

Л.А. Долгих

культуролог, независимый исследователь

leyla.dolgih@mail.ru

РЕЛИГИОЗНОЕ И МИСТИЧЕСКОЕ КАК МАРКЕРЫ «ДРУГОГО»: ЗАПАД В РЕПРЕЗЕНТАЦИЯХ СОВРЕМЕННОГО ВОСТОКА

Статья посвящена тому, как медиа создают образ «Другого» с помощью черт трансцендентного. В частности, проводится анализ средств, с помощью которых в японской анимации последнего десятилетия маркируется популярный и значимый для Японии образ британского. Рассматривается репрезентация религиозных и мифологических практик в контексте глобализующегося взгляда на «Другого».

Ключевые слова: Япония, Британия, репрезентация, глобализация, «Другой», анимация, трансцендентное, окцидентализм

The article covers the ways media create the image of the Other using markers of transcendental. The case study is focused on the building of the image of “Britain” and “British” in Japanese animation of the last decade. Representations of religious and mythological practises depend in this case on (self-)globalizing view towards the Other.

Keywords: Japan culture, British culture, representation, globalization, the Other, animation, transcendental, Occidentalism

Среди вопросов, которые ставит процесс глобализации, одним из наиболее интересных является вопрос о взаимном влиянии глобализации и медиа друг на друга. Не углубляясь в сложные и неоднозначные дискуссии о унифицирующей или демократизирующей силе глобализации, можно подчеркнуть одну ее особенность, отмеченную П. Вирилио: глобализация расширяет горизонты нашего видения, делает доступным для нашего взгляда то, что раньше было скрыто расстоянием¹. Очевидным следствием этого становится увеличение информации о других культурах, идеологиях, паттернах поведения (впрочем, говоря об этом, я оставляю за скобками качество подобной информации). В свою очередь, это могло бы привести к переосмыслению восприятия «Другого», что значило бы сдвиги в восприятии «себя».

Для анализа того, что происходит в этом поле в настоящее время, благодатную почву дают медиа, поскольку через них репрезентируются и «Я» и «Другой», высвечиваются их сложные отношения. Вопрос о взаимовлиянии медиа и непосредственного восприятия мира чрезвычайно сложен, значим и был неоднократно рассмотрен в различных ракурсах, например, представителями Бирмингемской школы. Как бы то ни было, на связь транслируемых образов с формированием картины мира указывают и социальные теоретики, и теоретики феминизма, и теоретики постколониальных исследований. В последнем случае интересен пример оппозиции Запада, традиционно рассматриваемого как генератор глобализации, и его «Другими», которые видятся как реципиенты паттернов, транслируемых Западом. И главным из таких «других» в традиционной оппозиции выступает Восток, противопоставляемый Западу по целому ряду параметров. В силу ряда событий первого десятилетия XXI века одним из наиболее значимых таких культурных маркеров стала религия.

В частности, можно обратиться к опыту американской визуальной культуры, где в голливудских

блокбастерах и пеплумах часто вероисповедание, детерминирующее традиции и жизненный уклад, становится неодолимой пропастью, разделяющей две культуры. Герой может заглянуть за этот барьер, но решение остаться за ним, как правило, знаменует потерю собственной идентичности. Особенно четко эта тематика прочерчивается в свете напряженных отношений между США и «другими», в роли которых часто выступают мусульмане, в таких исторических фильмах как, например, «Идальго» (2004), «Царство небесное» (2005) или более раннем «Легионере» (1998). Однако зачастую любое обращение к трансцендентному, далеко не всегда религиозному, постулирует различие, как, к примеру, в нашумевшем «Аватаре» (2009) Джеймса Кэмерона, где чувствуется желание «западного», рационального, христианского найти и коснуться того, что оно мнит «иным», магическим, пралогическим, сенситивным.

Как бы то ни было, подобные репрезентации западными медиа не ограничиваются. Более того, иногда не-западные культуры не только конструируют образ «Другого» в лице Запада, но и рефлекструируют то, как Запад видит себя через своих «Других». Как указывает теоретик окцидентализма Дж. Карриер, «Западные люди определяют Других в терминах Запада, но и Другие определяют себя в терминах Запада, также как каждый из них определяет Запад в терминах Другого»². Подобному случаю, а именно выявлению того, как используются образы религиозного и мистического опыта для маркирования западного «другого» в репрезентациях не-западных культур и посвящена данная статья. В частности, здесь будет рассмотрен случай, представленный японской анимацией (аниме) последнего десятилетия, где в это время проявляется особый интерес к образам Британии (в целом, сводимому к изображению Англии), выявляющее очень интересные тенденции в этой сфере.

