

ОЛЬГА МИХЕЛЬСОН

## Феномен религиозного конструирования в японском графическом романе (манге)

DOI: <https://doi.org/10.22394/2073-7203-2024-42-1-247-267>

Olga Mikhelson

### The Phenomenon of Religious Construction in the Japanese Graphic Novel (Manga)

**Olga Mikhelson** — St. Petersburg State University (Russia).  
o.mihelson@spbu.ru

*The Japanese graphic novel — manga, and the closely related genre of animated films — anime, have long ceased to be regarded as only commercial. Being indeed influenced by Western popular culture, manga and anime at the same time absorbed the rich artistic tradition of Japan. Post-war manga, as a result of more than half a century of its development, has become a significant part of both Japanese and world culture. The interest for the Japanese graphic novel goes far beyond Japan. One of the notable features of this medium is interest in religion. There are many Shinto ideas and allusions; at the same time, as in popular culture forms, the manga shows religious syncretism, and along with Buddhist, Taoist and Confucian images, the artists include the elements of other religions, primarily Christianity. At the same time, the manga authors construct their own religious plots and entire religious systems reflecting significant religious processes taking place in society and influencing modern religiosity. In the article a special attention is paid to the natural religion of Hayo Miyazaki, reactualizing ancient Japanese traditions.*

**Keywords:** religion in manga and anime, natural religion, Miyazaki, Shintoism, religion and popular culture.

Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда № 22-28-00920 «Постсекулярная религиозность и популярная культура: феномен вымышленных и пародийных религий», <https://rscf.ru/project/22-28-00920/>.

## Вместо введения. Манга в культуре Японии

**У**СТОРОННЕГО наблюдателя, не знакомого с живописной традицией Японии, существует ряд стереотипов относительно японских графических романов, точнее называемых манга, и возникшей на их основе мультипликации — аниме. Во-первых, многим кажется, что манга и аниме — типичное порождение конюмеристского общества XX–XXI вв., на бегу поглощающего незамысловатые культурные продукты масс-маркета. Во-вторых, бытует представление о том, что манга — это нечто примитивное, что это простая история в картинках для ленивых людей, не способных прочесть литературное произведение. При детальном рассмотрении обе эти идеи оказываются в корне неверны. Манга действительно является неотъемлемой частью современной глобальной популярной культуры, но при этом она глубоко укоренена в японской художественной традиции. Исследователи спорят относительно ее истоков. Так, многие относят возникновение первых прототипов современной манги еще к XII в., когда мастер японской монохромной живописи и монах буддийской школы Тэндай Содзё Тоба (яп. Тоба Содзё) создал серию из четырех свитков «Веселые картинки из жизни птиц и зверей» (яп. «Тедзюгига»)<sup>1</sup>. В период Эдо (1603–1868) широко распространяется ксилография — печать с помощью деревянных табличек, что позволило сделать изображения значительно доступнее. В XVII в. в городе Оцу, расположенном возле Киото и в VII в. бывшем столицей, получают популярность жанровые картинки оцу-э<sup>2</sup>, которые также часто интерпретируются как образы современной манги.

Более того, своей популярностью сам термин манга обязан всемирно известному японскому художнику — Хокусаю Кацусика<sup>3</sup>, классику жанра японской гравюры укиё-э, хорошо известному и в России по работе «Большая волна в Канагаве» и двум сериям видов на гору Фудзи. На протяжении своей жизни Хокусай издал 12 альбомов гравированных рисунков, а еще три вышли по-

1. Kinko, I. "Manga in Japanese History", in M. Wheeler (ed.) *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*, p. 28. East Gate book.
2. Carroll, J. (2021) "Otsu-e: Japanese Folk Art Beloved by Picasso, Miro, Attracts New Attention", *Japan Forward* August 6 [https://japan-forward.com/otsu-e-japanese-folk-art-beloved-by-picasso-miro-attracts-new-attention/, accessed on 15.12.2022].
3. В статье в целях избегания путаницы японские имена будут приводиться на европейский лад — сначала имя, затем фамилия.

смертно. Эти сборники он назвал «Манга», то есть «разные, причудливые, всевозможные, затейливые картинки»<sup>4</sup>. Выдающийся отечественный исследователь японского искусства и творчества Хокусая Е. С. Штейнер замечает, анализируя значение термина манга, что «лучше иероглифический бином манга переводить как “всякие, всевозможные картинки”, исходя из разнообразного и всеобъемлющего содержания сборников. Однако в словарное гнездо иероглифа ман входят и такие значения, как всякий, разный, неправильный, как попало выполненный, занимательный, гротескный, шуточный, непринужденный... То есть в смысловом поле манга содержится некое ядро, которое предполагает свободную эскизность, шаржированность и юмор»<sup>5</sup>. Стоит подчеркнуть, что ни само понятие «манга» в значении причудливых картинок, ни традиции создания историй в картинках Хокусаем изобретены не были, что обстоятельно демонстрируется Штейнером<sup>6</sup>, но с 15 томов Манги Хокусая начинается известность этого жанра, который, впрочем, в XIX в. был бесконечно далек от современной манги и ее мультипликационной формы — аниме.

Бесспорно, манга XIX в. сильно отличалась от привычных нам современных японских графических романов с их типичными очаровательными большеглазыми персонажами. Американская культура, в первую очередь мультипликация Уолта Диснея, дала дальнейший толчок для развития манги и аниме, значительно повлияв на их стилистику. Между тем сохранилась их коренная черта — преимущественно монохромные изображения 2D, типичные для традиционной японской гравюры. Как отмечает Е. Л. Катасонова, «японские создатели комиксов взяли физическую форму с запада, соединили с традицией иллюстрированного рассказа и юмористическими рисунками, внесли свои оригинальные идеи и тем самым дали рождение этому столь популярному и любимому в Японии визуальному искусству»<sup>7</sup>. В то же время было бы неверно полагать, что манга — это японские комиксы. Как было продемонстрировано, вероятно, самым известным западным исследователем манги Фредериком Шодтом, американские

4. Штейнер Е. С. Манга Хокусая: причудливые картинки // Собрание. 2011. № 24. С. 128–137.
5. Штейнер Е. С. «Манга Хокусая»: контекстуализация названия и жанра // Обсерватория культуры. 2014. № 2. С. 68–77.
6. Там же. С. 70–71.
7. Катасонова Е. Л. Японцы в реальном и виртуальных мирах: Очерки современной японской массовой культуры. М.: Восточная литература, 2012. С. 62.

