Николай Афанасов

Мессия в депрессии: религия, фантастика и постмодерн в аниме *Neon Genesis Evangelion*

DOI: https://doi.org/10.22394/2073-7203-2019-37-3-124-148

Nikolai Afanasov

Messiah in Depression: Religion, Science-Fiction and Postmodernism in Anime *Neon Genesis Evangelion*

Nikolai Afanasov — Institute of Philosophy, Russian Academy of Sciences; National Research University Higher School of Economics (Moscow, Russia). n.afanasov@gmail.com

The article explores the anime-series "Neon Genesis Evangelion" (1995–1996). The work is considered as a cultural product within the science-fiction tradition of the second half of the twentieth century. It is shown that the complexity of the series consists in how it weaves elements of Shinto and Abrahamic religions as equally relevant. Through the use of religious topics, the science fiction work acquires inner cognitive logic. The religious in the series is represented on two levels: an implicit one that defines the plot originality, and also an explicit one, when the references to religious matters become a strategy of promoting the series on Japanese and Western media-markets. In order to seize at times controversial and nonconcerted religious symbols, the author proposes to use postsecular framework of analysis and the elements of postmodern philosophy of culture. The author then proposes his own analysis of the product's narrative using the religious optic of Apocalypse.

Keywords: postsecularism, postmodern, Neon Genesis Evangelion, Shinto, Christianity, anime, science fiction, popular culture.

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.

Afanasov, Nikolai (2019) "Messiah in Depression: Religion, Science-Fiction and Postmodernism in Anime *Neon Genesis Evangelion*", *Gosudarstvo, religiia, tserkov' v Rossii i za rubezhom* 37(3): 124–148.

Введение

К числу критериев, определяющих массовую культуру, относится ее всеобщность и универсальность[1]. Национальные культурные индустрии, ориентирующиеся на аудиторию со специфическими запросами, чаще всего не становятся глобальными феноменами. Однако судьба японской популярной культуры[2] в конце XX века стала интересным исключением из этого правила. Во-первых, ей удалось получить признание на мировом рынке[3]. Во-вторых, экспансия пришлась на период экономической стагнации и потери геополитического влияния в азиатско-тихоокеанском регионе, что не позволяет просто возвести ее к социально-экономическим причинам: «Когда “Pokémon” и “Hello Kitty” вторглись на экраны телевизоров и на полки супермаркетов в Соединенных Штатах, японское экономическое влияние, парадоксальным образом, было на спаде; но именно тогда американские исследователи (и многие японские должностные лица) начали указывать на зарождение нового вида японской сверхсилы»[4].

Такой сверхсилой, впрочем, была не вся японская культура, а именно японская анимация, или аниме, которое не просто получило повсеместную известность, но также стало коммерчески успешным далеко за пределами родины. Для сравнения: японским кинематографу, музыке или даже литературе это удалось в гораздо меньшей степени[5]. Буквально термин обозначает японский вари-

1. *Иглтон Т.* Идея культуры. 2-е изд. М.: Издательский дом Высшей школы экономики, 2019. С. 177.
2. Понятия «массовой» и «популярной» культуры не тождественны, однако в рамках данной статьи мы употребляем их как синонимы. Подробнее о вопросе см.: *Павлов А.В.* Философия постмодерна и популярная культура // Вопросы философии. 2019. № 3. С. 206–207.
3. Wong, W.S. (2006) “Globalizing Manga”, *Mechademia* 1: 26–27.
4. Darling-Wolf, F. (2015*) Imagining the Global: Transnational Media and Popular Culture Beyond East and West*, p. 101. Ann Arbor: University of Michigan Press, Digitalculturebooks.
5. Речь не идет о том, что японская литература или кино не имели глобального успеха. Очевидные примеры, такие как литературное творчество Харуки Мураками или культовый фильм «Королевская битва» (2000) режиссера Киндзи Фукасаку, свидетельствуют об обратном. Однако не они, а именно Neon Genesis Evangelion является одной из наиболее капитализированных франшиз в истории, занимая 17-ю строчку в рейтинге, уступая таким продуктам массовой культуры, как Pokémon, «Звездные войны» или вселенной Гарри Поттера [https://comicbook.com/anime/2018/06/24/pokemon-franchise-revenue-anime-media/, доступ от 09.05.2019].

ант анимационной продукции, исторически возникший под влиянием успеха мультфильмов студии Disney, бывшей законодателем жанра после окончания Второй мировой войны[6]. Однако следование терминологической точности в данном случае уводит от сути дела. Для понимания феномена аниме следует учитывать, что оно существует в связи с другими феноменами культуры. Оно может являться экранизацией японских комиксов («манги»), сопровождаться распространением сопутствующей материальной продукции, такой как фигурки персонажей, мягкие игрушки, стикеры, плакаты, AMV (anime music videos) или чехлы для мобильных телефонов. Все это относится к феномену и его восприятию, однако не является мультфильмом. Пытаясь определить, что объединяет все эти товары популярной культуры, мы бы предложили остановиться на том, что они обладают общей *стилистикой*, которая и позволяет потребителю их идентифицировать.

В рамках настоящего исследования, не ставя перед собой отдельной задачи классифицировать жанровое своеобразие продукции, вдохновленной японской массовой культурой, мы будем относить ее к «аниме». Обычно стратегия исследования заключается в том, что аниме изучается как часть западной популярной культуры, и цель состоит в том, чтобы на новом эмпирическом материале вычленить уже известные закономерности, продемонстрировать их всеобщий характер. Этот подход игнорирует жанровое своеобразие и возможное «незападное» содержание феномена аниме. Другой важной исследовательской традицией является «ориенталистская» стратегия, которая, наоборот, фокусируется на поисках традиционных, национальных сюжетов японской культуры в аниме[7].

Обе стратегии не соответствуют сложности предмета и приводят к тому, что некоторые темы не получают достаточного внимания в исследовательской литературе. К числу таких тем относится экспликация религиозного — как западного, так и восточного — содержания аниме[8]. В данной работе мы обратимся

6. Dolle-Weinkauff, B. (2017) Comic, Manga und Graphic Novel in der zeitgenössischen Kinderkultur, in S. Schinkel, I. Herrman (eds) *Ästhetiken in Kindheit und Jugend. Sozialisation im Spannungsfeld von Kreativität, Konsum und Distinktion*, p. 240. Bielefeld: Transcript Verlag.

7. Buljan, K., Cusack, C. (2014) *Anime, Religion and Spirituality: Profane and Sacred Worlds in Contemporary Japan*, p. 68. Sheffield: Equinox Publishing.

8. См.: *Артёмов Р.Ю.* Религиозные компоненты в современной японской анимации // Христианское чтение. 2015. № 1.

