

БОГИ И АНИМЕ: ЯПОНСКАЯ АНИМАЦИЯ В ПОИСКАХ КАТЕГОРИИ СВЯЩЕННОГО

АЛЕКСАНДРА ПОЗДЕЕВА

Александра Андреевна Поздеева — аспирантка кафедры онтологии и теории познания Института философии Санкт-Петербургского государственного университета. Санкт-Петербург, Россия.

E-mail: alex112896@yandex.ru

Статья посвящена проявлениям категории священного в продуктах японской массовой культуры, в частности, в аниме-сериалах и фильмах. Автор обращается к традиционной японской религии — синтоизму, и показывает, каким образом она находит отображение в данных произведениях. Отталкиваясь от идеи «рождения» людей богами, характерной для синто, автор на примере анализа таких аниме как «Бездомный Бог», «В лес, где мерцают светлячки» и «Очень приятно, Бог» показывает, как возникает равноправие субъектностей представителей потустороннего и посюстороннего миров. Также отмечается, что данные произведения, таким образом, являются отражением японской религии в массовой культуре. Помимо того, автор обращается к другим произведениям, таким как «Мононоке» и «Берсерк» с целью рассмотреть иные формы отношения субъекта и священного. И если первый аниме-сериал показывает сверхъестественное существо на стыке потустороннего и посюстороннего миров, выходящее за рамки рационального познания, то в «Берсерке» прослеживается непринадлежность этому миру существ, с которыми сталкиваются герои. Для них характерна нуминозность, божественное

присутствие, и столкновение с ними вселяет в персонажей священный ужас, вытесняющий всяческое разумное понимание этих существ. Субъект и существа в данном случае стоят на разных позициях: потусторонние сущности оказываются качественно отличными от человеческого субъекта, и равенство в их отношениях теряется полностью. Таким образом, выявляется три разных соотношения субъекта и божественного и проявления священного в профанном — человеческом — мире.

Ключевые слова: аниме, священное, синтоизм, сверхъестественное, боги, ёкаи

GODS AND ANIME: JAPANESE ANIMATION IN PURSUIT OF THE CATEGORY OF HOLY

Alexandra Pozdeeva

PhD student, Saint Petersburg State University. St. Petersburg, Russia.

E-mail: alex112896@yandex.ru

This article is devoted to the manifestations of the category of the holy in the products of Japanese mass culture, particularly, in anime series and films. The author refers to the traditional Japanese religion — Shintoism, and shows how it is reflected in these works of art. Based on the idea of “birth” of people as gods, which is one of characteristic of Shinto, the author, using the example of the analysis of such anime as “Noragami”, “Hotarubi no Mori e” and “Kamisama Hajimemashita”, shows how the equality of subjectivities of representatives of the other world and this world arises. The author also notes that these works, therefore, are a reflection of the Japanese religion in popular culture. In addition, the author refers to other works, such as “Mononoke” and “Berserk” in order to consider other forms of the relationship between the subject and the holy. And if the first anime series shows a supernatural being at the junction of the other world and this world, which does not go beyond the framework of rational knowledge, then in “Berserk” one can trace the non-belonging to this world of the creatures that the characters encounter. They are characterized by numinosity, a divine presence, and a collision with them instills a sacred horror in the characters, crowding out any rational understanding of these creatures. The subject and beings in this case stand on different positions: otherworldly entities turn out to be qualitatively different from the human subject, and equality in their relations is completely lost. Thus, the author shows three different correlations between the subject and the divine and manifestations of the holy in the profane — human — world.

Keywords: anime, holy, Shintoism, supernatural, gods, youkais

Массовая культура и её продукты — настоящая сокровищница для изучения религиозного опыта. В последние годы к её произведениям обращается всё больше ученых-гуманитариев в лице религиоведов, антропологов, философов и даже теологов. Одним из способов исследования религиозного опыта является анализ категории Священного в рамках взаимодействия религии и массовой культуры. Так, например, Майкл Бёрд полагает, что искусство (а мы относим произведения массовой культуры к искусству)

если и не может дать представления о масштабах священного, тем не менее, может выполнять альтернативную религиозную функцию: искусство может раскрыть те моменты в культуре, где переживание конечности и встреча с трансцендентным ощущается и выражается в самой культуре. (Bird, 1979, 82)