комиксы напоминают иллюстрированные нарративы, в то время как манга является, подобно кинематографу, визуализацией нарратива, в которой добавление слов служит созданию большего эффекта. Шодт замечает: «Кинематографический стиль позволяет художникам манги развивать свои сюжетные линии и персонажей с большей сложностью и психологической и эмоциональной глубиной. Подобно хорошим режиссерам, они могут сосредоточить внимание читателя на мелочах повседневной жизни — сценах падения листьев с дерева, или пара, поднимающегося от миски с горячей лапшой, или даже на многозначительных паузах в разговоре, — тем самым вызывая ассоциации и воспоминания, которые глубоко трогают»<sup>8</sup>. В результате Шодт доказывает, что манга является отдельной формой медиа и что неверно ассоциировать ее с упрощенной или детской литературой<sup>9</sup>.

Катасонова отмечает другую важнейшую особенность манги, не очевидную для западной публики: манга сродни иероглифике, поскольку иероглиф — тоже картинка, письменный знак, в котором слова и события выражаются графически<sup>10</sup>. Подтверждая эту свою мысль, Катасонова приводит слова Осамы Тэдзука, реформатора манги, которому человечество обязано появлением современной, длинной манги, рассказывающей сложнейшие сюжетные истории, в отличие от вариантов манги, свойственных довоенной Японии и, как правило, представлявших собой наброски простого сюжета в нескольких картинках. Тэдзука замечал, что для него манга — «это не картина в чистом виде, а набор сильно сокращенных символов», «условный язык, набор выразительных средств», которым он не столько рисует, сколько пишет «свои истории особого рода буквами»<sup>11</sup>.

### **«Естественная религия» Японии и «вымышленные религии». Методологические основания**

Манга — глубокое и типично японское явление, с давней историей становления, которое, как часто справедливо указывается, является общедоступным ключом к японской культуре и миро-

8. Schodt, F.L. (1996) *Dreamland Japan. Writings on Modern Manga*, p. 26. Berkeley, California: Stone Bridge Press.

9. Ibid. P. 28–32.

10. Катасонова Е.Л. Японцы в реальном и виртуальных мирах. С. 60.

11. Там же. С. 77–78.

воззрению, в том числе и в сфере религиозного. Действительно, в манге можно обнаружить множество как прямых, так и косвенных религиозных сюжетов и образов. Почему же в современной манге много религиозных аллюзий, если японцев принято считать не сильно религиозными людьми? Все дело в том, что так называемая «нерелигиозность» японцев относительна, что было явственно показано в классической работе на эту тему Ама Тошимаро. Последний подчеркивает, что, когда большинство японцев заявляют, что они нерелигиозны, они не имеют в виду, что они атеисты. Скорее они подчеркивают, что не связаны с какой-либо религиозной конфессией, и дело не только в религиозной синкретичности Японии, где синтоизм тесно переплетается с буддизмом и где многие считают себя последователями обеих этих религий одновременно. Тошимаро приводит пример каннуси (синтоистского священника), который принимает эту должность по наследству, не обладая при этом религиозной верой, и в то же время полностью устраивает синтоистскую общину, поскольку восприятие синтоистских традиций современными японцами скорее культурно, чем религиозно.

Для объяснения религиозной специфики Японии Тошимаро вводит понятие естественной, или природной (*natural*), религии, которую противопоставляет религии откровения. Он замечает, что религии откровения, к которым он относит христианство, буддизм, ислам и новые религии Японии, раскрываются через тексты, проповедаются определенными людьми и управляются институциями, однако трудно дать «определение естественной религии или точно установить, когда она возникла, кто ее проповедовал или как она пришла в жизнь людей»<sup>12</sup>. Естественная (природная) религия рассматривается Тошимаро как поклонение предкам, которое никогда не было институализировано и организовано и не содержит определенного набора догм. При этом естественная (природная) религия и сейчас представляется ему значимой в жизни японцев.

В этой связи совершенно не удивительно то, что мы видим множество отсылок к этой природной религии в манге и аниме. Подчас различные синтоистские образы, например ками или ёкаи, используются без глубокого религиозного подтекста, в качестве необходимых сюжетно или узнаваемых персонажей, по-

12. Toshimaro, A. (2004) *Why Are the Japanese Non-Religious? Japanese Spirituality: Being Non-religious in a Religious Culture*, p. 3. Maryland: University Press of America.

сколькx сказочные и фэнтeзийные элементы крайне распространены в манге. Однако нередко различные аспекты синтоизма получают новое современное звучание. При этом, как и многие религиозные символы, присущие западной популярной культуре, разнообразные синтоистские коннотации манги и аниме стоит рассматривать скорее как изобретенные (*invented*) или вымышленные (фикциональные) (*fictional*) вариации синтоизма, а не как проявления синтоизма как такового. Синтоистская образность функционирует внутри конкретных художественных произведений, и различные синтоистские (равно как и буддийские, и иудеохристианские) аллюзии манги скорее отражают идеи ее авторов, нежели какие-то конкретные религиозные концепты. В связи с этим представляется, что подход, предложенный М. А. Дэвидсеном для изучения религиозных мотивов в популярной культуре, может быть продуктивным для изучения религии в манге и аниме.