к анализу знакового аниме-сериала Хидэаки Анно *Neon Genesis Evangelion*[9] (1995–1996) и продолжающего его полнометражного фильма *Neon Genesis Evangelion: The End of Evangelion* (1997) студии Gainax за авторством того же режиссера, на примере которых разберем то, как христианские и синтоистские религиозные компоненты включаются в продукт популярной культуры, влияют на восприятие массовой аудитории, и каким образом религиозная символика выступает важнейшим элементом фантастического повествования. Рассматривая использование религиозной визуальной семиотики в качестве средства коммерческого продвижения продукта, мы покажем, что предпринятая создателем аниме попытка преодоления гиперкоммерциализации жанра на деле потерпела неудачу и обернулась постмодернистским вписыванием религиозного в постсекулярную реальность[10].

Роботы, фантастика и Будда

Визитной карточкой японской популярной культуры являются гигантские человекоподобные роботы. Этот жанр называется «*меха*» и повествует о сражениях автономных либо управляемых человеком роботов. Целевой аудиторией выступают подростки, что в случае *Neon Genesis Evangelion* одновременно позволяет классифицировать аниме и как «сёнэн»[11]. Вероятно, именно японцы, в культуре которых доминируют иные в сравнении с западной страхи перед современностью, превратили передовые технологии роботизации в безопасные, раскрашенные в яркие цвета объекты обожания и преклонения: «В то время как американские компании производили роботы-пылесосы и военных роботов, а американские кинопроизводители рассказывали темные истории о роботах, вышедших из под контроля, Япония создала теплых, пушистых и реалистичных роботизированных питомцев»[12].

9. Так как устоявшийся русский перевод *Neon Genesis Evangelion*, как «Евангелион» может запутать читателя, в статье дается английский вариант, который также стал широко-употребимым в русском академическом сообществе. О значении названия будет дополнительно сказано во втором разделе данной статьи.

10. См.: *Шимчук Т.А.* Церковь в условиях постсекулярного мира // Вестник КрасГАУ. 2011. № 6. С. 176–178.

11. «Сёнэн» — аниме и манга, адресованные мальчикам-подросткам в возрасте 12–18 лет. Подробнее о Neon Genesis Evangelion и в целом о жанре «сёнэн» см.: Denison, R. (2015) *Anime: A Critical Introduction*, pp. 85-100. London: Bloomsbury.

12. Hornyak, T.N. (2006) *Loving the Machine: The Art and Science of Japanese Robots*, p. I. Tokyo, New York: Kodansha International.

Однако не только домашние, но также и боевые роботы, обладающие разрушительным потенциалом, стали объектом культа в Японии и отчасти за ее пределами.

Научная фантастика часто обращается к переосмыслению религиозных символов, и предложенное нами для анализа произведение не является исключением. Попробуем перенести классификацию жанра аниме *Neon Genesis Evangelion* в более широкое и привычное нам культурное поле, мы можем отнести его к подвиду научной фантастики. Пересказ достаточно запутанного сюжета занял бы непозволительно много места[13]. Аниме имеет нелинейную структуру, осложненную нетипичным способом повествования, когда многие сюжетообразующие детали демонстрируются мимоходом и не вербализируются персонажами. Режиссерское намерение состояло в том, чтобы те, кому будет недостаточно поверхностной интерпретации, внимательно пересматривали сериал. Хидэаки Анно, деконструируя популярный жанр, стремился запутать зрителя. Согласно замыслу режиссера, это должно было побудить зрителя к размышлению. Однако для подтверждения тезиса о том, что речь идет о научной фантастике, необходимо остановиться на нескольких сюжетообразующих элементах. Это позволит нам не потерять методологическую опору и, впоследствии, генерализировать выводы, полученные при анализе японского научно-фантастического произведения, на современную фантастику в целом.

Действие сериала происходит в 2015 году, то есть в будущем по отношению к дате выхода аниме в прокат (1995–1996). Будущее представляет собой мир после глобальной катастрофы. О реальной ее причине неизвестно большей части населения. Согласно официальной версии, экологический катаклизм был вызван падением небольшого в диаметре метеорита, имевшего субсветовую скорость. Эти особенности небесного тела не позволили службам мониторинга околоземного пространства зафиксировать его приближение. Соответственно, населению не было предоставлено никаких убедительных доказательств существования метеорита, кроме утверждений официальных лиц. Впоследствии

13. В академической литературе можно найти несколько удачных попыток ознакомить читателя, не смотревшего сериал, с сюжетом *Neon Genesis Evangelion* см.: Ortega, M. (2007) “My Father, He Killed Me, My Mother, She Ate Me: Self, Desire, Engendering, and the Mother in “Neon Genesis Evangelion”, *Mechademia* 2. В статье Марианы Ортеги также представлен интересный анализ аниме с опорой на психоаналитическую оптику, которая относится к наиболее распространенному философскому прочтению произведения.

мы узнаем, что на землю упал не метеорит: причиной события, которое в аниме называют «Второй удар», послужил неудачный контактный эксперимент с «ангелом», о котором будет сказано далее. «Адам», таково сериальное имя существа, был погребен во льдах на Южном полюсе и находился в состоянии анабиоза. Однако эксперимент 2000 года привел к его пробуждению, которое вызвало взрыв, расплавило льды полюсов и поднятием уровня мирового океана спровоцировало экологическую катастрофу. В итоге погибло более двух миллиардов человек. Значительная часть инфраструктуры планеты уничтожена, пострадало биоразнообразие, многие виды животных исчезли, население вынуждено ограничивать потребление из-за кризиса в экономике. Некоторые технологии, впрочем, шагнули вперед.

В условиях перманентной угрозы нападения других «ангелов», о которой известно военным и правительству, функционирует парамилитарная секретная структура NERV, в задачи которой входит предотвращение гипотетического «Третьего удара». В распоряжении организации находятся гигантские роботы, называемые «евангелионами». Девиз агентства позаимствован из пьесы Роберта Браунинга «Пиппа проходит»: «Бог у себя на небе, с миром всё в порядке»[14]. Только роботы способны противостоять ангелам, против защитного поля которых бессильны конвенциональные и даже ядерные вооружения продолжающей существовать Организации объединенных наций и национальных вооруженных сил отдельных стран. Агентство NERV, о реальной деятельности которого известно немногим даже внутри организации, на самом деле выполняет совершенно другую задачу. Фактическая мировая власть, в том числе и над NERV, находится в руках тайной организации Seele (от нем. «душа»), которая стремится к реализации «проекта комплементации человечества», вокруг которого и строится интрига шоу.

Идея «проекта комплементации человечества» в *Neon Genesis Evangelion* опирается на творчество американского фантаста XX века Кордвейнера Смита (1913–1966), который в серии своих не переведенных на русский язык рассказов под общим заглавием «Инструменталии человечества»[15] описывал фантасти-

14. В поэтическом переводе Николая Гумилёва:
Бог в своих небесах –
И в порядке мир!
Браунинг Р. Пиппа проходит // Николай Гумилёв. Электронное собрание сочинений [https://gumilev.ru/translations/13/, доступ от 09.05.2019].