В тех местах, где искусство не способно изобразить лицо Бога, оно может показать напряжение, зарождающееся в человеке при божественном присутствии. Не имея возможности изобразить бесконечное, литература, кинематограф и прочие произведения могут находить, подчёркивать и усиливать стремления конкретной культуры к трансцендентному. Но такое соотношение культуры и священного принадлежит западной мысли. Однако, в настоящее время культура Дальнего Востока, особенно, культура Японии, также порождает большое количество новых произведений, становящихся известными по всему миру и оказывающих большое влияние на зрителя за счёт своей уникальности. Какие же представления о священном характерны для неё и как они отображаются сквозь призму продуктов массовой культуры, в частности, в анимации? Выяснить это — цель настоящей статьи.

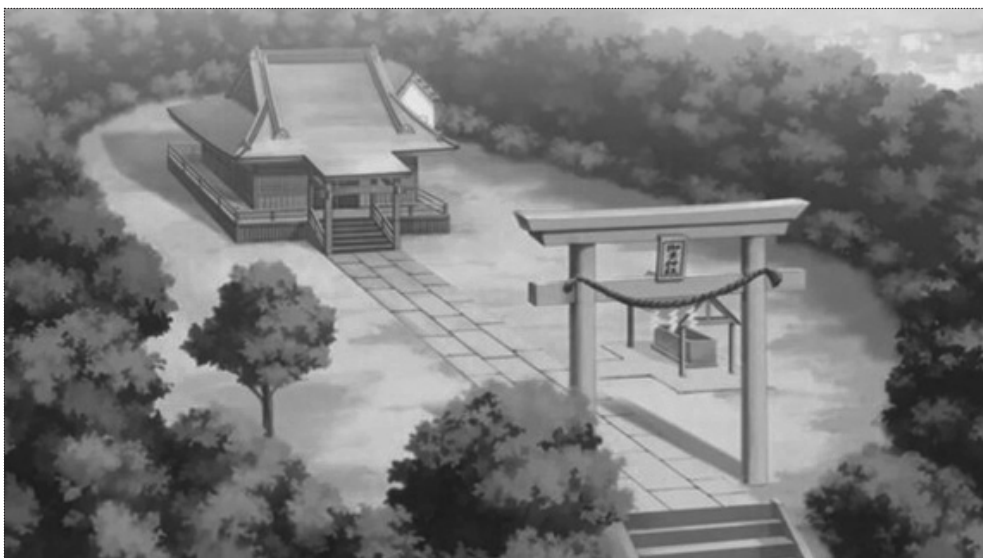
Японская анимация достаточно часто обращается к традиционной для японцев религии — синтоизму. «Синто» с японского переводится либо как «путь богов», либо как «путь божества». Синтоизм основан на верованиях анимистического типа и представляет собой поклонение как божествам (стоит отметить, весьма многочисленным), так и духам умерших предков. Объект поклонения в синтоизме называется «ками». Ещё одной характерной чертой данной религии является то, что она не подразумевает бинарной оппозиции «добро — зло»

и не делит духов на приносящих только вред или только благо. Верующий может снискать расположение любого божества или духа, если обратится к нему при помощи верного обряда. Но если не оказать им должного почёта, они могут разгневаться. Отметим также, что для синто характерно отсутствие чёткого разделения между человеком и божеством (Nakorchevskij, 2003, 71), что делает их качественно равными субъектами (поэтому умерший предок и причисляется впоследствии к ками). Их равенство подчёркивает так же тот факт, что люди, согласно синтоизму, не созданы, но рождены богами (Nakorchevskij, 2003, 72).

Синтоизм настолько прочно входит в жизнь японцев и структурирует ее, что находит своё отображение во всех сферах их культурной жизни. Не обошел он стороной и японскую массовую культуру — мангу и аниме. Отсылки к национальной японской религии можно увидеть во многих японских комиксах и аниме-сериалах. Это могут быть и алтари ками, расставленные на сельской дороге, или же алтари умерших родственников и духов предков, которым тот или иной персонаж зажигает благовоние, чтобы почтить их память. Часто это могут быть кадры с изображением синтоистских храмов, в которые заходят персонажи, чтобы оставить свою просьбу тому или иному богу (*илл. 1*). Данные приемы используются чаще всего в аниме и манге жанров «повседневность» или «драма», действие которых происходит в пределах Страны восходящего солнца, они — показатель своеобразного культурного кода, понятного, в основном, самим японцам, а также тем, кто интересуется и / или исследует японскую культуру.