Судя по всему, маркирование «другого» с помощью обращения к его религиозным и традиционным предпочтениям, этим элементам, по сей день не выхолащенных глобализацией и нарочито «выпячиваемых» при создании характерных образов – явление достаточно универсальное в массовой культуре, хотя бы потому, что именно этот тип стереотипов один из самых живучих. В японской экранной же культуре оно, однако, имеет свою специфику, проистекающую из исторических процессов, связанных с данным феноменом. Фактор религии в изображении европейских государств приобретает особую значимость, если вспомнить, какую роль он сыграл во внешней политике Японии.

Еще одна причина связана с общим превалированием фантастики, фэнтези и мистики в аниме-культуре. Количество сериалов, в которые вписываются элементы магического и фантастического, значительно превышает те, где они отсутствуют в принципе. Подобная установка заставляет включать для привлечения внимания зрителя экзотические формы, в которых реализуется зачастую достаточно стандартный сюжет, поэтому обращение к религиозным мотивам здесь весьма распространено. Христианство, а особенно христианская демонология, оказались весьма удобны для подобных целей, поэтому определенные квазирелигиозные элементы, появляющиеся в различных сериалах, могут выполнять функцию прямого обращения к трансцендентному, а не маркера «другого».

Тем не менее, их первичная семантика, особенно визуальная, никогда не выхолащивается полностью. Анализируя смежную область репрезентации – фантастическое кино, Н. Самутина отмечает: «Фантастическое кино всегда предельно; прежде всего, оно делает своим предметом несуществующее, невидимое, в каком-то смысле непредставимое (радикальное иное)...»³. Поскольку в японской нарративной и визуальной традиции границы между реальным и фантастическим гораздо более зыбки, нежели в западной⁴, поиск этого самого непредставимого, трансцендентного

² Westerners, then, define the Other in terms of the West, but so Others define themselves in terms of the West, just as each defines the West in terms of the Other». Carrier J. Occidentalism: The World Turned Upside-down // American Ethnologist 1992. Vol. 19. №2. P. 196-197.

³ Самутина Н. Фантастическое кино и проблема иного // Фантастическое кино: эпизод первый. М., 2006. С. 67.

⁴ Napier S. The Problem of Existence in Japanese Animation // Pro-ceedings of the American Philosophical Society, 2005. Vol. 149. P. 74.

Л. Долгих Религиозное и мистическое как маркеры «другого»: запад в репрезентациях современного востока

«другого» сопряжен с изображением вполне реального и осязаемого «другого». Например, Б. Иванов прямо указывает, что в аниме (как минимум, до 2000-х гг.) «пришельцы, эльфы, демоны изображаются схоже с иностранцами, и первых иногда принимают за последних. Демон, скажем, может изображаться как европеец, а пришелец – как негр. Ничего необычного в этом нет – с одной стороны, монокультурные японцы называли в свое время европейцев «заморскими дьяволами», с другой стороны, буддизм и синтоизм гораздо слабее, чем христианство, отделяют людей от сверхъестественных существ»⁵.

Таким образом, религиозный компонент все же не везде и с большими оговорками, но становится элементом репрезентации этничности. Религия в аниме оказывается четко привязанной к своим институциям, главной из которых является, конечно, церковь. Сериалы с религиозной тематикой наполнены монастырями, духовно-рыцарскими орденами, церковными школами. Как уже было замечено, они принимают различные искаженные формы; антуражу, необычным боевым способностям и атмосфере отдается предпочтение перед моральными установками, догматикой или историческими аллюзиями («Крестовый поход Хроно», «Седьмой дух», «Хеллсинг Ультимэйт»). Однако в столь плотно концептуализированной среде как пространство репрезентации Великобритании христианская церковь оказывается в несколько другом положении. Она может продолжать играть роль простого проводника сверхъестественного, как, например, Чёрный орден мира «Грей-мена», однако, она может быть и выразителем «английскости». И здесь, в отличие от первого случая, важную роль начинает играть подчеркивание того, что христианская церковь не монолитна и, в частности, Англия обладает своей особой ее версией. Однако такая специфическая форма протестантизма как англиканство ни в одном из аниме-сериалов не была упомянута ни разу. Вообще, для ориентированной на фантастику аниме-культуры спиритуальный католицизм с его святыми, средневековой историей в мрачных тонах и богатой символикой гораздо привлекательнее, нежели прагматичный и аскетичный протестантизм. Вероятно, поэтому почти любое изображение христианства носит католический оттенок, и для появления другой конфессии в нарративе требуется особый повод.