15. Cordwainer, S. (1985) *The Instrumentality of Mankind*. 2nd ed., New York: Del Rey.

ческие варианты преобразования и улучшения человеческого рода. Суть идеи заключается в попытке «совмещения» человеческого вида в единое целое посредством геноцида физических тел с целью создания пространства для следующего эволюционного шага, когда люди будут существовать вне границ телесных субъектов. «Человеческое животное должно эволюционировать в нечто трансчеловеческое ("способ быть богом", как утверждает один из персонажей в *Evangelion* — прим. автора цитаты), что, похоже, мотивировано желанием телесного развоплощения, скрывающего стремление к перевоплощению»[16].

Кратко представленных сюжетных и стилистических черт *Neon Genesis Evangelion* достаточно для того, чтобы, в соответствии с современной теорией дефиниции научной фантастики как жанра, функционирующего по законам возможных миров[17], отнести к нему данное аниме. Продукт отталкивается от знакомого нам мира, развивая определенные тенденции, характерные для фантастики: участие в истории внеземных цивилизаций или божественных сил, развитие технологий, странная и непривычная социальная или политическая структура и в то же время следование психологической и физической логике функционирования знакомого нам мира. Согласно авторитетному мнению канадского литературного критика Дарко Сувина, «научная фантастика определяется нарративным преобладанием или гегемонией вымышленного "новума" (новизны, инновации), подтверждаемого когнитивной логикой»[18].

Новизной — или в терминологии Сувина «новумом», — которая преобладает в *Neon Genesis Evangelion*, являются одновременно гигантские роботы и «ангелы», несущие смерть на Землю. «Ангелы» — это инопланетные существа, которые согласно квазирелигиозным предсказаниям, совершают регулярные нападения на Землю. Вокруг них строится событийный уровень повествования. Ирония сюжета, однако, состоит в том, что, как мы узнаем впоследствии, ангелы и роботы фактически являются одним и тем же. «Евангелионы» были не роботами, но клонированными от одного из ангелов («Лилит») биологическими существами, облаченными в механизированные доспехи, одна из задач которых

16. Brown, S.T. (2010) *Tokyo Cyberpunk. Posthumanism in Japanese Visual Culture*, p. 226. London: Palgrave Macmillan.

17. Bertetti, P. (2017) "Building Science-Fiction Worlds", in M. Boni (ed.) *World Building*, pp. 50–51. Amsterdam: Amsterdam University Press.

18. Suvin, D. (1977) *Metamorphoses of Science Fiction. On the Poetics and History of a Literary Genre*, p. 63. New Haven, London: Yale University Press.

состояла в том, чтобы взять монстров под контроль. Это важная деталь для аниме, но фокус нашего рассмотрения приводит к необходимости задаться вопросом: даже если «евангелионы» не являются типичными для «мехи» роботами, то есть ли в них нечто, общезначимое для жанра и, более того, часто атрибутируемое к национальной религиозной традиции синтоизма?

Для понимания того, как сакральное функционирует в японской фантастике, любопытно взглянуть на манифестацию божественной мощи в национальной культуре, если мы говорим о кризисных ситуациях, когда возникает потребность во вмешательстве внешних сил. Гигантские человекоподобные роботы выполняют в японской фантастике ту же роль, что и супергерои в американской культуре: «супергерои манифестируют ценностную систему авраамических религий, в то время как гигантские роботы имеют буддистское и синтоистское происхождение»[19]. Отличительной чертой функционирования божественной силы в японской культуре является самостоятельность объектов, укорененная в веровании в одушевленность всех предметов. Всё в мире и даже роботы, созданные человеком, имеют души, которые способны влиять на функционирование телесности, их вмещающей. Если для авраамической традиции ключевой сюжет — это получение силы божественного происхождения, то для синтоистского религиозного осмысления гигантских роботов важна возможность автономного функционирования даже сконструированных человеком средств. В аниме *Neon Genesis Evangelion* этот сюжет прочитывается даже более буквально, чем во многих других произведениях жанра[20]: оказывается, что в роботах заключены души матерей пилотов, что позволяет проще объяснить спонтанное функционирование биомеханических гигантов.

Однако такое прочтение жанра *меха*, как перенесения японских религиозных представлений в массовую культуру, имеет свои сложности. Очевидно, что крупная религиозная традиция не может являться гомогенной. С синтоизмом, который и сам испытал значительное историческое влияние буддизма, дело обстоит ровно так же. Внутри него существует множество сект, которые до сих пор и оказывают влияние на культурную жизнь страны. В массо-

19. Freeman, C., Lunning F. (2008) Giant Robots and Superheroes: Manifestations of Divine Power, East and West. In: Lunning, F. (ed.) *Mechademia 3: Limits of the Human*. Minneapolis, London, University of Minnesota Press. P. 276.

20. См.: Buljan, K., Cusack, C. *Anime, Religion and Spirituality: Profane and Sacred Worlds in Contemporary Japan*, p. 113–118.

вой культуре их присутствие очевидно, что можно наблюдать в том числе и в аниме *Neon Genesis Evangelion*. Исследователь религии и японской популярной культуры иерей Роман Артёмов указывает, что секта Аум Синрикё[21] включилась в производство аниме-продукции жанра *меха*, профинансировав ряд проектов и оказав идейное влияние на многих режиссеров и сценаристов, в том числе и на Хидэаки Анно: «В своем интервью для одного из телеканалов японского телевидения Хидэаки Анно сообщил, что в основе сюжета данного аниме лежала доктрина Аум Синрикё. Однако после зариновой атаки в токийском метро в 1995 г. концепцию сериала пришлось поменять, так как в прессе стали появляться сведения о связи “Евангелион” с сектой. Ввиду этого сценаристы были вынуждены кардинально изменить сюжет аниме-сериала. Этот факт со своей стороны указывает на ту роль, которую сыграло движение Аум Синрикё в развитии аниме жанра меха»[22]. Впрочем, первоначальные варианты сценария еще не подверглись исследовательскому анализу, поэтому фактическое влияние секты на творчество Хидэаки Анно нуждается в прояснении.

