

- Shabaev, N. (2018) *Defectnyi gen: Kak lyudi X unichtozhali samih sebya* [Defective gene: How the X-Men destroyed themselves]. Retrieved May 20, 2020: <https://www.kinopoisk.ru/media/article/3376415/>.
- Berenbaum S., Resnick S. M. (1997) *Early androgen effects on aggression in children and adults with congenital adrenal hyperplasia*. Retrieved May 20, 2020 from: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/9373884/>.
- Dawkins, R. (1976) *The Selfish Gene*, Oxford University Press.
- Wilson, E. O. (1975) *Sociobiology: The New Synthesis*, Belknap Press.
- Wybrow, C. (2011) *Why help the weak if it thwarts evolution?* Retrieved May 20, 2020 from: <https://salvomag.com/article/salvo18/x-men-ethics-class>.

Стаття надійшла до редакції 20.05.2020
Стаття прийнята 12.06.2020

DOI: [https://doi.org/10.18524/2410-2601.2020.2\(34\).218119](https://doi.org/10.18524/2410-2601.2020.2(34).218119)

УДК130.2:005.936.3

Софія Руських

**ЯПОНСЬКІ АНІМЕ У КОНТЕКСТІ ФІЛОСОФІЇ
 ГУМОРУ: ГЛОБАЛЬНА ЛОКАЛЬНІСТЬ**

У статті на основі теорії діалогу культур, глоболокалізації та альтерглобалізму здійснюється інтерпретація семантики японських аніме як виявів філософії гумору. Семіотика гумору виражає його подвійний код як єдності означника та означуваного. Автор використовує класифікацію функцій гумору на прикладі японських матеріалів аніме: гумор як інструмент протесту та гумор як інструмент легітимації. Автор показує, що японська традиція виходить за межі даної опозиції, здійснюючи декодування самого коду, і репрезентуючи гумор як текст у тексті та елемент перебудови суб'єкта.

Ключові слова: глоболокалізація, альтерглобалізм, гумор, аніме, легітимація, протест, подвійне кодування, текст у тексті, означник, означуване.

Аніме як відображення специфіки японської візуальної культури, подібно до «економічного дива», постає не стільки результатом глобалізації, скільки результатом модернізації – специфічного процесу у новітніх культурах Сходу, коли донорські впливи Заходу, диференційовані на ідеологічні та технологічні, з свідомим наданням переваги останнім перед першими, запозичувалися не механічно, а накладалися, вибірково і критично, на кореневі основи місцевої моралі (модель радикального альтерглобалізму). Альтерглобалістичний тип мислення Японії, яка не стояла осторонь патерну «третього шляху», яскраво проявився на прикладі культурних індустрій аніме, заснованих на типовій для японської моделі письма комбінації художніх навичок, візуального мислення і слова, текстуального та графічного контенту [Райхерт 2015: 112].

Відправною засадою наших міркувань послужить обґрунтована в рамках психоаналізу Ж. Лакана та структуральної семіотики Р. Барта теза про взаємозв'язок травми, вакууму, зяяння (Punctum) як внутрішнього непристойного вивороту структури та власне структури – зовнішнього розважального благополуччя креативних індустрій, їх сюжетного тла та історичного контексту (Studium), який наповнюється соціально-філософськими та крипторелігійними посланнями, засвідчуючи наявність у японській культурі симптомів нестачі, компенсованої культурними значеннями. Відповідно, космос аніме, подібно до сучасної квантової фізики або класичної математичної логіки Л. Вітгенштейна, постає як Символічне

Реальне. Його можна вважати виявом переведеного в формат екранної культури феноменом позасвідомого, у якому рятівна дистанція сцени між нестачею та символікою (Уявне) репрезентує шоу апокаліпсису як естетизовану катастрофу, прикладом чого може послужити знамените аніме «Акіра» Кацухіро Отомо. Його метафоричний смисл К. Райхерт вбачає в енергетичній єдності організму та атому [Райхерт 2019: 281], що в цілому відповідає східній ідеї взаємного вираження цілого та частки в енергетичному балансі Всесвіту (містичному пантеїзмі). Утім, там, де є травма як внутрішня сторона «шву», є і гумор як механізм психоаналітичного «зшивання» – спосіб естетичної легітимації непереносного, який одночасно приховує травму («закритий шов») і вказує на неї («відкритий шов»), будучи синхронно планом вираження (формою репрезентації) та планом змісту (референціями репрезентованого).