Теории вымышленной или изобретенной религии являются важной составляющей религиоведческой дискуссии последнего десятилетия. Термин «изобретенная религия» был введен Кэрол Кьюсак в ее программной одноименной работе, в которой она рассматривает генезис и развитие подобных феноменов в современной культуре<sup>13</sup>. Основываясь на концепции нарративности человеческого сознания, высказанной Паскалем Буайе, Кьюсак подчеркивает значимость рассказывания историй, без которого не было бы возможным существование изобретенных религий<sup>14</sup>. Маркус Алтена Дэвидсен предлагает использовать другую терминологию: помимо религий, которые он называет историческими, он указывает на необходимость разговора о вымышленных, или фикциональных (*fictional*), религиях, фигурирующих в различных произведениях культуры<sup>15</sup>. Науке о религии следует анализировать и религиозное измерение популярной культуры, поскольку многие из вымышленных религий потом превращаются в религии, основывающиеся на вымысле (*fiction-based*). К таковым он относит различные сообщества любителей произ-

13. Cusack, C. M. (2010) *Invented Religions: Faith, Fiction, Imagination*. Surrey, Burlington: Ashgate Publishing Limited.

14. Ibid. P. 21.

15. Davidsen, M. A. (2013) "Fiction-based Religion: Conceptualising a New Category against History-Based Religion and Fandom", *Culture and Religion: An Interdisciplinary Journal* 14(4): 378–395.

ведений Толкина и учения, в этих сообществах представленные<sup>16</sup>. Добавим, что как вымышленную религию можно рассматривать далеко не только совершенно новое, пусть и вдохновенное теми или иными идеями исторических религий, учение, созданное в рамках какого-либо художественного произведения. Перенесенные в популярную культуру идеи и символы исторических религий также подчас начинают функционировать новым образом и являются скорее плодом творческой мысли своих создателей, нежели отражают те или иные доктрины существующих религий. Но что еще интереснее для религиоведа, популярные вымышленные религии возвращаются в реальную жизнь, начиная влиять на религиозные воззрения любителей тех или иных художественных произведений. Это особенно ярко выражено в случае с мангой и аниме, поскольку во многом именно популярная японская культура породила такое явление, как косплей, в данный момент столь распространенный далеко за пределами Японии. Как отмечают Маунтфорт, Пирсон-Смит и Гечи, переодевание в специфическом контексте косплея «уходит своими корнями в переплетение американской и японской популярной культуры середины и конца XX в. и становится глобальной благодаря взаимопроникновению массмедиа XIX в. Косплей сегодня отражает беспрецедентные способы вовлечения современных фэндомов в популярную культуру как онлайн, так и офлайн»<sup>17</sup>. Фэндомы и косплей, основанные на манге, становятся своеобразными формами имплицитной религии<sup>18</sup>, да и сама необычайная и все возрастающая популярность манги, которой столь свойственна фэнтезийность, позволяет говорить о ней как об одном из важных источников современной религиозности. Именно под этим углом мы попытаемся посмотреть на религиозное конструирование в манге и аниме, поскольку в них не просто выражены различные религиозные идеи. Важнее то, что, как и само воплощение этих идей, так и их дальнейшее восприятие аудиторией влияет на современную религиозность.

16. Davidsen, M. A. (2014) *The Spiritual Tolkien Milieu. A Study of Fiction-based Religion*. Leiden: University of Leiden.
17. Mountfort, P., Peirson-Smith, A., Geczy, A. (2018) *Planet Cosplay. Costume Play, Identity and Global Fandom*, p. 3. Bristol-Chicago: Intellect.
18. Holoka, B. (2014) *Cosplay as Religion. A Theory and Paper*. Scotts Valley: CreateSpace Independent Publishing Platform.

## Природная религия Хаяо Миядзаки

Волшебные миры, созданные гением японской мультипликации Хаяо Миядзаки, наполнены различными синтоистскими аллюзиями, в первую очередь связанными с тонким восприятием природы и ее одушевлением. Между тем стоит учесть, что это не столько отсылки к естественной, а в данном случае и в прямом смысле слова природной религии Японии, сколько творческое конструирование автором собственной религиозной образности, вдохновленной синтоизмом. Природная тема сквозит уже в самом первом его аниме «Принц Севера» (1968), созданном вместе с Исао Такахатой. Тем интереснее, что место действия в данном случае — вовсе не Япония, а дохристианская Скандинавия. Главные персонажи мультфильма — мальчик Хольс с его единственным другом медвежонком Коро и девочка Хильда с постоянными спутниками белкой Тиро и совой Тото. Хольс случайно пробуждает каменного великана Мога, хозяина земли, от которого узнает, что ему предстоит победить страшного колдуна, что в итоге ему и удастся сделать. Следующая совместная с Такахатой работа — «Панда большая и маленькая» (1972) рассказывает историю дружбы маленькой девочки с семейством панд, причем папа-панда фактически заменяет отца и девочке-сироте. Тесная связь героев мультипликации Миядзаки с животными присутствует и дальше в его творчестве. Первый полнометражный фильм Миядзаки, снятый по мотивам его собственной манги (1982–1994), — «Навсикая из Долины ветров» (1984). В этих манге и аниме еще явственнее звучит экологическая повестка мастера. Анализируя этот мультипликационный фильм, Гаэль Бертон замечает: «Важно отметить, что в фильме Миядзаки промышленные достижения привели к разрушению, которое в свою очередь породило возврат к исконному существованию, к “корням”. Жители деревни, откуда Навсикая родом, живут скромно, “по старинке”, используя органические ресурсы». В результате «катаклизм сблизил человека с природой, от которой он отдалился во время своей технологической гонки»<sup>19</sup>. Тема загрязнения природы сквозит и в следующем фильме Миядзаки «Небесный замок Лапута» (1986). Хотя аниме про Навсикаю вышел уже через два года после начала работы Миядзаки над мангой, художник посвятил этой истории еще

19. Бертон Г. Вселенная Хаяо Миядзаки. Картины великого аниматора в деталях. М.: Эксмо, 2021. С. 106.



десять лет. В результате манга значительно отличается от аниме. Сравнивая эти два произведения, Сюзан Нейпир отмечает: «Свет и тьма играют в манге таким образом, что выходят за рамки иудеохристианской структуры фильма и охватывают восточноазиатское и анимистическое мировоззрение. Эволюция Навсикаи в сторону шаманизма отражает растущий интерес Миядзаки к традициям и культуре Восточной Азии»<sup>20</sup>.