Таким поводом, прежде всего, является достаточно жесткое противопоставление протестантизма католичеству. Несмотря на значительные изменения в отношении к христианству в Японии за последние полтора столетия, изображение данной религии в аниме носит черты веками формировавшихся представлений. Впервые попав в Японию в XVI в. вместе с португальскими миссионерами, христианство католического толка встретило чрезвычайный интерес у местного населения, в связи с политической нестабильностью в стране и установившимися с пришельцами торговыми связями⁶. Однако позднее, по ряду политических (укрепляющая власть сегуната, основывавшая свою идеологию на нео-конфуцианской доктрине увидела в конкурента иностранной религии) и культурных⁷ причин христианство было отвергнуто, его адепты подверглись гонениям, а в стране был введен режим самоизоляции. Католические миссионеры были изгнаны, а христианство стало ассоциироваться с агрессией⁸. Дело было в том, что европейские купцы привозили с собой огнестрельное оружие, обладание которым расшатывало и без того нестабильную ситуацию в стране. Тяжелым ударом для Японии стало христианское восстание на о. Кюсю (1637)⁹. После закрытия страны и вплоть до середины XIX в. японская внешняя политика в европейском направлении ограничивалась исключительно голландской факторией. Голландцы, будучи протестантами, интересовались торговлей значительно больше, нежели миссионерской деятельностью.

⁵ Иванов Б. Введение в японскую анимацию. М., 2001. С. 181.

⁶ Подробнее об этом см.: Мак-Нил У. Восхождение Запада: История человеческого сообщества : пер. с англ. Киев, М., 2004. С. 833-834.

⁷ Подробнее об этом см.: Мещеряков А.Н. Начало, обреченное на конец. Христианское столетие в Японии // Знание – сила. 1992. № 12. С.90.

⁸ Мещеряков, А. Н. Император Мэйдзи и его Япония. М., 2006. С. 34.

⁹ Мак-Нил У. Восхождение Запада: История человеческого сообщества : пер. с англ. Киев; М., 2004. С. 935.

В общем, примерно ту же расстановку сил можно видеть и в аниме. Католицизм, главным актором которого в сериалах, связанных с Британией, оказывается папская курия, чрезвычайно агрессивен, экспансивен и фанатичен. Его деятельность сводится к крестовым походам – священным войнам против радикального «инога», образ которого репрезентируют вампиры. Впрочем, объявляя крестовый поход против Англии, архиепископ Энрико Максвелл («Хеллсинг Ультимэйт») стремится не уничтожить кишачие там легионы вампиров, а припомнить англичанам отступничество от папского престола¹⁰. Пожалуй, принадлежность к католической вере вместе с прилагающимися характеристиками является одной из определяющих черт персонажа, превалирующей над национальностью. К примеру, если как католик показан персонаж-британец, то подчеркнуты будут именно его религиозные характеристики. Например, один из героев аниме «Тетрадь смерти» Мелло, судя по всему немец, однако, воспитанный в английском детском доме, также имеющим отношение к религии¹¹, подчеркнуто показан в окружении символов католической церкви, при этом является, пожалуй, наиболее одиозным и агрессивным персонажем, даже на фоне остальных не слишком приятных героев сериала. Этот же персонаж выявляет еще одну особенность, связанную с репрезентациями католицизма – лицемерие. Несмотря на явно религиозный антураж вокруг него, персонаж является носителем едва ли не всех смертных грехов. Примерно также рисуются епископы из «Хельсинг Ультимэйт» и «Крови Триединства»: одержимые, нетерпимые, склонные решать проблему грубой силой.

В отличие от всего вышеупомянутого, протестантизм не имеет особых характеристик в репрезентации. Более того, лишь в одном сериале («Хеллсинг Ультимэйт») это слово вообще употребляется. В романах «Кровь Триединства» (в аниме этот мотив проигнорирован) отмечается, что королевство Альбион является наименее религиозной из стран людей¹², как бы указывая на то, что страна не подчиняется Ватикану, поскольку такого явления как протестантизм в мире «Крови Триединства» не могло бы быть в принципе. Собственно, противопоставление католицизму и есть главная и единственная характеристика репрезентации протестантизма. На самом общем плане протестантизм отличается от католичества предсказуемым снижением роли духовенства. Кроме того, то общее, что можно увидеть в репрезентации Великобритании в этих двух сериалах, где тема религии является одной из центральных – это относительная и даже несколько жестокая терпимость к тем, кого пытаются уничтожить католические ордена. То есть британцы не уничтожают вампиров (по крайней мере, не всех), а заставляют их работать на себя.