Метою даного дослідження є *розкриття філософського смислу гумору в альтерглобалістичній моделі японських аніме* у контексті культурологічної концепції [Більченко 2016], яка ідентифікує феномен гумору за двома напрямками: гумор є *інструментом критики владного дискурсу*, якщо влада – консервативна, гумор є *механізмом легітимації влади*, якщо влада – глобальна. У першому випадку гумор поза-покладається системі гегемонії і сповнюється революційним потенціалом, тому крізь нього виразно проглядає трагічне. Недарма М. Кундера у своєму есе пише, що день, коли «Панург не зможе розсмішити», буде днем кінця світу, остаточної перемоги фашизму [Кундера 2004: 20]. У такому разі гумор як жест юридичного розриває стереотипи пафосної серйозності, руйнує спайки тоталітарної ідеології та є правдою, що викриває брехню.

У другому випадку гумор апропріюється гегемонією, яка стилізує власні контркультури, удаючи ритуальне самообмеження для забезпечення самовідтворення. Тоді гумор має призначення певним чином узаконити несправедливість шляхом більш витонченого способу цензурування – не брехні, а релятивізації правди, коли непристойна інформація не приховується, а обігрується в комічному контексті, виконуючи уявну роль самої себе. Відтак, все жакливе, обценне, антилюдяне у владному порядку постає «нестрашним», «милим» і «звичним», що і формує постмодерну політику як свого роду клоунату смішного піднесеного. Виникає неминучий парадокс: якщо контркультура для класичної системи влади є небезпечною, а її гумор – дійсно смішним, то для неklasичної системи панування контркультура є смішною, а гумор, навпаки, – несмішним і нецікавим, позбавленим підривного потенціалу, таким, що начебто висміює загальновідомі факти, на які ніхто, окрім скомороха, не звертає уваги.

Обидві функції гумору, виділені в сучасній українській культурології

(класична антивладна і неklasична провладна), фіксують його *символічне значення* як «смішного піднесеного» (коду Реального, фантазму, знаку бажання). Подвійне кодування трагічного і комічного начал з особливою яскравістю виражене у поп-культурі постмодерну, де елітарність і масовість, глобальність і локальність, трагічність і комічність, драма і сміх переплітаються. Подвійне кодування у філософії гумору взагалі є виявом онтологічної природи останнього як єдності означника та означуваного, свідомого та позасвідомого, Я та Іншого, суб'єкта та його бажання, яке або табується (гумор в психотичних дисциплінарних суспільствах), або трансґресує (гумор в шизоїдних ліберал-демократичних суспільствах). Відтак, *подвійне кодування* як ознака гумору з жесту постмодерної стилістики в естетиці чи симптому поведінки Трікстера в міфології перетворюється на універсальну властивість, яку можна розкрити через структурний психоаналіз.

Але, віддаючи належне іманентній семіотичній будові гумору як бінарної опозиції знаку і значення та його естетичній морфології як функції викривання чи підтвердження влади через жартівливий сюжет, ми хочемо показати, що східні культури позбавлені даної опозиції, оскільки мислять цілісно і синкретично, отже, і філософія гумору у них, набуває принципово інших форм. Емпіричним матеріалом для деконструкції подвійного кодування гумору нам слугуватиме японська мультиплікація, окремі її тайтли, які ми вважаємо показовими одночасно з точки зору філософського підтексту і з точки зору гумору.

У контексті філософії гумору японські аніме є поліфонічним полем, у межах якого гумор набуває різних стратегій: *гумор як міф, гумор як гіпертекст, гумор над гумором, чорний гумор, аксіологічний творчий гумор, маніпулятивний гумор, гумор як триґгер* тощо. Оскільки аніме виразно тяжіють до альтерглобалізму (східної версії глокалізму) як формули пріоритету національних традицій над глобальними технологіями, визнаючи модернізацію, але не вестернізацію, його продукція компенсує нестачу світоглядного виховання, що спостерігається у розважальній продукції Діснея, Піксар, Дрімворкс. Японія є настільки іншою (у діалогічному значенні слова «Інший») культурою, що всередині самої себе створює альтернативний художній світ і, відповідно, світ гумору. В семантичному полі аніме є інтелектуальні мультиплікаційні фільми та серіали, які займаються висвітленням ґносеологічних, теологічних, онтологічних проблем, проблем підліткового дорослішання та суїцидів. Поширені також масові розважальні «тайтли», але навіть у такого роду творах розважальність не стає естетичною примусовістю й симулятивним брендом.