Позволим себе не вполне согласиться с американской исследовательницей, заметив, что фигуру Навсикаи в аниме не обязательно интерпретировать как мессианскую из иудеохристианской традиции. Образ спасителя мира вполне свойственен и Востоку, например, он присущ будде Амитабхе. Нейпир интерпретирует шамана как «необыкновенно одаренного посредника между природой, сверхъестественным и человеком», как того, кто «имеет дело и с “ужасом”, и со “светом дня”, и такое определение предполагает, что шаману приходится совершать путешествия во тьму, твердо веря в то, что за пределами тьмы есть свет»<sup>21</sup>. Однако подобное видение фигуры шамана представляется спорным и чересчур модернизированным. И знаменитая строчка манги, слова Навсикаи «Жизнь — это свет, который сияет во тьме», — как представляется, вовсе не доказывает родственность образа Навсикаи шаману, как пишет Нейпир, а скорее представляют авторскую позицию Миядзаки.

«Мой сосед Тоторо» (1988) рассказывает о загадочных существах — Тоторо, придуманных Миядзаки. Другое фантастическое существо мультфильма — Котобус связан с синтоистским поверьем о кошках-оборотнях бакэнэко<sup>22</sup>. Тоторо и других духов леса не видят взрослые, они могут лишь ощутить их как дуновение ветра. При этом Тоторо можно рассматривать как kami места, выдуманных Миядзаки. В кадре появляется и синтоистский храм, и ведущие к нему тории. В мультфильме мы видим и другие синтоистские и буддийские образы. Например, чтобы не промокнуть под дождем, две маленькие героини аниме находят укрытие в буддистском храме у статуи бодхисатвы Дзидзо (в Индии Кшитигарбхи), который спасает души из адов, а также покровительствует путникам, роженицам и детям. В самом конце мультфиль-

20. Нейпир С. Волшебные миры Хаяо Миядзаки. М.: Эксмо, 2019. С. 288.

21. Там же. С. 287.

22. Накорчевский А.А. Синто. СПб.: Петербургское востоковедение, Азбука-классика, 2003. С. 425–427.

ма возле этой статуи находят Мэй — потерявшуюся младшую героиню, и зритель понимает, что все это время Дзидзо опекает малышку<sup>23</sup>. «Ведьмина служба доставки» (1989) повествует об одиночестве в большом чужом городе и о взрослении героини Кики, маленькой ведьмы, лучший друг которой снова зверь — говорящий кот Зизи.

«Принцесса Мононоке» (1997) рассказывает историю юнши Аситакэ, пораженном проклятием после победы над кабаном Наго. В поисках средства, способного снять проклятие, он невольно становится участником противостояния Людей (города) и Леса. Лес защищают волчица Моро и ее приемная дочь Сан, которая и есть «принцесса Мононоке», а в глубине леса обитает Дух Леса бог-олень. Стоит отметить, что олень — священное животное в Японии, и вполне вероятно, что на синтоистские воззрения об оленях мог повлиять буддизм, в котором олень также является священным. В мифе о богине солнца и ками императорского дома Японии Аматэрасу олень фигурирует как ее посланник. Ключевым моментом для понимания этого аниме является раскрытие самого понятия «мононоке», сверхъестественных существ в японском фольклоре. Согласно Йошико Окуяма, «слово мононоке состоит из трех различных частей: моно (“сущность”), но (притяжательный признак, “из” или “принадлежащий”) и ке (“дух”)<sup>24</sup>. То есть наименование Сан Мононоке является именем нарицательным, указывающим на ее природу как получеловека-полуживотного. Как отмечает Бертон, «Принцесса Мононоке» — не просто сказка с экологической проблематикой. Это «приглашение к разговору об отношениях между Человечеством и Природой», «не призывом бережно относиться к природе, а предупреждением о необходимости сохранять равновесие в отношениях между человеком и природой, естественный баланс, необходимый для жизни обоих»<sup>25</sup>.

В «Унесенных призраками» (2001) еще ярче проявляются элементы природной религии. Анимационный фильм разворачивается вокруг девочки Тихиро, которая с родителями едет в свой новый дом, но, потерявшись, оказывается в странном мире. Ро-

23. См.: Бертон Г. Вселенная Хаяо Миядзаки. Картины великого аниматора в деталях. С. 138–139.

24. Okuyama, Y. (2015) *Japanese Mythology in Film a Semiotic Approach to Reading Japanese Film and Anime*, pp. 111–112. Lanham: Lexington Books.

25. Бертон Г. Вселенная Хаяо Миядзаки. Картины великого аниматора в деталях. С. 179.

дители Тихиро превращаются в свиней, отведав волшебных яств (что весьма напоминает описанный Владимиром Проппом сюжет угощений бабы Яги<sup>26</sup>), а сама героиня спасается благодаря мальчику Хаку (позднее он превратится в дракона, а в финале выяснится, что он — ками Янтарной речки). Тихиро начинает работать на управляющую купальнями для духов колдунью Юбабу, которая и превратила родителей героини в свиней, а саму девочку лишила ее имени, дав ей новое — Сэн. Интересно, что оба имени семантически связаны с тысячей, но если Тихиро буквально это «тысяча хиро», то есть «очень глубоко», то сэн — просто «тысяча». В результате Тихиро удается спасти родителей, которые ничего не помнят о случившемся. Несмотря на то, что мультфильм полон историй о духах, они лишь косвенно коррелируют с японской мифологией, являясь в первую очередь порождением богатой фантазии автора. В этой истории нетрудно уловить отсылки к кэрролловской Алисе или же усмотреть классическую теорию мономифа Дж. Кэмпбелла<sup>27</sup>. Да и саму историю можно интерпретировать как аллегорию взросления (столь важной для Миядзаки темы), как инициационное путешествие героини в потусторонний мир и обратно. В «Унесенных призраками» неоднократно появляются символы порога — туннель, река, мост. Также мы вновь встречаем экологическую проблематику — смрадный посетитель купален оказывается ками реки, который был загрязнен мусором до неузнаваемости. Разумеется, в «Унесенных призраками» нашли свое отражение не только религиозные фантазии Миядзаки, но и реальные японские традиции. В частности, Бертон описывает следующий пример:

Тихиро специально или случайно давит заговоренного Юбабой червяка, которого выплюнул Хаку. Запачанная, грязная, она обращается к истопнику купален Камадзи, который просит ее сделать *engacho* (это детское сокращение от *en ga chogireru*, дословно — «разбить»). Пальцами обеих рук, большими и указательными, Тихиро образует круг, который дедушка быстро разбивает своей рукой. Это — древний ритуал, который позволяет очиститься от грязи. Обычно его делают детям, чтобы они не заразились нечистотой, когда те нечаянно наступают на собачью кучу. В таких случаях даже

26. Пропп В.Я. Исторические корни волшебной сказки. М.: Лабиринт, 2000. С. 95.

27. Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. М.: Ваклер-бук, 1997.

произносят: “Engacho kitta, kagi shimeta!” , что означает: «Мы разбили связь с нечистой и заперли ее на ключ»<sup>28</sup>.

«Ходячий замок» (2004) рассказывает историю девушки Софи, которая знакомится с волшебником Хаулом, но ведьма Пустоши накладывает на нее заклятие, превращая в старуху. Убежав из родного дома, Софи встречает пугало, открывающее ей дорогу к ходячему замку Хаула, попав в который героиня становится уборщицей. Хотя в этом мультипликационном фильме Миядзаки мы снова видим различных духов, ключевой пафос произведения уже антивоенный. Художник демонстрирует бессмысленность войны и то, как любовь и милосердие могут ее остановить. «Рыбка Поньо на утесе» (2008) повествует о девочке-рыбке Поньо, сбежавшей из царства своего отца, подводного колдуна, и немного напоминает сюжет русалочки, поскольку Поньо превращается в девочку. Согласно аниме Миядзаки, Поньо — дочь богини морей, однако именно такой богини нет в японской мифологии<sup>29</sup>. В аниме нам предстает апокалиптическая картина поглощения мира водной стихией, увиденная глазами пятилетних детей. Любопытный мотив, возвращающий нас к уже описанной философии Миядзаки, — невозможность гармонии между человеческим и природным мирами и неосуществимость любви друг к другу персонажей, принадлежащих к этим мирам, поскольку их детская любовь угрожает природному равновесию. Бертон также указывает, что в синтоистском фольклоре встречается умибодзу — морской призрак, фигура которого могла послужить прообразом отца Поньо. Наконец последний на данный момент анимационный фильм Миядзаки «Ветер крепчает» (2013), созданный по мотивам манги режиссера, рассказывает о предвоенной Японии и жизни авиаконструктора Дзиро Хорикоси, разработавшего совершенный самолет с бьющимся сердцем, в то же время являющийся машиной убийства. Этот самолет прекрасен и одушевлен: он — нечто среднее между самолетом и птицей. Картина вызвала неоднозначную реакцию критиков и зрителей, так как многими была воспринята как оправдание японского милитаризма.

Как мы видим, духи манги и аниме Миядзаки, хоть и тесно связаны с синтоистскими ками и ёкай, являются плодом кон-

28. Бертон Г. Вселенная Хаяо Миядзаки. Картины великого аниматора в деталях. С. 190.

29. Там же. С. 190.

струирования режиссером собственных вымышленных миров. В творчестве Миядзаки отсылки к фольклору заметны в разной степени. Наиболее очевидно влияние традиционных японских верований на «Унесенных призраками», однако во всех без исключения произведениях художника сквозит тема человека и природы, невозможности гармонии между ними и одушевления природы, а среди персонажей равное значение получают люди, животные и даже реки и моря. Но сложно отнести эти особенности анимации Миядзаки исключительно к влиянию синтоистских идей. Используя как присущие японскому фольклору, так и вымышленные самим Миядзаки образы, мультипликатор предлагает аудитории собственную философию, искусно и тонко рассказанную языком детской сказки, но несущую важный современный энвайронменталистский посыл противостояния техногенной цивилизации и природной среды, огромных мегаполисов и старой Японии с ее неторопливой сельской жизнью. При этом Миядзаки не выступает технофобом, но его механизмы оказываются одушевленными, вроде ходячего замка, котобуса или птицы-самолета.

### **Синтоистские и буддистские мотивы в других манге и аниме**

Далеко не только творчество Миядзаки наполнено отсылками к традиционной религиозности Японии. Во множестве произведений манги и аниме нам встретятся синтоистские святые, изображения торий и божественные персонажи. В манге Юки Мидорикавы «В лес, где мерцают светлячки» (2002) и в созданном Такахиро Омори одноименном аниме на ее основе (2011) героиня Хотару потерялась в лесу и встретила Гина, таинственного духа в лисьей маске (отсылающей к лисам-оборотням *кицунэ*)<sup>30</sup>, который помог ей найти дорогу домой. Гин предупреждает девочку, что исчезнет от прикосновения человека, и знакомит героиню с загадочным миром духов-ёкай, которым правит ками Горы. Они встречаются каждое лето, и Хотару сильно привязывается к другу-духу, однако однажды она случайно дотрагивается до Гина, и тот исчезает, наконец обретя покой.

«Очень приятно, Бог», манга Джульетты Судзуки (2008–2016) и созданный на ее основе мультфильм Даити Акитаро (2012) рас-

30. Накорчевский А.А. Синто. С. 416–422.