Вампиры. Здесь следует подробнее рассмотреть роль образа вампира, который в настоящее время активно изучается различными гуманитарными науками, как один из наиболее актуальных символов культуры 1990-2000-х. Исследователи выдвигают множество предположений о функциях данного персонажа в литературе и кинематографе этого периода, среди которых, например, функция преодоления идеи человеческой исключительности, идеального героя кошмара или легитимации трансформации ритма жизни в современной культуре¹³. Одной из наиболее распространенных версий является та, где «исследователи рассматривают вампира как симптом экономического, социального, расового, этнического или гендерного неравенства. Вампир может выступать выражением имперского угнетения или гнета политической власти, неравноправия перед лицом государства, а также выразителем социальной, культурной и даже интеллектуальной

¹⁰ Hellsing Ultimate. Япония. Satelight, Madhouse Studios, Graphinica 2006. Реж. Токоро Томокадзу. Худ. Кота Хирано. Эпизод 6.

¹¹ Обата Т., Ооба Ц. Тетрадь смерти. М., 2010. Т. 7.

¹² Сунао Ё. Гнев против луны I : Из империи [Электронный ресурс]: Роман. - URL : <http://www.diary.ru/~TBInfo/p37820853.htm>

¹³ Подробнее об этом см.: Пензин А. Вампирское кино и генеалогия ночной жизни // Русская антропологическая школа [Электронный ресурс]. – Электрон. журн. – URL: <http://kogni.narod.ru/penzin.htm>; Хапаева Д. Вампир — герой нашего времени // Новое литературное обозрение [Электронный ресурс]. – Электрон. журн. – 2011. – № 109. – URL: <http://magazines.russ.ru/nlo/2011/109/ha6.html>

Л. Долгих Религиозное и мистическое как маркеры «другого»: запад в репрезентациях современного востока

маргинальности»¹⁴. То есть вампир становится метафорой «другого». Опуская роль вампира, помещенного в японскую культуру, я хочу отметить, что в образе британских вампиров элементы религиозной и этнической инаковости прослеживаются очень четко. Они имеют ярко выраженный восточный бэкграунд: метоселаны из «Крови Троиединства» - фактически трудовые мигранты (или скорее рабы) из Империи Истинного человечества, самого восточного из государств вселенной сериала, представляющего собой смесь турецкой, славянской и византийской культур, а также единственного обладающего собственной религией. Что же касается «Хеллсинг Ультимэйт», то здесь зритель резко выдергивается из линии борьбы английской культуры за выживание флэшбэком в прошлое главного героя – Дракулы, начинающимся с турецкого пленения юного господара Валахии¹⁵, что не только объясняет характер героя, но и постулирует его оторванность от любых проявлений человечности, в том числе веры и национальных рамок. С другой стороны, вампиры здесь также явлены как большая, сплоченная масса немецких солдат. Таким образом, вампиры в аниме-сериалах о Британии являют собой некоторую гипотетическую нацию, отличную от британцев.

В отличие от западных паттернов вампирских историй 2000-х гг., подробно проанализированных Д. Хапаевой, в рассматриваемых источниках фигура вампира не несет в себе столь уничижающей для человека коннотации. Далеко не всегда они обладают невероятной эстетической и сексуальной привлекательностью (например, уродливые нидерландские бароны из «Крови Троиединства» или Ян Валентайн («Хельсинг Ультимэйт»), для которого автор статьи о сериале на русском Lurkmore подобрал не слишком литературное, но как нельзя лучше подходящее слово «быдло»¹⁶), не рассматривают человека исключительно как пищу, не становятся желанной, но недостижимой целью и даже не всегда являются живыми мертвецами (метоселаны в «Крови Троиединства» - люди-носители особого типа наследственного заболевания). Японская анимация сохраняет остаточные черты того, что Хапаева определяет как «классическая» репрезентация вампира. В анализируемых аниме-сериалах функция нелюдей наоборот состоит в их низведении (или возвышении) до уровня *people like us* (термин А. Пензина). Буквально эта схема воспроизводится через вампиров из гетто Лондилиума («Кровь триединства»), при встрече с которыми папа римский понимает, что вампиры это не только жуткие монстры, движимые жадой, но и живые существа, которые точно также как люди переживают, чувствуют, страдают¹⁷. При этом вампиры, без сомнения, остаются опасными для человечества хищниками, однако, сами люди (те, что связаны с мистической сферой) оказываются не менее опасными для вампиров. Поэтому нивелируется изначальное неравенство между людьми и вампирами, столь характерное для современных западных вампирских историй.