Серед багатоманітності комічних жанрів аніме-індустрії зупинимось

спочатку на двох: *чорний юмор* та *пародія*. Манга та аніме за більше, ніж тридцятирічний досвід, створили певний обсяг так званих «кліше» – моментів, які масово відтворюються у тих чи інших творах і при цьому пародіюються та висміюються, перетворюючись у гумор над гумором, більше того – в інтелектуальну сатиру. Подібний «подвійний» код у гумористичному дискурсі виходить далеко за межі пастиша. За допомогою сатиричного протестного гумору викривається «кишеньковий» «одомашнений» гумор як спосіб легітимації владного порядку: подібний прийом викривання масової культури через обігрування її кліше зустрічаємо у Д. Лінча («Синій оксамит»), у К. Тарантіно («Одного разу в Голівуді»).

Наприклад, «*One-Punch Man*» (укр. «*Ванпанчмен*») є пародійним висміюванням сукупного образу клішованого звичайного чоловіка, який завдяки тренуванням стає наймогутнішою людиною на землі. Це, однак, не заважає герою переживати екзистенційну кризу: не маючи рівного по силі суперника, герой не відчуває сенсу свого існування. Аніме «*Sayonara Zetsubou Sensei*» (укр. «*Прощавай, учителю-відчай*») має безліч посилань, пародійних алюзій на інші класичні аніме, які має знати кожен, хто вважає себе «отаку» – справжнім знавцем аніме індустрії. Пародійні моменти у серіалі є гіпертекстами на інші пародійні ж аніме (наприклад, на «*Лакі Стар*»), що створює ефект не просто гумору як пародії на гумор, а пародії на пародію.

У рамках аніме гумор може поставати частиною міфу. Містична та релігійна тематика давно потрапила під пильне око аніме-індустрії, та стала невід'ємною частиною багатьох тайтлів. Не оминула вона і комедійний жанр, навіть потрапивши у категорію чорного гумору. Прикладом інкорпорації гумору в міф слугує серіал «*Panty & Stocking with Garterbelt*» (укр. «*Панті андо Сутоккінгу уїдзу Гатаберуто*»), у якому розповідається про двох дівчат-ангелів, вигнаних з небес: подібне змішування смішного і піднесеного ніяк не суперечить автентичній японській моралі синто, яка апропріює християнські мотиви.

Інтертекстуальний характер гумору в японських аніме, його діалектична природа як тексту в тексті, засвідчує той факт, що у семантичному полі даного жанру «знімається» класична для західного світу опозиція гумору як антивладного протесту чи гумору як владної гри. Подвійне кодування тут саме піддається подвійному кодуванню: гумор як бунт, трансформований в гумор як личину, піддається гумору як запереченню і першого, і другого. Тим самим демонструється, що японська культура, увібравши в себе кращі досягнення Заходу, піддала їх критичному переосмисленню та у відповідь на останньому витку діалогу культур

здійснили викид у семіосферу власних текстів, які почали здійснювати зворотний вплив на Захід, змінюючи вектор сили від глобалізму через глоболокалізацію до альтерглобалізму (східного глобалізму). Маємо ефект лавини в динаміці діалогу культур, коли реципієнт використовує ресурси донора для ствердження над ним же [Лотман 1989].

Однозначно не можна недооцінювати вплив японської анімації як на японську масову культуру, так і на світову. Супутні продукти зайняли вагому частину світового економічного ринку, і зачасти приносять дохід, чи не більший ніж прибуток від аніме, за яким ця продукція випускається. Багатоманітність сюжетів, жанрових різновидів, розмаїття персонажів та мульти-всесвітів в аніме дає певний поштовх для розкриття практично в кожному глядачеві певних творчих нахилів. Велике значення має *аксіологічний та емансипаційний підтекст гумору*. Смуток за улюбленими героями надихає юних західних користувачів – носіїв психології консюмеризму – самим ставати творцями, починати писати власні тексти, розвивати всесвіт улюбленого аніме, придумувати певні сюжети взаємовідносин між персонажами – така творча діяльність стимулює глядача розвиватися як особистість, критично і творчо соціалізуватися.