Указание на неоднородность и сложность влияния религиозной традиции на японскую массовую культуру не означает, что экспликация синтоистского перенесения одушевленности материальных объектов в модели поведения гигантских роботов становится бессмысленной. Наоборот, это интересное наблюдение подчеркивает важность религиоведческого исследования аниме, сакральное в котором встречается в самых неожиданных формах. Японская же традиция научной фантастики благодаря популярному способу репрезентации и концептуальной проработке идей имеет и глобальное значение[23]. Для нашего рассмотрения принципиальным является сам факт наличия религиозного пласта в *Neon Genesis Evangelion*. Религиозные смыслы аниме создают сюжетное и стилистическое своеобразие продукта, в смысловом отношении объединяют сериал с имеющим религиозные корни жанром «меха». Это позволяет говорить о том, что и для незапад-

21. Аум Синрикё — террористическая религиозная организация, основанная в 1984 в Токио Сёко Асахарой (запрещена в РФ — прим. ред.). Краткий обзор истории организации см.: Gunaratna, R. (2018) “Aum Shinrikyo’s Rise, Fall and Revival”, *Counter Terrorist Trends and Analyses* 10(8).

22. *Романов А.* Использование аниме нетрадиционными религиозными движениями в Японии // Труды Минской духовной академии. 2016. № 1. С. 324.

23. Bare, J. (2000) The Future: “Wrapped… in That Mysterious Japanese Way”, *Science Fiction Studies* 27(1): 23.

ной фантастики религиозная компонента может являться структурной; как эксплицитно, так и имплицитно задавать координаты функционирования жанра.

Апокалипсис, распятия и депрессия

Если традиционные синтоизм или буддизм не были предметами сознательного интереса Хидэаки Анно[24], а были включены в повествование в рамках следования канону жанра, то этого нельзя сказать о христианских, иудаистских, исламских или каббалистических символах, которыми изобилует *Neon Genesis Evangelion*. С нашей точки зрения ключ к пониманию апелляции к новозаветной и ветхозаветным традициям лежит в области визуальной семиотики религии[25]. Она, наряду с тематикой поздней урбанизации японских городских пространств и подростковой сексуальности, составляет основу визуального ряда произведения. Сериал, вместе с мангой другого автора Каори Юки «Обитель ангелов»[26], более всего использовал западные религиозные элементы. Эти продукты массовой культуры были достаточно влиятельны, чтобы многие другие создатели аниме и манги последовали в том же направлении: «имена ангелов, демонов и потусторонние миры были взяты из новозаветной апокрифической литературы и ветхозаветных псевдоэпиграфов для повторного использования в сюжетах о воображаемом будущем и космических реальностях»[27].

На самом поверхностном уровне, если мы прибегнем к «вестернизированной» оптике анализа, *Neon Genesis Evangelion* является переосмыслением апокалипсиса. Хотя следует сказать, что апокалипсис в результате «Второго удара» уже произошел, но на деле конец света оказался растянутым во времени процессом[28]. Во многом именно парарелигиозными источниками руко-

24. Данное наблюдение не относится к основной задаче настоящего исследования, однако необходимо отметить, что впоследствии, когда аниме станет глобальным феноменом, сознательное обращение к религиозному наследию Японии также станет удачной маркетинговой стратегией.

25. Ortega, M. “My Father, He Killed Me, My Mother, She Ate Me: Self, Desire, Engendering, and the Mother in “Neon Genesis Evangelion”, p. 224.

26. Reed. A.Y. (2015) “The Afterlives of New Testament Apocrypha”, *Journal of Biblical Literature* 34(2): 419.

27. Ibid., p. 419.

28. Thouny, C. (2009) “Waiting for the Messiah: The Becoming-Myth of “Evangelion” and “Densha otoko”, *Mechademia* 4: 113.

водствуются упомянутые организации NERV и SEELE, ожидая последующих нападений «ангелов», которые должны завершить начатое и уничтожить человечество. «Свитки мертвого моря», о которых неоднократно упоминается в аниме, оказываются более надежным источником информации для правительств, чем исследования и предположения ученых. Передовая наука и религиозные тексты сливаются в повествовании сериала на равных началах. Социальная реальность между уже произошедшей первой фазой апокалипсиса и ожидаемой второй замирает в бесконечном ожидании неизбежного, атомизируя общество, изначально неспособное к консолидации[29]. «Проект комплементации человечества» в этом контексте уже не выглядит как безумная человеконенавистническая авантюра: вместо неуправляемого уничтожения и геноцида тайное общество планирует взять контроль над ситуацией в свои руки, чтобы если и не предотвратить апокалипсис, то провести его по собственному сценарию, попутно решив ключевую проблему межличностного отчуждения. Проблемы принципиального одиночества людей как несовершенной формы жизни только усугубляются катаклизмами.

Любопытно, что большинство религиозных символов, которые появляются в аниме, не получают комментария от главных персонажей по ходу развития сюжета. Таким образом, адресатом религиозной визуальной и вербальной семиотики выступает зритель. Следует подробнее остановиться на этих аспектах. Само название сериала чрезвычайно важно, поскольку выстроено в соответствии с религиозной традицией. Если переводить название *Neon Genesis Evangelion* буквально, то одним из удачных вариантов могло бы стать «евангелие нового поколения». Как мы видели, повествование действительно работает с сюжетом библейского характера, в котором замешаны превышающие человека силы. Но если в сериале раскрывается проблема апокалипсиса, который, в сущности, оказывается неизбежным по причине несовершенства нуждающейся в улучшении человеческой природы[30] (в терминологии аниме — «комплементации»), то неясно, с какой позиции следует смотреть на все это зрителю. Если помнить, что буквально слово «евангелие» (от греч. εὐαγγέλιον) означает «благая весть», а главные герои глубоко несчастны, то конец света,

29. Ibid., p. 115.

30. Anderson, S. (2015) "A World without Pain: Therapeutic Robots and the Analgesic Imagination", *Mechademia* 10: 191.

который избавит их от причин несчастий, выглядит благоприятным исходом.

«Ангелы» (от греч. ἄγγελος) — это буквально «вестники», которые выполняют служебную функцию передачи послания от некоего высшего существа. Главный персонаж сериала, подросток Икари Синдзи, вынужден пилотировать «Евангелион-01» для спасения человечества. Именно ему в соответствии с развитием сюжета представится возможность выбрать судьбу человечества, что позволяет нам говорить о параллелизме его образа с образом «мессии». Вдобавок он оказывается чуть ли не единственным, кто реально задается вопросом о том, почему люди сражаются с ангелами. Но причина его вопрошания состоит в попытке прекратить деятельность по пилотированию робота, которая доставляет ему страдание. Его вопросы выглядят оправданными, если «ангелы» не несут зла, а выступают проводниками божественной воли: в таком случае множить несчастия людей и вообще защищаться бессмысленно. Интересно также, что организация, создавшая «евангелионов», дала им именно такое имя. Биомеханические роботы, сконструированные и клонированные людьми, несут «благую весть», в то же время нападающие «ангелы» — нет. Но ведь эта оценочность в суждении относится к человеческому, но не божественному, выступает только толкованием сверхъестественной воли. О последней мы не знаем, но можем лишь догадываться. Таким образом, мы могли бы понимать *Neon Genesis Evangelion* двояко. Во-первых, как «благая весть» может рассматриваться вся ситуация апокалипсиса. Во-вторых, мы можем встать на позицию организации NERV и считать «несущими благо» созданных роботов, которые предотвращают апокалипсис. Реальных причин принять ту или иную точку зрения, которая не коренилась бы в солидаризации со страданиями героев сериала и привычным миром, у нас нет.