Возвращаясь к вопросу о толерантности, следует отметить ее амбивалентный характер. С одной стороны, то, что бросается в глаза зрителю в образе вампирского гетто Лондилиума - аллюзия на колониальную или эмигрантскую политику притеснения, с другой стороны, вампиры ни здесь, ни в обоих «Хеллсингах» совсем не похожи на угнетаемых «номеров» (специфический для сериала термин, описывающий автохтонное население британских колоний) из «Код Гиасс». В последнем, сосредоточенном на изображении Священной Британской империи – выдуманного государства, сложного конструкта, изображающего скорее белый колонизаторский Запад в целом, нежели Британию как таковую, к слову, религиозная линия достаточно важна, однако, не сопряжена с

¹⁴ Хапаева Д. Вампир — герой нашего времени // Новое литературное обозрение [Электронный ресурс]. – Электрон. журн. – 2011. – № 109. – URL: <http://magazines.russ.ru/nlo/2011/109/ha6.html>

¹⁵ Hellsing Ultimate. Япония. Satelight, Madhouse Studios, Graphinica 2006. Реж. Токоро Томокадзу. Худ. Кота Хирано. Эпизод 9.

¹⁶ Хеллсинг// Лукоморье : русский lurk moar [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – URL: <http://lurkmore.to/%D0%A5%D0%B5%D0%BB%D0%BB%D1%81%D0%B8%D0%BD%D0%B3> (дата обращения 03.05.2012).

¹⁷ Trinity Blood. Япония. Gonzo. 2005. Реж. Хирага Томохиро. Эпизоды 20-22.

христианством, а скорее наоборот, отражает резкое отступление, открытый отказ от него¹⁸, с почти ницшеанским пафосом разделения слабых и сильных. Соприкосновение с трансцендентным здесь происходит через вызов, брошенный императором богам, воплощенным в образах коллективного бессознательного. За этим вызовом можно увидеть неограниченное желание экспансии, которому оказывается мало земного пространства, а также подспудное желание Запада переkreить мир в соответствии с собственным представлением о должном и правильном, невзирая на естественную логику функционирования мира. Отсюда же из этого отречения от духовных оснований и требования следовать «праву сильного», того, кто способен бросить вызов высшей силе, происходит деление мира на «нас, которым все дозволено» и «всех остальных». Важным моментом является здесь использование религии в качестве символического различителя: «ницшеанской» философии империи противопоставляются христианские аллюзии в образе предводителя японцев – британца Зеро, получившего прозвище Man of Miracles, подобно библейскому Моисею, выведшего свой народ (около миллиона японцев) из империи и из рабства¹⁹, а после преданного своими же людьми, передавшими его британцам в обмен на независимость Японии. Вряд ли, здесь можно говорить о христианстве как о проводнике особых этических или спиритуальных качеств, поскольку моральная граница или расстановка мистических сил между протагонистами и антагонистами в сериале предельно смазана, а Зеро, несмотря на попытки создателей аниме оправдать героя, на деле оказывается немногим лучше своих имперских врагов. Выделенные выше элементы скорее указывают на то, как в глобализующейся экранной культуре происходит унификация визуальных маркеров «добра», один из аспектов фиксируемого некоторыми теоретиками процесса унификации символического аппарата кинематографа и смежных искусств²⁰.

В отличие от этого отказа принимать как этнического, так и трансцендентного «другого», в рассматриваемых выше двух сериалах можно проследить тесную связь между двумя сторонами, выраженную в том, что формальный глава англиканской церкви – королева, оказывается в некоторого рода зависимости от вампиров. Так, королевы Альбиона (Британия в сериале «Кровь Триединства»), при вступлении на трон, вынуждены заключать договор с владельцем гетто графом Верджилом Уолшем, также вампиром. Королева из «Хеллсинг» и «Хеллсинг Ультимейт», связь которой с религией достаточно сильна, поскольку, судя по всему, сохраняется ее роль сакрального лидера²¹, доверяет вампиру Алукарду, с которым она дружила в молодости, защищать Лондон как своей последней надежде. Даже королева Виктория («Черный дворецкий») становится марионеткой сверхъестественного существа, хотя и не вампира. Вампиры находятся в угнетенном или маргинальном положении, но экономика (в противоположность аниме-альтернативе стран Бенилюкса, где вампирские преступные организации экономику уничтожают) и безопасность Великобритании зависит от них. И в отличие от римской католической церкви, стремящейся уничтожить всех вампиров, протестанты значительно более избирательны в этом вопросе. Судя по всему, подобная интеграция и специфическая форма принятия зиждется не на пустом месте. Здесь проявляется еще одна очень интересная черта репрезентации, а именно «вплетенность» сверхъестественного в культуру Британии.