Но не реже сама религия становится частью сюжета, плотно вплетаясь в повествование. Так, в знаменитом сериале жанра махо-сёдзё¹ «Сейлор Мун» (1992-1997) одна из главных героинь, Рэй Хино, является жрицей синтоистского храма своего дедушки и частью её «магических» способностей явля-

¹ Махо-сёдзё — жанр манги и аниме, рассчитанный на женскую аудиторию, основной сюжетной особенностью которого является наличие героинь (чаще всего, возраста 13-16 лет), обладающих сверхспособностями, позволяющими им бороться со (по большей части, мировым) злом.



*Илл. 1. Синтоистский храм в аниме «Очень приятно, Бог» (2012-2015),
реж. Акитаро Даити*

ются способности мико¹, такие как медитация, предсказание будущего, способность изгонять духов и т. д. Либо же в таком аниме-сериале как «Невиданный цветок» (2011) главной героиней является дух погибшей девочки Мэйко, общающийся с одним из ее бывших друзей по имени Дзинто, поскольку является единственным, кто может видеть её. По ходу сериала мы знакомимся с другими её друзьями, с тоскующей по ней семье, оставляющей на её алтаре благовония, с обстоятельствами её смерти. На примере данного аниме можно увидеть, что главными героями могут быть не только обычные люди, но и существа из потустороннего мира: призраки умерших, боги, а также ёкаи — сверхъестественные существа из японской мифологии, — проще говоря, любые духи.

Отношения между этими существами и людьми достаточно часто характеризуются как дружественные. Это очень хорошо прослеживается в аниме самых разных жанрах, от боевых сёненов² до романтики. Хотя сначала человек и озадачен появ-

¹ Мико — служительницы синтоистских храмов.

² Сёнен — жанр манги и аниме, рассчитанный на мужскую аудиторию возраста 12-18 лет.

лением в своей жизни ёкая, он при этом не испытывает никакого ужаса, а впоследствии, весьма быстро мирится с новым положением дел и завязывает с духом дружеские или романтические отношения. Можно предположить, что у японца такой поворот сюжета в принципе не вызывает какого-либо удивления, поскольку, как мы уже писали ранее, для синто характерно равенство между человеком и ками. Более того, исследователями синтоизма отмечается, что в сюжетах японских мифов часто присутствует свадьба человека и божества (Nakorchevskij, 2003, 72). Наиболее показательными примерами, на наш взгляд, являются такие анимационные сериалы как «Бездомный Бог» (2014-2015; манга: 2010 — настоящее время) и «Очень приятно, Бог» (2012-2015; манга: 2008-2016), а также короткометражный фильм «В лес, где мерцают светлячки» (2011). Общий сюжет всех трёх произведений схож, он крутится вокруг взаимоотношений главной героини и либо ёкая, либо бога. В первом случае героиня по имени Хиёри бросается под автобус, чтобы спасти «мусорного бога» Ято, не зная, что тот не может так просто умереть, и впоследствии получает не очень приятную способность выхода из собственного тела, что и является толчком к развитию сюжета. Во втором случае другом главной героини, Нанами, и ее главным романтическим интересом (поскольку это аниме можно отнести к жанру «гарем»¹) становится ёкай лис Томоэ, являющийся хранителем храма синтоистского божка, которому девушка оказала услугу. В третьем случае, героиня по имени Хотару, будучи ещё маленькой девочкой, теряется в лесу, и на помощь ей приходит ёкай из этого леса. После счастливого спасения девочка каждое лето начинает проводить в деревне, находящейся неподалеку от этого леса, чтобы общаться со своим новым другом. Духи и боги в данных произведениях представлены как приятные, симпатичные молодые люди и девушки, притом весьма антропоморфные. Если в них и присутствуют элементы не-человеческой природы, то они, как правило, ограничены наличием ушей, крыльев или хвоста. Но

¹ Гарем — жанр отношений в манге и аниме, в котором главный герой окружен большим количеством персонажей противоположного пола.