Впрочем, визуальный ряд может нам помочь. Каждый ангел имеет свою телесную форму, в которой он был воплощен. И эти формы принципиально неантропоморфны, либо же художники используют приемы гипертрофии и видоизменение некоторых человеческих признаков, создавая тем самым ощущение отторжения, отвращения и опасности. В одной из серий говорится, что физическая структура ангелов подобна свету. Внеземная, космическая жизнь если и напоминает нечто человеческое, то не вызывает желания вступать с ней в контакт. Отметим, что имена ангелов были взяты Хидэаки Анно из Ветхого Завета и древне-

еврейского фольклора: Адам, Лилит, Сакиил, Самусиил, Рамиил и др.[31] Интересна и судьба термина «ангел», который использовался в англоязычной адаптации, затем в соответствии с этим словоупотреблением синхронизировались остальные переводческие традиции. «Ангелы» могли быть переведены с японского языка и как «апостолы». Однако личное вмешательство режиссера в подготовку англоязычной адаптации привело к тому, что термин «ангел (angel)» устоялся.

Мы уже не раз упоминали о том, что религиозное чаще всего воплощается в визуальной семиотике. Для целей нашего исследования было бы излишним описывать и указывать на все примеры того, как режиссер работает с христианской эстетикой. Она избыточна для сериала, что сделано с целью обратить на нее внимание молодой аудитории. Тонкие аллюзии на христианскую и каббалистическую традиции могли бы оказаться нераспознанными или, что еще хуже, даже и незамеченными. Когда евангелионам удается победить ангелов, в небе появляются гигантские кресты. Ангел «Лилит», ставшая основной для клонирования биологических компонентов роботов, находится в подземном помещении и распята на кресте. На эмблеме NERV изображена половина фигового листа[32]. Как и многие другие аниме, Neon Genesis Evangelion вольно обращается с религиозными символами, но во многих аспектах то внимание, которое им уделяла команда создателей сериала, свидетельствует о принципиальном значении религиозного для восприятия шоу[33].

Однако и это вольное обращение с религиозной символикой может быть подвергнуто анализу и интерпретации. Отбрасывать

31. Полный список персонажей аниме, включая ангелов, их изображения и необходимую справочную информацию обо всех важных объектах мира *Neon Genesis Evangelion* можно найти в данных изданиях: Gainax, WE'VE inc. (2015) *The Essential Evangelion Chronicle: Side A*. Richmond Hill: Udon Entertainment; Gainax, WE'VE inc. (2016) *The Essential Evangelion Chronicle: Side B*. Richmond Hill: Udon Entertainment.

32. В данной статье мы рассматриваем оригинальный сериал 1995–1996-х годов и завершающий фильм «The End of Evangelion». Однако коммерческий успех аниме привел к тому, что за авторством Хидэаки Анно вышли несколько полнометражных фильмов в серии «Rebuild of Evangelion» (2009 — по н.в.), в значительной степени отталкивающихся от оригинального сюжета. Они, в целом, сохранили узнаваемый визуальный стиль и содержательно не меняли религиозных символов, лишь иногда упрощая их. В частности, в новой серии эмблема NERV уже представляет собой перевернутое яблоко (символ греха) с наложенным на него фиговым листом.

33. Jackson, P. (2009) "Paradise Lost … and Found?", *Mechademia* 4: 316.

возможное религиозное прочтение из-за того, что содержание сакральных образов подчас используется хаотично и противоречиво, было бы неверно. Ведь речь идет о постмодернистском продукте массовой культуры, функционирование которого отличает принципиальная поверхностность при работе с символами традиционной культуры. Для зрителей это означает то, что, если речь идет об апокалипсисе, вполне возможно допустить, что он понимается гностически[34]. То есть кажущаяся противоречивость ужаса «Третьего удара», который на самом деле должен являться благом, будет снята, если мы применим иную оптику, но все еще религиозную. Возможно, высшая сила хотела не спасти человечество от страданий, но действительно уничтожить, а бог на деле не был всеблагим. Оставим выбор в трактовке на усмотрение зрителя. Однако в независимости от предпочитаемого прочтения остается фигура мессии, которая приобретает особое значение в *Neon Genesis Evangelion*.

Собственно, жанр аниме для подростков («сёнен»), к которому относится и рассматриваемый нами сериал, часто критикуют за плоскость, примитивность и психологическую недостоверность сюжета. В этом субжанре ключевая роль героя, обладающего невероятной силой, достается мальчику-подростку, который изначально того не достоин или не готов к обладанию силой. Однако обычно предполагается, что целевая аудитория (юноши-подростки) должна сопереживать главному герою, соотносить себя с ним. *Neon Genesis Evangelion* в этом отношении можно считать деконструкцией жанра. Икари Синдзи, обычный замкнутый мальчик, которому выпадает возможность управлять гигантским роботом, не вызывает симпатии аудитории, потому что его депрессия и неуверенность в себе, которые он не способен преодолеть, отталкивают. Синдзи не может принять практически ни одного решения сам и перекладывает ответственность на других. Спаситель, от которого зависит судьба человечества, оказывается бессильным, а аниме не выполняет терапевтическую функцию продукта массовой культуры. Это противоречие может быть понято только в рамках религиозного содержания сериала. Если обычно герой только кажется недостойным, но в процессе обучения становится лучше и понимает, что он был способен на большее, то Синдзи

34. Napier, S. (2002) “When the Machines Stop: Fantasy, Reality, and Terminal Identity in “Neon Genesis Evangelion” and “Serial Experiments Lain”, *Science Fiction Studies* 29(3): 425.

не имеет каких-либо отличающих его от сверстников достоинств. Более того, персонажи, которые могли бы справиться с возлагаемой на Синдзи задачей лучше, не оказываются «избранными». Что ж, для мира, в котором божество не всемогущее и не всеблагое, мессия в депрессии — не такая уж аномалия, а «евангелие нового поколения» не несет никакой благой вести.

Постмодернизм, постсекулярное и американский рынок

В феврале 1995 года в американском периодическом тематическом издании *Animerica*, посвященном новинкам индустрии аниме, вышел текст, в котором Хидэаки Анно анонсировал следующий продукт студии *Gainax*. Согласно его словам, в сериале будут затронуты такие вопросы, как «В чем природа эволюции? В каком отношении человечество находится к своему (своей) Божеству? Существует ли в самом деле Бог? Что это значит для человеческой расы, если на этот вопрос можно ответить окончательно?»[35]. Претензия на философско-религиозное осмысление была заявлена серьезная. Но как это согласуется с тем, что, в соответствии с утверждениями некоторых членов команды, работавшей над созданием сериала, сам Хидэаки Анно никогда не читал Библию, а все религиозные символы были добавлены в шоу из маркетинговых соображений и не несут смысловой нагрузки?