сказывают о Нанами, девушке, оказавшейся на улице из-за долгов отца и однажды спасшей от собаки странного незнакомца. Незнакомец оказывается богом земли, который разрешает ей пожить в его святилище. Когда же Нанами приходит в дзиндзя, служители принимают ее за богиню Земли, а лис Томоэ становится ее хранителем. По сюжету манги обычная девушка должна возродить святилище. В обеих историях центральным оказывается романтический подтекст — влюбленность героини в дух-ёкай. Мы видим, как традиционные синтоистские образы модернизируются, антропоморфизируются и используются в современной манге для того, чтобы либо показать невозможность счастливой любви между человеком и духом (как в «Там, где живут светлячки», представляющей собой своеобразный перевертыш истории Орфея и Эвридики, у которой, впрочем, есть и собственно японская версия об Идзанаги и Идзанами), либо продемонстрировать вполне счастливую, но не лишённую препон историю духа-лиса и девушки, которая оказывается при этом не просто девушкой, а реинкарнацией бывшей возлюбленной лиса.

По сюжету манги Юки Мидорикавы «Тетрадь дружбы Нацумэ» (с 2005 г. по настоящее время) школьник Такаси обладает способностью видеть ёкай, Kami и других сверхъестественных существ. Переехав в семейный дом, мальчик начинает подвергаться нападениям духов, которые требуют отдать «Тетрадь дружбы». Выясняется, что в этой тетради записаны имена духов, и ее владелец имеет над ними власть. Такаси решает вернуть демонам их имена, отказавшись от этой сверхсилы, и в результате между героем и духами завязывается настоящая дружба. Описанные истории не предлагают глубокий взгляд на религиозное наследие синтоизма, скорее напротив: синтоистские концепты используются в них весьма поверхностно. С другой стороны, в современных манге и аниме мы видим явную тенденцию, испокон веков свойственную традиционной религии японцев: духи и божества живут возле людей, границы сакрального и профанного миров размыты, а ёкай и Kami входят в человеческую жизнь как ее естественная часть. В этом смысле естественная религия Японии, преломляясь и видоизменяясь в современной популярной культуре, одновременно сохраняет эту важную черту, оставаясь верной себе.

Реже, нежели синтоистские, в манге фигурируют и буддийские образы — храмы, монахи, различная буддистская символика. Но поскольку буддизм институализирован в большей степени, не-

жели синтоизм, существуют варианты манги, иллюстрирующей буддистское учение. Классика подобного жанра — манга «Будда», нарисованная одним из создателей современной манги Осаму Тэдзукой (1972–1983), предложившим свою интерпретацию жизни царевича Сиддхартхи, его учения и истории возникновения буддизма. В 2011 и 2014 гг. были выпущены аниме вариации этой манги режиссерами Кодзо Мориситой и Тошиаки Комурой соответственно. Другой пример буддистского нарратива явлен в аниме «История Рэннэ» Осаму Касая (1998), представляющее собой авторское прочтение биографии одного из значимых представителей буддистской Школы Чистой Земли<sup>31</sup>.

Принципиально другой подход свойственен автору манги «Пресвятые отроки» (2012) Хикару Накамуре и режиссеру аниме на его основе Норико Такао (2013). Согласно сюжету, Иисус Христос и Будда Шакьямуни снимают комнату в пригороде Токио, притворяясь братьями, чтобы лучше понять современный мир. По жанру это пародийная комедия, поэтому персонаж по имени Иисус носит терновый венец, который покрывается розами в моменты радости героя. В моменты же печали на персонаже выступают стигматы, что заставляет его попадать в нелепые ситуации. Местные девушки увлечены им, видя в нем сходство с Джонни Деппом. У Иисуса фобия воды, поэтому из-за страха погружения он ходит по ней. Сиддхартха страдает депрессией и паранойей, а когда он радуется, его голова начинает светиться, что служит намеком на просветление. Окружающие обращают внимание на его необычную внешность — кудри, тилаку и длинные мочки ушей; также Будда привлекает окружающих животных, которые стремятся к нему. Помимо прочего, он является большим поклонником Осаму Тэдзуки, автора вышеупомянутой манги «Будда». «Пресвятые отроки» вполне вписываются в контекст постсекулярной религиозности. С одной стороны, эта серия являет собой яркий пример пародирования религии, которое характерно для современной популярной культуры, породившей такие явления, как пастафарианство и другие пародийные религии. С другой стороны, добродушные и немного забавные персонажи этих манги и аниме вызывают симпатию аудитории и таким образом рисуют теплый и душевный образ буддизма и христианства.

31. См.: Porcu, E. (2010) "Speaking through the Media: Shin Buddhism, Popular Culture and the Internet", in U. Dessi (ed.) *The Social Dimension of Shin Buddhism*, pp. 209–240. Leiden and Boston: Brill.

Иудеохристианские аллюзии представлены и в других сборниках манги<sup>32</sup>, самый яркий из которых, пожалуй, «Новый век: Евангелион» Ёсиюки Садамото (1985–2013), ее многочисленные продолжения и аниме, снятое по ее мотивам. Уильям Андерсон называет эту мангу «переломным моментом» в представлении религии в аниме по «эстетике, темам, содержанию и стилистике», в первую очередь из-за свойственных ей постмодернистских черт<sup>33</sup>, однако подробный анализ снятой Хидэаки Анно аниме-версии как раз в контексте постмодерна и постсекуляризма был представлен Николаем Афанасовым<sup>34</sup>, поэтому на этом сюжете мы не будем останавливаться.

Стоит также отметить, что тематика манги настолько разнообразна, что обнаруживает самые разные религиозные учения, в том числе индуизм и различные новые религиозные движения (НРД). Необходимо отметить, что вопрос присутствия мотивов НРД в манге довольно чувствителен, поскольку существует точка зрения, согласной которой манга способствовала популяризации Аум синрикё, продвигая апокалиптические идеи и сюжеты и демонстрируя насилие. При том, что апокалиптические и постапокалиптические сюжеты действительно типичны для манги, стоит согласиться с Томасом Баракой в том, что подобное влияние было косвенным, и в манге как медиа никак нельзя видеть виновника трагедии Аум синрикё<sup>35</sup>. Очевидно, что и в Библии также можно обнаружить множество сцен насилия, не говоря уже о картине апокалипсиса, представленной в Откровении Иоанна, что отнюдь не компрометирует Священное Писание. Другое дело, что Аум синрикё использовали мангу, создаваемую на финансируемой ими студии, для продвижения своих идей<sup>36</sup>.