Мифология. По-видимому, причину этого явления стоит искать в мифологии и литературной традиции Британии. Несмотря на общую ориентацию аниме на фантастику, в данном случае она достаточно конкретизирована. Сам образ Англии подернут фантастической дымкой. Здесь можно указать, что не только религиозное, но и, как мы уже имели возможность проследить на примере вампирских образов, любые проявления трансцендентного могут маркировать или подчёркивать национальное. Так богатая и узнаваемая мифологическая традиция Великобритании, от легенд артуровского цикла и до Гарри Поттера, была успешно адаптирована создателями анимации для

¹⁸ Code Geass: Lelouch of the Rebellion. Япония. Sunrise, CLAMP. Реж. Танигути Горо. Худ. Окоти Итиро. Сезон 2. Эпизод 7.

¹⁹ Там же, Эпизод 8.

²⁰ Кино: реалии и вызовы глобализации. М., 2002. С. 7.

²¹ Hellsing. Япония. Gonzo. 2001. Реж. Урата Ясунори. Худ. Кота Хирано. Эпизод 3.

Л. Долгих Религиозное и мистическое как маркеры «другого»: запад в репрезентациях современного востока

создания «английской» атмосферы. При этом ей совсем не обязательно быть аутентично британской, с тем же успехом и в том же контексте могут быть использованы элементы ирландской мифологии.

Как бы то ни было, Британия, пожалуй, одна из самых магических «реальных» локаций в аниме. В частности, в сериале «Хеталия», где главными действующими лицами являются сами страны, символически представленные через юношей и девушек, Англия – одна из трех стран способных видеть не-людей (что характерно, второй страной является Америка, выдающая не мифологических существ, а пришельцев), а остальные страны, в том числе и Япония, эту способность утрачивают с модернизацией. Сам Артур (персонаж репрезентирующий Англию) практикует магию и даже рассматривает ее в качестве эффективного оружия в войне²². Вампиры, представляющие собой форму иностранного «другого», не единственные сверхъестественные существа, Британия наполнена кельтскими духами, так называемыми фэйри, которые так же представляют собой метафору некоего социума, но автохтонного. Они показаны избирающими себе лорда-сюзерена, у которого они ищут защиты, из числа человеческой аристократии²³, что, по сути, делает их всего лишь еще одной группой подданных, пусть и весьма необычной для XIX столетия. Более того, главный герой сериала видит в завоевании титула легендарного графа фэйри единственный путь в круг аристократии, несмотря на то, что окружающие его викторианцы давно разучились и разговаривать, и видеть, и даже верить в окружающих их повсюду духов.

Если вампиры репрезентируют собой «чужого», приведшего с Востока (которым может быть и Дальний Восток, как в сериале «Братство черной крови», где местом основной концентрации вампиров становится Гонконг), то местные духи вполне закономерно являют собой метафору обращения к национальной традиции. Такие существа очень сильно привязаны к земле, где они обитают. В аниме «Комедия» именно такой лесной дух из кельтских сказаний защищает Ирландию от английской интервенции. Интересно как с помощью таких существ в аниме проблематизируются глобализационные процессы. В сериале «DRRRR!!» валлийский дух дуллахан (существо, выглядящее как женщина с отсеченной головой, которую она держит в руках, и разъезжающая на повозке по деревьям; встреча с ней предвещает смерть), оставляя свои небольшие деревеньки ради Японии, меняет коня с повозкой на мотоцикл, средневековые лохмотья на кожаный комбинезон, а отсутствие головы скрывает шлемом. Нормальную среду обитания дуллахана Селти модернность миновала, однако, сам дух стоит перед нелегким выбором между миром, где она чужая, но где живет тот, кто ей дорог, и возвращением домой. Аналогично и в «Граф и фэйри» законы викторианской эпохи отступают перед древними сказаниями. Фэйри выступают хранителями времени и пространства Британии, точнее отдельных ее локусов, выведенных за пределы города, как пространства классической модерности. Роль фэйри видится здесь аналогичной роли японских духов и божеств в анимационных фильмах Хаяо Миядзаки «Принцесса Мононоке» (1997) и «Унесенные призраками» (2001): по мере удаления от цивилизации «...пересекая последнюю границу, Тихиро входит в действительно фантастическую баню для богов, что может быть интерпретировано как переоткрытие исчезающей культуры старой Японии, культуры, постоянно находящейся в опасности загрязнения и влиянием извне и внутренним упадком <...> Более того, и прекрасный ансамбль банного дома, и демоническая природа его обитателей подчеркивает роль бань в качестве сверхъестественного сопротивления сциентистскому материализму западной модерности»²⁴. Говоря совсем просто, они выражают традиционную культуру, оказавшуюся с приходом

²² Hetalia Axis Powers. Япония. Studio DEEN. 1 сезон – 2009, 2 – 2010. Реж. Сирахата Боб. Худ. Химаруя Хидэкадзу. Эпизод 13.