В 2001 году на ежегодном аниме-конгрессе Otakon на вопрос журналиста о том, может ли мультипликатор Кадзуя Цурумаки объяснить символизм «креста» в *Neon Genesis Evangelion*, тот ответил: «В Японии много шоу гигантских роботов, а мы очень хотели, чтобы у нашей истории была религиозная тематика, чтобы помочь нам отличаться от остальных. Поскольку христианство — необычная религия в Японии, мы подумали, что это могло бы быть загадочным. Ни один человек из команды, работавшей над *Евой*, не христианин. В шоу вообще нет никакого христианского смысла. Мы просто думали, что визуальные символы христианства выглядят круто. Если бы мы знали, что шоу будет транслироваться в США и Европе, мы могли бы переосмыслить это решение»[36]. Исследовательская проблема состоит в том, как

35. Ledoux, T. (ed.) (1995) *Animerica Magazine* 3(2): 38.

36. Thomas, O. (2001) "Amusing Himself to Death: Kazuya Tsurumaki about the Logic and Illogic that Went into Creating FLCL", *Akadot* [https://web.archive.org/web/20031206181654/http://www.akadot.com/article/article-tsurumaki1.html, accessed on 09.05.2019].

нам интерпретировать эту разницу в намерениях и восприятии и не следует ли отбросить попытки найти смысл там, где его, кажется, и не предполагалось.

Для понимания того, почему в *Neon Genesis Evangelion* так много религиозной символики и зачем она нужна, несет ли она какое-то высказывание, обратимся к другому смысловому пласту аниме. Хидэаки Анно перед началом работы над проектом несколько лет находился в депрессии, и именно создание аниме, сопровождавшееся предшествующим чтением большого объема философской и психоаналитической литературы, позволило ему преодолеть личный кризис. Для него сериал был личным и философским высказыванием, смысл которого лежал не только в истории о подростке в депрессии, чья нерешительность уничтожает окружающий его мир и разрушает его самого, но и об индустрии в целом. Японское общество в 1990-е годы переживало множество кризисных явлений в экономике, ответом на которые стал социальный эскапизм и экспансия популярной культуры, работавшей по законам постмодернистской логики[37].

Встраивание жанра, претендовавшего на интеллектуализм, в культурную логику функционирования позднего капитализма[38] — это то, что в реальности определило художественное своеобразие *Neon Genesis Evangelion*. Когда мы говорим о гиперкоммерциализации в индустрии аниме, которая так беспокоила Хидэаки Анно, имеется в виду изменение визуального ряда и упрощение содержания с целью привлечения зрительской аудитории[39]. Соответственно, студии и режиссеры должны были учитывать законы функционирования и дистрибуции массовой культуры, чтобы обеспечить коммерческий успех создаваемым ими продуктам. Однако это не означает, что коммерческий продукт не может иметь содержания вне маркетинговых стратегий. Если мы обратимся к рассматриваемому сериалу, то увидим, что первые серии не выделяются чем-то необычным в сравнении с другими конкурентами в жанре «меха». Наоборот, история типична и очень красочно выпол-

37. *Шумилова А.Ю.* Эпоха моэ и постмодернизма в японской культуре // Манга в Японии и России. Вып. 2 / ред.-сост. Ю.А. Магера. М., Екатеринбург: Фабрика комиксов, 2018. С. 28.

38. См.: *Джеймисон Ф.* Постмодернизм, или культурная логика позднего капитализма. М.: Изд-во Институт Гайдара, 2019.

39. Schilling, M. (2014) “Hideaki Anno: Emotional Deconstructionist”, *The Japan Times* [https://www.japantimes.co.jp/culture/2014/10/18/films/hideaki-anno-emotional-deconstructionist/#.XNaPKdMzYzV, accessed on 09.05.2019].

нена графически. К примеру, традиционная стратегия сексуализации героинь аниме с целью привлечения внимания подростковой аудитории присутствует в ранних эпизодах в полном объеме: главный герой в первой серии получает письмо с эротической фотографией и провокационной надписью от девушки-офицера, которая должна его встретить. Однако в ходе повествования, которое подкупало аудиторию в том числе динамикой и зрелищностью, атмосфера в конце концов изменяется, а привлекательная форма приходит к тому, что последние два эпизода сериала (25 и 26) состоят из непонятного визуального ряда, демонстрирующего внутренние переживания героев. Собственно, они настолько не понравились зрителю, что студии пришлось переснимать финал в более зрелищном ключе из-за поступавших от недовольных поклонников сериала угроз. Так появился анимационный фильм *Neon Genesis Evangelion: The End of Evangelion* 1997 года, предложивший более зрелищную и понятную концовку и который следует рассматривать, как окончание аниме-сериала.

Neon Genesis Evangelion — очевидно постмодернистское произведение, и его создатель и стремился к тому, чтобы дать критический комментарий к происходящему в культуре, ведь предпринимаемая в популярной культуре критика постмодернизма, кажется, не может работать: «идеи, ранее являвшиеся смертельно опасными, подрывными или по крайней мере оскорбительными, теперь превращаются во множество материальных означающих, по которым взгляд скользит, не задерживаясь на них»[40]. Предпринимая попытку деконструировать фигуру главного героя, Хидэаки Анно, в сущности, не преуспевает — Икари Синдзи в итоге становится популярным и узнаваемым персонажем массовой культуры, который лишается непривлекательности. Визуальный образ симпатичного подростка, пилотирующего гигантского робота, заставляет забыть о том, что он, в сущности, не самый симпатичный персонаж. Образ Икари Синдзи становится, в соответствии с постмодернистской логикой позднего капитализма, триумфом над «реальностью»: «Для капитализма намного важнее производство псевдособытий, чтобы обеспечить триумф рекламы над “реальностью”»[41].

40. *Джеймисон Ф.* Постмодернизм, или культурная логика позднего капитализма. С. 330.

41. *Павлов А.В.* Постмодернистский ген: является ли посткапитализм постпостмодернизмом? // Логос. 2019. № 2. С. 6.

Аналогичное происходит и с главными женскими персонажами. Сексуализируя и овеществляя их в ходе повествования, режиссер создает провокацию, тем самым задавая аудитории вопрос, считают ли они правильным воспринимать глубоко несчастных и потерянных девушек как сексуальные объекты. Для усиления этой провокации в первой части фильма *Neon Genesis Evangelion: The End of Evangelion* нам показывают героиню Аянами Рэй, которая смотрит на свои копии, чьи тела буквально распадаются, обнажая внутреннее биологическое устройство человека: скелет, мышцы и проч. Казалось бы, такие а-эротичные изображения телесности должны были бы изменить восприятие героини, приведя к эстетическому катарсису[42], однако Аянами Рэй остается одним из самых популярных объектов обожания и эротическим идеалом в среде поклонников японской массовой культуры.