32. См.: Barkman, A. (2010) "Anime, Manga and Christianity: A Comprehensive Analysis", *Journal for the Study of Religions and Ideologies* 27(9): 25–45.

33. Anderson, W. (2023) "Introduction", in K. Hayashi, W. Anderson (eds) *Anime, Philosophy and Religion*, p. xxiv. Delaware: Vernon Press.

34. Афанасов Н. Мессия в депрессии: религия, фантастика и постмодерн в аниме *Neon Genesis Evangelion* // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. 2019. № 3. С. 124–148.

35. Подробнее: Baraka, T. J. (2012) *Drawing on Tradition: Manga, Anime, and Religion in Contemporary Japan*, pp. 130–133. Honolulu: University of Hawai'i Press.

36. Ibid. P. 135–136.



## Вымышленные религии миров манги и аниме

Как уже было показано, аллюзии и образы реально существующих религий, которые мы видим в аниме и манге, представляют собой одновременно вымышленные формы религии, являясь авторской, подчас весьма вольной, интерпретацией тех или иных религиозных деятелей, героев или концептов. В то же время значительный интерес представляют религиозные системы, сконструированные авторами для своих произведений. В манге Сакаэ Эсуно «Дневник будущего» (2006–2010) и в одноименном аниме Наото Хосоды (2013) мы видим 14-летнего Юкки, который ведет на мобильном телефоне дневник и таким образом общается с вымышленным божеством Деусом, создателем мироздания. В определенный момент оказывается, что Деус существует на самом деле, и у мобильного телефона Юкки появляется новая функция — он начинает предсказывать будущее. Попутно выясняется, что Деус умирает, и с его смертью исчезнет и созданный им мир, поэтому, чтобы спасти человечество, место Деуса должен занять один из 12 участников своеобразной игры на выживание, называемой «королевской битвой». Манга «Тетрадь смерти» Цугуми Оба (2004–2006) и одноименное аниме Тэцуро Араки (2006–2007) рассказывает о Лайте, сыне полицейского и лучшем школьнике Японии, которому однажды божество по имени Рюк, дабы повеселиться, подсовывает тетрадь, в которую можно записать имя любого человека, что неминуемо повлечет его смерть. В результате Лайт фактически берет на себя функции вершителя человеческих судеб и карающего божества, поскольку начинает с помощью дневника убивать преступников.

В аниме-сериале «Симун» режиссера Дзюндзи Нисимурэ (2006) и двух его манга-адаптациях (2006) действие происходит на вымышленной планете Дайкуруку (букв. «великая страна неба»), все гуманоиды которой рождаются девочками и лишь после совершеннолетия выбирают себе пол в храме вымышленного божества Темпус Спатиум, войдя в воду священного источника под присмотром жрицы-хранительницы, которая себе пол не выбрала. Симуны — высокотехнологичные летательные аппараты, когда-то использовавшиеся для проведения обрядов, а теперь для войны.

Манга Хадзимэ Исаемы «Атака Титанов» (2009–2021) и аниме-сериал, снимающийся по ее мотивам несколькими режиссерами (Тэцуро Араки, Масаси Коидзука, Дзюн Сисидо и Юити-

ро Хаяси, с 2013 г. по настоящее время), показывает нам пастора Ника и религиозную организацию — Культ стен, почитающую стены, якобы защищающие человечество от его страшных пожирателей — Титанов и возведенные божественными силами. Число сторонников культа все возрастает, нам показаны их ритуалы, но в результате оказывается, что весь этот культ является обманом, нацеленным на удержание власти и контроля над людьми, а внутри самих стен заключены Титаны, поэтому стены и обладают особой силой.

Наконец, «Моб Психо 100», манга, созданная художником, работающим под псевдонимом ONE (2012–2017), и анимационный сериал, снятый на его основе Юдзуру Татикавой (2016–2022), имеют одного занимательного персонажа — Ямочки (от ямочек на щеках). Ямочки — дух, который может вселяться в людей, на щеках у которых при этом возникают красные круги, как и у самого Ямочки. Ямочки стремится стать богом, чтобы человечество ему поклонялось. Для этого он строит хитрый план, по которому он предполагает вселиться в подростка по имени Моб и так стать богом, но затем он решает сделать богом самого Моба. Религия, которую исповедуют последователи Ямочки, называется LOL.

Бышеперечисленные произведения, безусловно, далеко не исчерпывают вымышленные религии манги и аниме, но они приведены как наиболее яркие и показательные иллюстрации этого явления. На их примере можно отчетливо проследить ряд ключевых особенностей постсекулярной религиозности, а именно:

1) Ощущение богооставленности мира и предчувствие грядущей апокалиптической катастрофы, будь то в результате страшного экологического катаклизма или войны. Подобные мотивы можно проследить и в энвайронменталистских мотивах, свойственных произведениям Миядзаки, тем более — в манге, в которой присутствуют полностью вымышленные религиозные идеи и системы, в частности в сериях «Дневник будущего» и «Атака Титанов».

2) Стремление человека стать богом или как минимум обрести какие-то божественные черты, коррелирующее с развитием науки и технологий. В качестве примера можно привести «Тетрадь смерти», «Симун» и «Атаку Титанов».

3) Феминистскую повестку, подчеркивающую необходимость переосмысления роли и значения женщины не только в миру, но и в религии. Наиболее ярким примером может стать «Си-

мун», однако и другие серии манги имеют центральных женских персонажей.

4) Пародийные элементы, высмеивающие те или иные черты религиозности, либо даже разоблачение религии как формы контроля общества, — в частности «Атака Титанов» и «Моб Психо 100».