Говорячи про конструктивні аспекти аніме, відзначимо й негативні, пов'язані з психоаналітичною стадією дзеркала, обожнення себе суб'єктом з об'єктом бажання (імаго). Психологічні та емоційні теми, що зазвичай піднімаються в сюжетах японської анімації, часто спрямовані на найчисленнішу аудиторію, яка найбільше потребує якісного контенту для самоідентифікації, а отримує лише західні одноразові мультфільми та голлівудські підліткові мелодрами. Адже у більшості сучасних західних розважальних фільмів, орієнтованих на підлітків, поверхово піднімаються питання життя-смерті, розлуки, прийняття себе, законів природи, соціальної рівності. Японські серіали на 14–25 серій по 25 хвилин кожна дають підлітку більш доступну інформацію, ніж двогодинний класичний західний фільм. Режисери-аніматори навчилися настільки витончено маніпулювати власними персонажами за допомогою репрезентативних інструментів, що глядач, в принципі, не замислюється, як сталося так, що через дві серії перегляду він вже ототожнює себе з одним із персонажів.

Амбівалентний характер семіосфери аніме-продукції (творчість і руйнація, життя і смерть, зшивка і розшивка) з точки зору східної моралі не є виявом етичного дуалізму, а є ознакою природної гармонії Всесвіту, забезпеченої духами камі. Присутність прихованого релігійного архетипу синто в аніме позначена на притаманному для нього гуморі. Аніме ніколи не дає прямої відповіді на запитання, ставлячи глядача у шизоїдну ситуацію «подвійного послання» заборони/заохочення або табу/насолоди («Стій там

– йди сюди») [Бейтсон 1993] як передумови відсутності вибору, що діє як травматичний тригер-прийм, схожий на прийоми сенсеїв дзен, коли ті хочуть вивести учня з ситуації нав'язаного зовнішнім світом вибору, вибору без вибору. Кожен герой, який проходить крізь випробування та набуває себе, зрештою, розуміє, що будь-який вибір в його житті залежить лише від нього а не від зовнішніх, «підкинутих» йому умов ілюзорного вибору.

Можливо, що дуальна схема «гумор як свобода – гумор як еманация» також є таким умовним вибором, який існує у межах лише західної системи цінностей, коли її тотальний глобалізм не дає можливості спростувати саме спростування, використати творчий гумор як спосіб висміювання репресивного гумору. Японська ментальність передбачає подібні діалектичні ходи. Наскільки Японія є консервативною, традиціоналістською та етатистською в ідеологічному аспекті (синто), настільки ж вона є прогресивно капіталістичною на рівні інфраструктури, ліберально-іронічною на рівні надбудови (спрацьовує іронія дзен) і одночасно – солідарною та егалітарною на рівні низової взаємної підтримки та корпоративної трудової етики конфуціанства. Західний індивідуалізм все більше проникає на терени Японії, однак, під пильним наглядом уряду, зазнаючи трансформацій в рамках традиційного колективізму. Звідси впливає і неможливість виконання гумором ні одної із своїх функцій у чистому вигляді: ні антивладної, ні провладної, оскільки сам японський уклад життя виходить за межі даної типології, репрезентуючи усі переваги діалогу глобального і локального начал, сфокусовані на національних інтересах держави і регіону.

Список використаної літератури

- Бейтсон, Г., Джексон, Д., Хейли, Дж., Уикленд, Дж. Х. (1993) *К теории шизофрении*, в: *Московский психотерапевтический журнал*, № 1. Дата обращения: 28.04.2020. Режим доступа: https://psyjournals.ru/files/25725/mrj_1993_n1_Bateson_Jackson.pdf
- Більченко, Є. (2016) «Релігійний кітч» як механізм створення героя в дискурсі посттоталітарної конфліктності: міщанин versus фанатик, в: *Релігія та соціум*, № 3–4 (23–24), сс. 42–49.
- Кундера, М. (2004) *День, когда Панург не сумеет расстелить*, в: *Кундера, М. Нарушенные заветания*. Пер. с фр. М. Таймановой, СПб., *Азбука-классика*, сс. 7–38.
- Лотман, Ю. М. (1989) Проблема византийского влияния на русскую культуру в типологическом освещении, в: *Византия и Русь*, Москва, *Наука*, сс. 227–235.
- Райхерт, К. В. (2015) *Культурная индустрия отаку*, в: *Актуальні проблеми*

філософії та соціології. № 4, Дніпро, сс. 110–114.

Райхерт, К. (2019) *Нео Токио как живой организм в анимэ «Акира»*, в: *Добца / Докса*, Вип. 2 (32), Одеса, сс. 278–289.