Возможно, постмодернистские корни сериала помогут нам преодолеть указанные затруднения в интерпретации религиозного содержания. Мир постмодерна и феномен постсекулярности связаны[43]. Поверхностность образов культуры, скорость смены впечатлений, развитие технологий привели к тому, что в конце XX века прогноз о том, что процессы секуляризации однонаправленны, был поставлен под сомнение[44]. Религиозное начало возвращаться в культуру, казалось бы, секуляризованных западных людей в самых неожиданных формах религиозного фундаментализма, новых религиозных культов, смешения верований. Универсальным медиумом постсекулярного ренессанса религиозного стало визуальное. Подводя краткий итог, отметим, что не скованное метафизическим ригоризмом следования смысловому содержанию и ограничениями в комбинаторике, оно способно создавать в продуктах массовой культуры иллюзию глубины, которая нужна современным людям, глубину утратившим. Этот тезис абсолютно соответствует тому, что мы наблюдали в *Neon Genesis Evangelion*. Содержательно использование религиозных сюжетов в аниме противоречиво, но визуальная семиотика сакральных символов создает ткань повествования и задает особую рамку вос-

42. Yates, V. (1998) “A Sexual Model of Catharsis”, *Apeiron: A Journal for Ancient Philosophy and Science* 31(1): 36–38.

43. *Узланер Д.* Введение в постсекулярную философию // Логос. 2011. 3(82). С. 4.

44. Williams, R.J. (2011) “*Technê*-Zen and the Spiritual Quality of Global Capitalism”, *Critical Inquiry* 38(1): 21.

приятия, придающую «реальность» происходящему в сконструированном мире. Предпринятая создателями попытка сделать аниме отличным от конкурирующих продуктов удалась, потому что они учли новый запрос аудитории и первыми осмелились работать с религиозным в постсекулярной ситуации.

Применение постсекулярной оптики позволяет объяснить и симбиоз между наукой и религией в сериале. В эту эпоху «нет радикального противоречия между религией и новоевропейской наукой, между верой и рационально-техническим освоением мира. Можно пользоваться любыми плодами современной науки, при этом решительно отвергая или просто игнорируя ее мировоззренческий аспект»[45]. В фантастике наука и религия переплетены — прямое религиозное прочтение фантастики теперь уже невозможно. Для сравнения: наиболее распространенная исследовательская стратегия при работе с патриархами жанра «фэнтези» Джоном Толкином или Клайвом Льюисом состоит в том, что их произведения интерпретируются как следующие христианскому духу[46]. Не следует искать интерпретации или комментария к одной религиозной традиции в *Neon Genesis Evangelion*.

Тем не менее апелляция к религии говорит о том, что она продолжает выполнять основополагающую роль при построении возможных миров научной фантастики. Если сакральное утрачено, то общей логикой повествования становится не какая-то одна традиция, но разумность и непротиворечивость нередуцируемых друг к другу языковых игр[47]. Символический капитал религиозной визуальной семиотики огромен, поэтому она выступает материалом для популярной культуры. Как и в случае со «Звездными войнами», *Neon Genesis Evangelion* нуждается в религии: «Хотя сага о звездных войнах не развенчивает религию и не представляет ее чем-то вроде донаучного суеверия, ее многолетняя популярность не в последнюю очередь объясняется тем, что в ней воспроизводятся первичные мифологически структуры, а классические религиозные образы перенесены в мир высоких технологий»[48].

45. *Кырлежев А.* Секуляризм и постсекуляризм в России и мире // Отечественные записки. 2013. № 1(52).

46. *Ефимова Л.Н., Шехирева Н.А.* Современные исследования философско-религиозной и художественной прозы английского писателя Клайва Стейплза Льюиса // Вестник РЭУ им. Г.В. Плеханова. 2017. № 5(95). С. 185.

47. *Капуто Дж.* Как секулярный мир стал постсекулярным // Логос. 2011. № 3(82). С. 204.

48. *Капуто Дж.* Религия «Звездных войн» // Логос. 2014. № 5(101). С. 132.

Но, заимствуя материал из религиозных традиций, автор оказывается интеллектуально ограничен, во-первых, представлением об ожиданиях зрителя, для которого религиозное или его представления о религиозном могут что-то значить, а во-вторых, ограниченностью собственного знания, которое чаще всего оказывается поверхностным в религиозных вопросах. То есть религия, включенная во внешнюю для себя концептуальную рамку постсекулярной и постмодернистской игры, тем не менее оказывает влияние и на внутреннюю динамику сюжета. Поэтому нам следует серьезно относиться к тому, что Хидэаки Анно выбрал именно иудеохристианскую традицию и сюжет апокалипсиса. Как ни парадоксально, переживая свой внутренний конфликт (личную депрессию), порожденный культурными катаклизмами 1990-х, когда японское общество столкнулось с культурным кризисом, режиссер предложил тот образ мессии, который только и может существовать в новом мире: слабого, безвольного, аутистичного подростка в депрессии: «По мнению японского критика Уно Цунэхиро, главный персонаж произведения Икари Синдзи с его характером пессимиста и чертами *хикикомори* является олицетворением того самого “потерянного поколения” Японии, утратившего веру в себя и в свое будущее»[49]. Реальный христианский мессия не может быть в депрессии, в унынии[50], но постсекулярная реальность массовой культуры не может быть христианской, даже если эта претензия существует.

Заключение

Обращение к материалу аниме *Neon Genesis Evangelion* режиссера Хидэаки Анно с целью рассмотреть содержание научно-фантастического произведения с позиций его взаимосвязи с религией позволяет нам артикулировать несколько важных наблюдений о фантастике, религии и их взаимоотношении в (пост) современном мире. Наш анализ сюжетного своеобразия сериала не позволяет сделать иного вывода помимо того, что характерные для жанра научной фантастики механизмы функционируют и на принципиально незападном материале «мехи». Сюжет своеобразен, и, как было показано, содержит в себе нехарактерное для

49. *Шумилова А.Ю.* Эпоха моэ и постмодернизма в японской поп-культуре. С. 29–30.

50. *Старобинский Ж.* Чернила меланхолии. М.: Новое литературное обозрение, 2016. С. 54–55.

американской или европейской популярной культуры влияние национальной японской традиции. Но это не меняет того факта, что фантастический мир гигантских роботов и внеземных «ангелов» последователен и логичен. Его «фантастичность» определяется наличием некоторых новаторских, несуществующих элементов, которые сочетаются с продолжениями и расширениями «когнитивной логики» привычного нам мира.

