj so religije del Japonske in predstavljajo njihovo kulturo. Brez njih bi bile anime nepopolne. Religijske teme, ki jih obravnavajo anime na poseben način, izražajo razpoloženja v družbi. Včasih pa religijski simboli nimajo globljega pomena in so v animi le za popestritev.

5 LITERATURA

Črnič, Aleš. 2001. Nirvanizacija globalne vasi. Privlačnost azijskih religij za sodobne zahodne družbe. *Časopis za kritiko znanosti* 29 (202-203): 141-161.

Earhart, Byron. 1997. *Religion in the Japanese Experience*. Belmont: Wadsworth Publishing Company.

Evaotaku. 2005. *Pogosto zastavljena vprašanja*. Dostopno prek: <http://www.evaotaku.com/html/evafaq.html> (11. september 2009).

Forbes, Bruce David. 2005. Introduction. Finding religion in unexpected places. V *Religion and popular culture in Amerika*, ur. David Forbes in Jeffrey Mahan, 1-20. London: University of California Press.

Fridell, M. Wilbur. 1976. A Fresh Look at State Shinto. *Journal of the American Academy of Religion* 44 (3). Dostopno prek: <http://www.jstor.org.nukweb.nuk.uni-lj.si/stable/pdfplus/1462824.pdf> (25. avgust 2009).

Hardacre, Helen. 1986. Creating State Shinto: The Great Promulgation Campaign and the New Religions. *Journal of Japanese Studies* 12 (1). Dostopno prek: <http://www.jstor.org.nukweb.nuk.uni-lj.si/stable/pdfplus/132446.pdf> (25. avgust 2009).

---2004. Religion and Civil Society in Contemporary Japan. *Japanese Journal of Religious Studies* 31 (2). Dostopno prek: <http://www.nanzan-u.ac.jp/SHUBUNKEN/publications/jjrs/pdf/699.pdf> (28. avgust 2009).

--- 2006. *State Shinto*. Dostopno prek: http://www.reference.routledge.com/subscriber/uid=7423/entry=w164_w164b360&highlight_query=state+shinto&offset=1#hit (25. avgust 2009).

Hiroaki, Kobayashi. 2005. *Religion in the Public Sphere: Challenges and Opportunities in Japan*. Dostopno prek: http://findarticles.com/p/articles/mi_qa3736/is_200501/ai_n15704848/?tag=content;coll (27. avgust 2009).

Metraux, Daniel. 1995. *The Aum Shinrikyo Incident, Revision of the Religious Corporational Law and the Debate over the Separation of Church and State in Contemporary Japan*. Dostopno prek: http://sokafacts.net/religious_corp_law/metraux.html (25. avgust 2009).

- Milčinski, Maja. 2005. Šintoizem. *Gea* 15 (10): 43.
- Napier, Susan. 2005. *Anime from Akira to Howl's Moving Castle. Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York: Palgrave Macmillan.
- Pfeiffer, W. Sanborn. 2000. Mahikari: New Religion and Japanese Popular Culture. *Journal of Popular Culture* 34 (2). Dostopno prek: <http://proquest.umi.com.nukweb.nuk.uni-lj.si/pqdweb?index=0&did=78981876&SrchMode=1&sid=1&Fmt=6&VInst=PROD&VType=PQD&RQT=309&VName=PQD&TS=1251455786&clientId=65784> (28. avgust 2009)
- Portal Sloanime. 2008. *Slovarček*. Dostopno prek: http://www.sloanime.org/index.php?option=com_content&view=article&id=15&Itemid=9 (3. september 2009).
- Pye, Michael. 1994. Shape and Shadow. *Numen* 41 (1). Dostopno prek: <http://www.jstor.org.nukweb.nuk.uni-lj.si/stable/pdfplus/3270413.pdf> (25. avgust 2009).
- Reader, Ian. 2004. Consensus shattered. Japanese paradigm shift and moral panic in the Post-Aum era. V *New religious movements in the 21st century*, ur. Lucas Phillip Charles in Robbins Thomas, 191-201. London: Routledge.
- Redmond, Dennis. 2007. Anime and east Asian culture: Neon Genesis Evangelion. *Quarterly review of film and video* 24. Dostopno prek: <http://web.ebscohost.com.nukweb.nuk.uni-lj.si/ehost/pdf?vid=3&hid=104&sid=e3a30e72-5c34-4c5d-b127-97913bce9e69%40sessionmgr110> (8. september 2009).
- Smrke, Marjan. 2000. *Svetovne religije*. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.
- Storey, John. 2006. *Teoria Culturale e cultura popolare*. Rim: Armando editore.
- Takayama, K. Peter. 1988. Revitalization Movement of Modern Japanese Civil Religion. *Sociological Analysis* 48 (4). Dostopno prek: <http://www.jstor.org.nukweb.nuk.uni-lj.si/stable/pdfplus/3710871.pdf> (27. avgust 2009).
- Toshio, Kuroda. 1981. Shinto in the History of Japanese Religion. *Journal of Japanese Studies* 7 (1). Dostopno prek: <http://www.jstor.org.nukweb.nuk.uni-lj.si/stable/pdfplus/132163.pdf> (25. avgust 2009).
- Wikipedia, the free encyclopedia. 2009a. *Ama-no-Uzume*. Dostopno prek: <http://en.wikipedia.org/wiki/Ame-no-Uzume-no-Mikoto> (11. september 2009).

---2009b. *Neon Genesis Evangelion*. Dostopno prek: [http://en.wikipedia.org/wiki/Neon_Genesis_Evangelion_\(anime\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Neon_Genesis_Evangelion_(anime)) (11. september 2009).

---2009c. *Neon Genesis Evangelion franchise*. Dostopno prek: http://en.wikipedia.org/wiki/Neon_Genesis_Evangelion_franchise (8. september 2009).

---2009č. *Original Video Animation*. Dostopno prek: http://en.wikipedia.org/wiki/Original_video_animation (12. september 2009).