чаще всего, такие элементы отсутствуют. Человек не чувствует в ёкаях и божествах инаковость, характерную для сверхъестественных существ, а признаёт их как равных субъектов, имеющих, на деле, мало отличий от него самого. Они не вызывают чувства жути и страха перед собой, хоть и будучи при этом «Другим». Они не выносятся «за скобки» человеческого сознания: спокойно осознаются и принимаются людьми. Тут стоит вспомнить о том, что ками часто воспринимаются не только как объекты или явления природы, но и как способные действовать подобно людям существа, которые обладают своим характером и личностью. Чёткая граница между миром потусторонним и посюсторонним стирается. Из этого и возникает равноправие в субъектности персонажей данных произведений. Таким образом, можно сказать, что данные произведения являются неким отражением японского синто, в котором это равноправие также присутствует. Страх и трепет вызывают как раз те духи, которые выглядят не настолько «человечными» и представляют угрозу для простых людей.

Ярким примером такого отношения к духам можно назвать сериал «Мононоке»¹ (2007) (не путать с фильмом «Принцесса Мононоке» Миядзаки). Главный герой, загадочное существо по прозвищу Аптекарь, путешествует по разным частям и временам Японии, охотясь на мононоке, разгневанных духов. Чтобы поймать и освободить мононоке, Аптекарь в каждой арке сериала нужно узнать его форму, сущность и желание, связанные с окружающими людьми, которых мучает и терзает мононоке. Мононоке — материализовавшийся дух человека, при жизни бывшего жертвой этих людей, а после смерти возжелавший им мести. Красивая «картинка», напоминающая полотна Густава Климта в смешении с классической японской графикой, и двухмерная анимация завораживают. Завораживает и то, как подаётся явление мононоке. Он никогда не является как некое цельное существо, но терроризирует персонажей с помощью звуков, будь то топот маленьких ножек

¹ Мононоке — воплощенный злой дух, существо, которое некогда было человеком, воплотившимся в ёкай под действием сильных негативных чувств, будь то злоба, ненависть, месть, ревность и т.п. Превосходят обычных ёкаев в своей силе.



*Илл. 2. Кадры из аниме «Мононоке» (2007 г.) с изображением форм мононоке.
Реж. Кэндзи Накамура*

неродившихся детей, или же шепоты, также с помощью запутывания и смешения пространства или с помощью фантазмагорических видений, например, рыбо- или креветкоподобных существ, жуткой женщины-кошки (илл. 2). Эти существа, до конца не увиденные нами, уже не вызывают чувство симпатии у персонажей (в то время как персонажи не вызывают чувство

симпатии у зрителя), они пугают, при этом оставаясь существами, находящимися на границе двух миров — поюстороннего, так как некогда были людьми, и потустороннего, так как воплотились в духе. При этом мононоке остаётся тем, что обитает рядом с людьми, он также не выходит за грань человеческого рационального понимания.

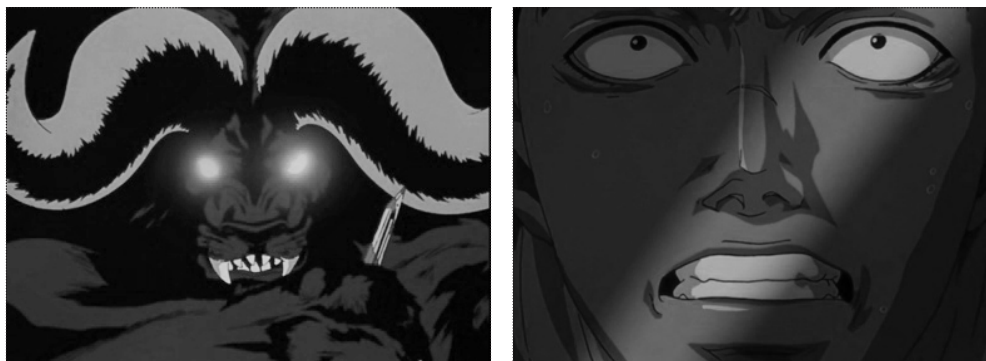
Так могут ли персонажи японских сериалов испытать настоящий священный ужас при созерцании сверхъестественного существа? И если да, то при каких обстоятельствах? Священный ужас испытываешь, когда созерцаешь существо, абсолютно иное и не принадлежащее человеческому миру. Когда это существо настолько захватывает сознание субъекта, что вытесняет его объективное понимание из разума, оставляя на месте лишь чувство жути. Обратимся, для начала, к английскому философу Эдмунду Бёрку, который говорит о категории возвышенного, имеющей множество сходств с категорией священного. Возвышенное, согласно данному мыслителю, это всё, что «в какой-либо степени является ужасным или связано с предметами, внушающими ужас или подобие ужаса» (Burke, 1979, 71). В момент созерцания объекта возвышенного происходит, если можно так сказать, «выключение» разума, поскольку человек поглощен чувством ужаса. Но, в то же время, ужас этот, как описывает Бёрк, восторженный, и соединение данных чувств порождает момент благоговения перед объектом возвышенным, словно перед объектом священным. Основные характеристики возвышенного по Бёрку — это сокрытость и ограниченность для созерцания, поскольку оно всегда пребывает во тьме и мраке неизвестности (Burke, 1979, 89). Эта тьма и мрак накладывают на объект возвышенного черты трансцендентности, недоступности для человеческого познания. Еще более близкую точку соприкосновения возвышенного и священного можно увидеть в концепции «нуминозного» Рудольфа Отто. Нуминозность — это понятие, характеризующее такую важную сторону религиозного опыта, как переживание божественного присутствия, таинственного и ужасающего (Otto, 2008, 13). Но данное чувство переживается при встрече не только с чем-то божественным. Так, к низшим формам нуминозности относят чувство присутствия призрач-