²³ Count and Fairy. Япония. Artland. 2008. Реж. Сотомэ Койтиро. Худ. Тани Мидзуэ. Эпизоды 1, 4.

²⁴ «...the final boundary crossing, Chihiro's entrance into the genuinely fantastic bathhouse of the gods, can be interpreted as a rediscovery of the vanishing culture of old Japan, a culture that is constantly in danger of being soiled by both outside influences and internal corruption <...> Furthermore, both the gorgeous fantasy imagery of the bathhouse and the demonic nature of some of its residents underscore the role of the bathhouse as a site of the supernatural resistant to the scientific materialism of Western modernity». Napier S. The Problem of Existence in Japanese Animation// Pro-ceedings of the American Philosophical Society, 2005. Vol. 149. P. 76.

модернизации и глобализации в вытесненном, угнетаемом состоянии.

С другой стороны, значительно чаще объектом эстетизации становится большой город, с его эклектичностью, в том числе и в плане мистики. Здесь как и представители различных рас, обитают самые разные персонажи: ангелы, демоны или существующие исключительно в аниме-сериалах боги смерти синигами.

Помимо всего прочего существует тенденция, связанная с ролью Англии, как основного поставщика литературной фантастики, в том числе и вампирской. Конечно, огромная ниша в этом жанре принадлежит Америке, причем, помимо широкого литературного массива (от признанных шедевров Кинга и Райс до популярных опусов Майер), здесь работает и мощнейшая киноиндустрия. С другой стороны, авторов аниме интересуют классические образы, имеющие очень четкую привязку к Англии викторианской эпохи. Такие персонажи как Дракула, Питер Пен, собака Баскервилей и т.п., несмотря на всю их растиражированность в совершенно разных сюжетах, все же сохраняют за собой шлейф модернистской мифологии, в которой ассоциируются со своими первоисточниками. Отсюда же и внимание к одиозной фигуре Алистера Кроули – главного мистика викторианской Англии.

Рассмотренные выше феномены служат конструированию «другого», через метафору инаковости, находящейся за пределами человеческого опыта и, от того, подчеркивающей состояние маргинальности, неопределенное, неустойчивое положение в культуре. Эти метафоры имеют двоякую цель. С одной стороны, они маркируют изображаемую культуру как «другую» для создателей и целевой аудитории сериалов. Более того, в случае Британии, они служат приданию ей оттенка «особости», принципиального отличия от того, что ее окружает. При этом важными становятся реальные отличия, которые рассматриваются и оцениваются сквозь опыт соприкосновения культуры автора с ними.

С другой стороны, религиозный и мистический опыт используются для определения «характера» нации. Это происходит через демонстрацию отношения народа с мистическим, того насколько он готов принимать чуждое и непонятное как «свое». Как, впрочем, и через определение того, насколько трансцендентное является в действительности «чужим». При этом не в последнюю очередь происходит обращение к штампам, с помощью которых культура делается узнаваемой для зрителя и зрелищной одновременно.

С другой стороны, из достаточно широкого ряда «других», которых символизируют, к примеру, рассмотренные выше вампиры в западных репрезентациях (гендерный, идеологический, классово-социальный²⁵), в аниме отдается предпочтение национальным и этническим признакам. Тем не менее, это вовсе не обозначает, что здесь отсутствует буквальный этнический «другой» в образе иностранца.

ФИЛЬМОГРАФИЯ

1. Аватар / Avatar. (2009, реж. Дж.Кэмерон, США), игр.
2. Братство Черной крови / Burakku Buraddo Burazāzu / Black Blood Brotherhood (2006, реж. Х.Ёсикава, Япония), анимац.
3. Грей-мен / Di Greyman / D-Grey Man (2006, реж. О.Набэсима, худ. К.Хосино, Япония), анимац.
4. Идальго / Hidalgo (2004, реж. Дж.Джонстон, США), игр.
5. Комедия / Kigeki / Comedy (2002, реж. К.Накадзава, Япония), анимац.
6. Легионер / Legionnaire (1998, реж. П. МакДональд, США), игр.
7. Принцесса Мононоке / Mononoke-hime / Princess Mononoke. (1997, реж. Х.Миядзаки, Япония), анимац.
8. Седьмой Дух / Seibun Gosuto / 07-GHOST (2009, реж. Н.Такамото, худ. Ю. Амэмия, Япония), анимац.
9. Стимбой / Suchimubōi / Steamboy (2004, реж. К.Отото, Япония), анимац.