5) При этом многие сюжеты манги приправлены столь популярными у читателей манги и аниме элементами фантастики и киберпанка. Отметим, что эта черта характерна далеко не только для вымышленных религий манги, но и для постсекулярной религиозности в целом, особенно основывающейся на популярной культуре, что было убедительно продемонстрировано Джоном Капуто<sup>37</sup>.

## **Заключение**

Современная манга вполне в традициях манги Хокусая, в которой значимое место отводилось различным божествам, сохраняет религиозную тематику. Однако для ее авторов характерно религиозное конструирование — как в рамках существующей традиционной религиозности Японии, преимущественно синтоистской, так и в рамках иных религиозных традиций мира, от буддизма до НРД. Стоит отметить, что подобное конструирование служит актуализации религии, давая новое прочтение традиционным мифологическим темам и сюжетам Японии. Древние синтоистские традиции одухотворения природы и неразрывного сосуществования человека и духов получают в современной манге новое дыхание и прочтение, высвечивая проблематику защиты окружающей среды и энвайронментализма, что особенно заметно в творчестве Миядзаки. Другая отличительная черта манги — это заметная роль женских образов и даже разработанные женские культы («Симун»), что также отражает постсекулярную феминистскую повестку. Видим мы и сатиру на коммерциализацию религии и на маркетинговые стратегии, замаскированные под религию здорового образа жизни (как культ LOL в манге «Моб Психо 100»), и заметное присутствие элементов научной фантастики, что также свойственно постсекулярной религиозности.

Важно подчеркнуть, что яркие визуальные образы манги и аниме не только дополняют и раскрывают сюжетную линию.

37. Капуто Дж. Религия «Звездных Войн» // Логос. 2014. № 5. С. 131–140.

Религиозный символизм, созданный художниками манги, оказывает сильное воздействие на читателя, который именно с помощью визуализации глубже погружается в вымышленный мир того или иного цикла. Кроме того очевидно, что религии манги, в том числе вымышленные, играют важную роль, не просто отражая ключевые современные религиозные процессы, причем свойственные далеко не только Японии, но и конструируют новые смыслы и ценности, продвигая и популяризируя их, и таким образом воздействуют на религиозную жизнь общества. Фэндомы и косплей, основанные на манге, становятся своеобразными формами имплицитной религии<sup>38</sup>, да и сама необычайная и все возрастающая популярность манги, которой столь свойственна фэнтезийность, позволяет говорить о ней как об одном из важных источников современной религиозности.

## Библиография / References

- Афанасов Н. Мессия в депрессии: религия, фантастика и постмодерн в аниме Neon Genesis Evangelion // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. 2019. № 3. С. 124–148.
- Бертон Г. Вселенная Хаяо Миядзаки. Картины великого аниматора в деталях. М.: Эксмо, 2021.
- Капуто Дж. Религия «Звездных Войн» // Логос, 2014. № 5. С. 131–140.
- Катасонова Е.Л. Японцы в реальном и виртуальных мирах: Очерки современной японской массовой культуры. М.: Восточная литература, 2012.
- Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. М.: Ваклер-бук, 1997.
- Накорчевский А.А. Синто. СПб.: Петербургское востоковедение, Азбука-классика, 2003.
- Нейпир С. Волшебные миры Хаяо Миядзаки. М.: Эксмо, 2019.
- Пропп В.Я. Исторические корни волшебной сказки. М.: Лабиринт, 2000.
- Штейнер Е.С. «Манга Хокусая»: контекстуализация названия и жанра // Обсерватория культуры. 2014. № 2. С. 68–77.
- Штейнер Е.С. Манга Хокусая: причудливые картинки // Собрание. 2011. № 24. С. 128–137.
- Anderson, W. (2023) "Introduction", in K. Hayashi, W. Anderson (eds) *Anime, Philosophy and Religion*. Delaware: Vernon Press.
- Baraka, T.J. (2012) *Drawing on Tradition: Manga, Anime, and Religion in Contemporary Japan*. Honolulu: University of Hawai'i Press.
- Barkman, A. (2010) "Anime, Manga and Christianity: A Comprehensive Analysis", *Journal for the Study of Religions and Ideologies* 27(9): 25–45.
38. Holoka, B. (2014) *Cosplay as Religion. A Theory and Paper*. Scotts Valley, California: CreateSpace Independent Publishing Platform.

- Carroll, J. (2021) "Otsu-e: Japanese Folk Art Beloved by Picasso, Miro, Attracts New Attention", *Japan Forward* August 6 [<https://japan-forward.com/otsu-e-japanese-folk-art-beloved-by-picasso-miro-attracts-new-attention/>, accessed on 15.12.2022].
- Cusack, C. M. (2010) *Invented Religions: Faith, Fiction, Imagination*. Surrey, Burlington: Ashgate Publishing Limited.
- Davidsen, M. A. (2013) "Fiction-based Religion: Conceptualizing a New Category against History-Based Religion and Fandom", *Culture and Religion: An Interdisciplinary Journal* 14(4): 378–395.
- Davidsen, M. A. (2014) *The Spiritual Tolkien Milieu. A Study of Fiction-based Religion*. Leiden: University of Leiden.
- Holoka B. (2014) *Cosplay as Religion. A Theory and Paper*. Scotts Valley, California: CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Kinko, I. "Manga in Japanese History", in M. Wheeler (ed.) *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*, pp. 26–47. East Gate book.
- Okuyama, Y. (2015) *Japanese Mythology in Film a Semiotic Approach to Reading Japanese Film and Anime*. Lanham: Lexington Books.
- Porcu, E. (2010) "Speaking through the Media: Shin Buddhism, Popular Culture and the Internet", in U. Dessi (ed.) *The Social Dimension of Shin Buddhism*. Leiden and Boston: Brill.
- Schodt, F. L. (1986) *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Tokyo: Kodansha.
- Schodt, F. L. (1996) *Dreamland Japan. Writings on Modern Manga*. Berkeley, California: Stone Bridge Press.
- Toshimaro, A. (2004) *Why Are the Japanese Non-Religious? Japanese Spirituality: Being Non-religious in a Religious Culture*. Maryland: University Press of America.