ного, демонического, в общем, сверхъестественного самого по себе. И божества, и призраки предстают перед созерцающим их человеческим субъектом в образе чего-то «абсолютно иного», качественно отличного. При встрече с нуминозным субъект может впасть в состояние оцепенения, немоты, которые порождаются ужасом, а также испытать чувство низости и тварности пред чем-то совершенно другим (Otto, 2008, 22). Но как можно выразить подобное в произведении, а в нашем случае, в аниме-фильме или сериале? Прежде, чем обратиться к примеру, представленному ниже, мы должны отметить, что к духам японцы не всегда относились как к равным себе субъектам, до того, как произошла трансформация представлений о них как о помогающей силе, они соединяли в себе чувство мощи и сверхъестественной трансцендентности, вызывая в людях страх и трепет, словно перед священным. То есть чувство священного ужаса не чуждо японцу, как и человеку западной культуры.

Блестящим примером послужит нам аниме «Берсерк» (1997), созданное по одноименной манге Кэнтаро Миуры. Аниме снято по арке «Золотой век», предшествующей основным событиям манги. И аниме, и манга принадлежат не японскому сеттингу, а больше напоминают европейское Средневековье. Причем такое европейское Средневековье, в котором, кажется, нет места чему-то сакральному и божественному. Однако каждая серия не просто так начинается с фразы: *«Что вершит судьбу человечества? Некое незримое существо или закон, подобно Длани Господней, парящей над миром? По крайней мере, истинно то, что человек не властен над своей волей»*. Эта фраза как будто намекает, что в мире «Берсерка», который изначально напоминает нам аниме жанра фэнтези, но без самого главного — фэнтезийного элемента, есть нечто более могущественное, нежели человек.

Общая канва сюжета такова: странствующий наёмник по имени Гатс присоединяется к огромной банде других наёмников под названием «отряд сокола» (в другом переводе — «банда ястреба») под командованием некоего Гриффита, мечтающего стать правителем собственного королевства. Впоследствии между ними завязывается дружба, и Гатс всячески помогает Гриффиту в достижении его мечты.

В данном аниме нас интересуют два момента. Первый из них связан со сценой, в которой часть банды под командованием Гатса штурмует замок, где спряталось таинственное существо по прозвищу Бессмертный Зодд. Это существо уничтожает практически весь отряд Гатса, а при первом созерцании его истинной формы герой застывает в оцепенении, а на лице его образуется гримаса ужаса. Аниматорам отлично удалось передать её: лицо Гатса занимает весь кадр, мы можем разглядеть расширенные глаза, сжатые зубы, полное оцепенение (илл. 3). Истинная форма Зодда же не содержит в себе практически ничего человеческого. Она монструозная: Зодд напоминает минотавра с увенчанной рогами головой, львиной мордой и копытами на задних лапах. Возможно, именно такое тело лучше всего отражает инаковость Другого, выражаемую сквозь антропологическую призму рассмотрения. Это Другой, который источает фантазмагорическую темную силу, Другой, который несёт смерть, полное небытие. И перед ним, казалось бы, можно испытывать, ужас.