²⁵ Пензин А. Вампирское кино и генеалогия ночной жизни // Русская антропологическая школа [Электронный ресурс]. – Электрон. журн. – URL: <http://kogni.narod.ru/penzin.htm>

Л.Долгих Религиозное и мистическое как маркеры «другого»: запад в репрезентациях современного востока

10. Тетрадь смерти / Desu Nōto / Death Note (2006, реж. А.Тэцуро, худ. Т.Обата, Япония), анимац.
11. Унесенные призраками / Spirited Away. (2001, реж. Х.Миядзаки.Япония), анимац.
12. Хеллсинг / Herushingu / Hellsing (2001, реж. Я.Урата, худ. Х. Кота, Япония), анимац.
13. Хеталия и страны Оси / Akushisu Pawāzu Hetaria / Hetalia Axis Powers (2009-2010, реж. Б.Сирахата, худ. Х.Химаруя, Япония), анимац.
14. Царство небесное / Kingdom of Heaven (2005, реж. Р.Скотт, США), игр.
15. Code Geass - Hangyaku no Lelouch / Code Geass: Lelouch of the Rebellion (2006-2008, реж. Г.Танигути, худ. И.Окоти, Япония), анимац.
16. DRRRR!! (2010, реж. Т.Омори, Япония.), анимац.
17. Toriniti Buraddo / Trinity Blood (2005, реж. Т.Хирата, Япония), анимац.
18. Nakushaku to Yousei / Count and Fairy (2008, реж. К.Сотомэ, худ. М.Тани, Япония), анимац.
19. Ginmaku Hetalia: Axis Powers - Paint it, White / Hetalia: Axis Powers - Paint it, White. (2010, реж. Б.Сирахата, худ. Х.Химаруя, Япония), анимац.
20. Kuroshitsuji / Black Butler (2008-2010, реж. Т.Синохара, худ. Я.Тобосо, Япония), анимац.
21. Hellsing Ultimate (2006, реж. Т.Токоро, худ. Х.Кота Хирано, Япония), анимац.

ИСТОЧНИКИ

1. Лукоморье: российский lurkmore [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – Режим доступа: <http://lurkmore.to/>
2. Ооба Ц. Тетрадь смерти / Обата Такеси, Ооба Цугуми. – М.: Эксмо, 2010. (Проект Манга. Тетрадь смерти).
3. Сунао Ё. Гнев против луны I : Из империи [Электронный ресурс]: Роман/ Ё. Сунао. - Режим доступа : <http://www.diary.ru/~TBInfo/p37820853.htm>

ЛИТЕРАТУРА

1. Вирилио П. Информационная бомба. Стратегия обмана / Поль Вирилио ; Пер. с фр. И. Окунева. - М.: Фонд науч. исслед. "Прагматика культуры", 2002.
2. Иванов Б. Введение в японскую анимацию / Б. Иванов. – Изд. 2-е. - М., 2001.
3. Кино: реалии и вызовы глобализации / Под общ. ред. М. И. Жабского ; Министерство культуры российской федерации, НИИ киноискусства. – М., 2002.
4. Мак-Нил У. Восхождение Запада: История человеческого сообщества / Ульям Мак-Нил ; пер. с англ. А. Галушкина, Е.Т. Маричев. – Киев : Ника-центр ; М.: Старклайт, 2004.
5. Мещеряков, А. Н. Император Мэйдзи и его Япония / А. Н. Мещеряков. - М. : Наталис : Рипол классик, 2006.
6. Мещеряков А.Н. Начало, обреченное на конец. Христианское столетие в Японии / А. Н. Мещеряков // Знание – сила. -1992. - № 12. – С. 90-93.
7. Пензин А. Вампирское кино и генеалогия ночной жизни / Алексей Пензин // Русская антропологическая школа. Труды. - Вып. 3. - М. : РГГУ, 2005. - С. 226-236.
8. Фантастическое кино : эпизод первый / сост. и науч. ред. Н. Самутина. - М. : Новое литературное обозрение, 2006.
9. Хапаева Д. Вампир — герой нашего времени / Дина Хапаева // Новое литературное обозрение. – 2011. – № 109. – С. 44-61.
10. Carrier J. Occidentalism : The World Turned Upside-down / James G. Carrier // American Ethnologist / Blackwell Publishing, 1992.- Vol. 19. – Pp. 195-212.
11. Napier S. The Problem of Existence in Japanese Animation / Susan J. Napier // Proceedings of the American Philosophical Society / American Philosophical Society, 2005. - Vol. 149. - Pp.72-79.