София Русских

ЯПОНСКИЕ АНИМЕ В КОНТЕКСТЕ ФИЛОСОФИИ ЮМОРА: ГЛОБАЛЬНАЯ ЛОКАЛЬНОСТЬ

В статье на основе семиологии, феноменологии, герменевтики и структурного психоанализа осуществляется интерпретация семантики японских аниме как проявлений философии юмора. Семиотика юмора выражает его двойной код как единства обозначающего и обозначаемого. Автор использует классификацию функций юмора на примере японских материалов аниме: юмор как инструмент протеста и юмор как инструмент легитимации. Автор показывает, что японская традиция выходит за пределы данной оппозиции, осуществляя декодирование самого кода, и представляя юмор как текст в тексте и элемент перестройки субъекта.

Ключевые слова: *глоболокализация, альтерглобализм, юмор, аниме, легитимация, протест, двойное кодирование, текст в тексте, означник, обозначаемое.*

Sophia Russkih

JAPANESE ANIMES IN THE CONTEXT OF HUMOR PHILOSOPHY: GLOBAL LOCALITY

In the article, based on the theories of intercultural dialogue, global localization and alterglobalism, the semantics of Japanese anime are interpreted as expressions of the philosophy of humor. The presence of humor in Japanese anime is due to the need to symbolize trauma as a phenomenon of aestheticization of disaster associated with apocalyptic scenarios of Japan's entertainment industry that make up its hidden meaning. Humor's semiotics is evidenced by his double code as a signified and signifier. The author uses the classification of the functions of humor on Japanese anime materials: humor as a tool of protest and humor as a tool of legitimation. The author demonstrates that the Japanese tradition goes beyond this opposition by decoding the code itself and presenting humor as intertextual phenomenon (text-in-text) and the element of the subject's restructuring. The interdiscursiveness of Japanese humor as "humor over humor" (hypertext), stemming from the general cosmic syncretism of national culture, illustrates the phenomenon of double bind (taboo and enjoyment, prohibition and encouragement at the same time), putting the viewer and reader in a schizoid situation of the lack of

choice. This situation characterizes the polemical receptions of Japanese sensei and reflectives psychoanalytic liberation function of the koan. The humorous double deconstruction of the removal of the opposition is a typical ethnic gesture that has retained its semantic autonomy thanks to the choice by Japan of the project of alterglobalism as a program of dialogue between local traditions and global technologies in the role of a social model for the development

Keywords: globolocalization, alterglobalism, humor, anime, legitimation, zeuґeyie, double-coding, text-in-text, signified, signifier.

References

- Beytson, G., Dzhekson, D., Heyli, Dzh., Uiklend, Dzh. H. (1993) *K teorii shizofrenii* [To the theory of schizophrenia], v: *Moskovskiy psihoterapevticheskiy zhurnal*, № 1. Retried April 28, 2020, from https://psyjournals.ru/files/25725/mpj_1993_n1_Bateson_Jackson.pdf
- Bilchenko, E. (2016) «Religiyniy kitch» yak mehanizm stvorenniya geroya v diskursi posttotalitarnoi konfliktnosti: mischanin versus fanatic [«Religious kitsch» as a mechanism for creating a hero in the discourse of post-totalitarian conflict: a bourgeois versus a fanatic], v: *Religiya ta sotsium*. № 3–4 (23–24), pp. 42–49.
- Kundera, M. (2004) *Den, kogda Panurg ne sumeet rassmeshit* [The day when the panurg will not be able to laugh], v: *Kundera, M. Narushennyie zaveschaniya*. Sankt-Peterburg, *Azbuka-klassika*, pp. 7–38.
- Lotman, Yu. M. (1989) *Problema vizantiyskogo vliyaniya na russkuyu kulturu v tipologicheskom osveschenii* [The problem of Byzantine influence on Russian culture in typological lighting], v: *Vizantiya i Rus*, Moskva, *Nauka*, pp. 227–235.
- Rayhert, K. V. (2015) *Kulturnaya industriya otaku* [The otaku cultural industry], v: *Aktualni problemy filosofii ta sotsiologii*, Dnipro, № 4, pp. 110–114.
- Rayhert, K. (2019) *Neo Tokio kak zhivoy organizm v anime «Akira»* [Neo Tokyo as a living organism in the anime «Akira»], v: *Дóжа / Докса*. Vyp. 2 (32), Odesa, pp. 278–289.

Стаття надійшла до редакції 28.04.2020

Стаття прийнята 28.05.2020

Розділ 4.

КАРИКАТУРИ ТА МЕМИ ЯК ВИМІРИ СМІШНОГО