Илл. 3. Кадры из аниме «Берсерк» (1997 г.), реж. Наохито Тахакаси

«Казалось бы» здесь это ключевое выражение. Всё-таки, Гатс не обычный человек: прежде всего, он главный герой, поэтому ему удаётся преодолеть оцепенение и ранить «монстра», что вызывает в Зодде восхищение, поскольку прежде ни один человеческий воин не мог ранить его. Однако силы их не равны, и Гатсу с подоспевшим к нему и впоследствии раненым Гриффитом лишь чудом удаётся избежать смерти. Зодд обнаруживает на шее Гриффита таинственный камень под назва-

нием бехелит (в другом переводе — «бехерит»), именуемый также «Царским яйцом», и намекает Гатсу на то, что смерть будет поджидать того, когда его другу не удастся исполнить своё желание — получить собственное королевство.

И действительно, когда Гриффит терпит неудачу в том, чтобы стать правителем королевства, бехелит проводит его и всю его команду в пространство под названием Нексус, где они сталкиваются с так называемой «Дланью Господней» — таинственными существами, пребывающими вне привычного для человека времени и пространства. Длань Господня предлагает Гриффиту стать одним из них и идти дальше к своей мечте, но для этого он должен принести в жертву то, что он любит и ценит больше всего, а именно, свою команду, на что Гриффит соглашается, предавая, тем самым, свой отряд и Гатса, считавшего его своим лучшим другом.

Аниме, в отличие от манги, не раскрывает природу и сущность «ангелов» Длани Господней: для зрителя они остаются трансцендентными сущностями, служащими таинственному — явно не доброму — Богу. Они (хотя может быть, и в чуть меньшей мере, чем Зодд) монструозны, сочетают в себе как человеческие, так и нечеловеческие черты, и тем самым вызывают чувство жути. Вызывают то же чувство и их приспешники, ещё более чудовищные, быстро разделяющиеся с командой Гриффита, пожирая всех и сея среди них чистый ужас и смерть. В сравнении с теми же мононоке из одноимённого аниме, которые преследует людей из жажды мести, эти существа кажутся индифферентными к судьбе людей, они полностью отстранены от них. В то же время, на примере Гриффита, который становится одним из них, можно сделать вывод, что всё же когда-то они тоже являлись людьми. Они отвергли свою человечность в пользу того, чтобы стать абсолютно инаковой сущностью. Отказ от человечности означает и отказ от человеческой морали, что, в некотором смысле, действительно возвышает этих существ над людьми, давая им обрести при этом нуминозность. А без встречи с нуминозностью, как мы уже знаем, опыт контакта с божественным невозможен. Поэтому, можно сказать, что герои «Берсерка» воистину испытывают священный ужас при встрече с «ангелами» Длани Господней.

Но тот факт, что данные существа некогда были людьми, как бы напоминает нам, что мы смотрим всё же японское произведение, поскольку именно для японского синтоизма характерно перевоплощение человека в божество (например, после смерти). Подобное сочетание, — сочетание западного и восточного понимания категории священного — пожалуй, сделало «Берсерк» культовым произведением не только в Японии, но и во всем мире.

Таким образом, мы можем увидеть, каким образом представления японцев о сверхъестественном отражаются в их анимации: это может быть как простое визуальное упоминание храмов, так и вплетение элементов их религии в повествование. Истории о божествах, духах и демонах — это то, что всегда завораживало жителей Страны восходящего солнца, что в литературных источниках, что на голубых экранах. В произведениях этой культуры чётко прослеживается отношение к существам трансцендентным: заинтересованность в них, трепет и страх, и, в некоторых случаях, даже священный ужас. Кроме того, произведения массовой культуры могут так же, как и прочие произведения искусства, отражать проявление священного в профанном — то есть человеческом, по-стороннем мире.

REFERENCES

- Bird, M. (1979). Film as Hierophany. *Horizons*, 6 (1), 81-97.
- Burke, E. (1979). *A Philosophical Inquiry into the Origin of our Ideas of the Sublime and Beautiful*. Rus. Ed. Moscow: Iskusstvo Publ. (In Russian)
- Nakorchevskij, A. (2003). *Japan: Shinto*. St. Petersburg: Azbuka-Klassika Publ. (In Russian)
- Otto, R. (2008). *The Idea of Holy*. Rus. Ed. St. Petersburg: Sankt-Peterburgskii gosudarstvennyi universitet Publ. (In Russian)