Во многом сама возможность такого анализа обусловлена тем, что глобализация в последние десятилетия в достаточной степени повлияла на японскую культурную индустрию, что позволяет рассматривать ее как гибридный феномен[51]. Это, впрочем, только усложняет задачу исследователя, который вынужден учитывать, что наряду с глобальным в произведении может присутствовать и нечто принадлежащее к национальной традиции. Для *Neon Genesis Evangelion* одним из ключевых элементов, объединяющих аниме жанра «меха» с синтоистской традицией, является образ гигантских роботов, манифестирующих божественную силу. Это отличает японскую традицию от супергеройской культуры стран, где исторически доминирующими были авраамические религии. Роботы оказываются одушевленными и способными к спонтанным действиям, что также не вписывается в канон западной популярной культуры. Это наблюдение демонстрирует имплицитный уровень работы фантастического произведения с религиозными темами.

Однако неоднозначную репутацию сериалу создало обращение к визуальным и вербальным символам именно иудеохристианской традиции. Вся сюжетная канва, как было нами показано, выстраивается вокруг апокалипсиса, что вносит дополнительные смысловые коннотации в произведение и подталкивает зрителя или аналитика к христианскому прочтению, хотя в целом сюжет «конца света» очень популярен в японской культуре после Второй мировой войны[52]. Далее, оказывается, что использование сакральной символики авраамических религий функционирует не по канонам построения религиозного фантастического произведения, а по законам поверхностного обращения с символами, присущего массовой постмодернистской культуре. Казалось бы,

51. Seo, Y., Takekawa, S. (2006) “Waves of Globalization in East Asia: A Historical Perspective”, in J. Dator, D. Pratt, Y. Seo. (eds) *Fairness, Globalization, and Public Institutions: East Asia and Beyond*, p. 239. University of Hawaii Press.

52. См. Napier, S. (1993) “Panic Sites: The Japanese Imagination of Disaster from Godzilla to Akira”, *The Journal of Japanese Studies* 19(2): 327–351.

что это упраздняет саму возможность постановки вопроса о религиозном в аниме. Но оптика постсекулярного рассмотрения помогает нам не потерять религиозные смыслы при анализе, а также понять те законы, по которым они используются в продуктах массовой культуры.

Связка постсекулярного мира и постмодерна оказывается хорошо различима на примере *Neon Genesis Evangelion*, в котором причиной для использования религиозных символов послужило намерение угодить аудитории, заинтересовать ее, и в итоге обеспечить коммерческий успех произведению. Потребность фантастики в религиозном может быть объяснена не только как структурная необходимость в смыслообразующих элементах для жанра, но и как ответ на запрос зрителей. Хотя оба этих показанных нами на примере *Neon Genesis Evangelion* тезиса одинаково важны. Фантастический мир предоставляет не просто вымышленную вселенную, но сказочный мир глубоких смыслов, которые становится сложно найти в повседневности. Соответственно, мы можем утверждать, что в сериале в содержательном отношении сакральное не несет никакой автономной смысловой нагрузки, а для исследователя является наглядной иллюстрацией постсекулярного. Создатель шоу, пытаясь найти утраченную глубину и преодолеть постмодернистскую гиперкоммерциализацию культуры и аниме, деконструируя жанр, на деле использовал символику сакрального в полном соответствии с принципами постсекулярной эпохи, то есть поверхностно.

Впрочем, содержание аниме определяет не одна лишь внешняя логика работы с религиозным. Мы можем предположить, что и набор выбранных сюжетов (взяты именно *эти*, а не другие) оказывает влияние на повествование. В таком случае мессия в фантастическом мире *Neon Genesis Evangelion* действительно оказывается в депрессии. Вспомним задачу «проекта комплементации человечества». Тогда главный герой аниме, Икари Синдзи, как и сам создатель Хидэаки Анно, перефразируя Фредрика Джеймисона, просто устал от современности и «от субъективности как таковой в ее старых классических формах (включающих глубокое время и память) и хочет пожить какое-то время на поверхности»[53]. И нынешняя массовая культура предоставляет миру такую возможность.

53. *Джеймисон Ф.* Постмодернизм, или культурная логика позднего капитализма. С. 332.

Библиография / References

Артёмов Р. Использование аниме нетрадиционными религиозными движениями в Японии // Труды Минской духовной академии. 2016. № 1. С. 309–336.

Артёмов Р.Ю. Религиозные компоненты в современной японской анимации // Христианское чтение. 2015. № 1. С. 148–161.

Браунинг Р. Пиппа проходит // Николай Гумилёв. Электронное собрание сочинений, [https://gumilev.ru/translations/13/, доступ от 09.05.2019].

Джеймисон Ф. Постмодернизм, или культурная логика позднего капитализма. М.: Изд-во Института Гайдара, 2019.

Ефимова Л.Н., Шехирева Н.А. Современные исследования философско-религиозной и художественной прозы английского писателя Клайва Стейплза Льюиса // Вестник РЭУ им. Г.В. Плеханова. 2017. № 5(95). С. 183–189.

Иглтон Т. Идея культуры. 2-е изд. М.: Издательский дом Высшей школы экономики, 2019.

Капуто Дж. Как секулярный мир стал постсекулярным // Логос. 2011. № 3(82). С. 186–205.

Капуто Дж. Религия «Звездных войн» // Логос. 2014. № 5(101). С. 131–140.

Кырлежев А. Секуляризм и постсекуляризм в России и мире // Отечественные записки. 2013. № 1(52).

Павлов А.В. Постмодернистский ген: является ли посткапитализм постпостмодернизмом? // Логос. 2019. № 2. С. 6.

Павлов А.В. Философия постмодерна и популярная культура // Вопросы философии. 2019. № 3. С. 206–207.

Старобинский Ж. Чернила меланхолии. М.: Новое литературное обозрение, 2016.

Узланер Д. Введение в постсекулярную философию // Логос. 2011. № 3(82). С. 3–32.

Шимчук Т.А. Церковь в условиях постсекулярного мира // Вестник КрасГАУ. 2011. № 6. С. 175–181.

Шумилова А.Ю. Эпоха моэ и постмодернизма в японской культуре // Манга в Японии и России. Вып. 2 / ред.-сост. Ю.А. Магера. М., Екатеринбург: Фабрика комиксов, 2018. С. 26–35.

Anderson, S. (2015) “A World without Pain: Therapeutic Robots and the Analgesic Imagination”, *Mechademia* 10: 179–191.

Artyomov, R. (2016) “Ispol’zovanie anime netraditsionnymi religioznymi dvizheniiami v Iaponii” [The Use of Anime by Non-Traditional Religious Movements in Japan], *Trudy Minskoi dykhovnoi akademii* 1: 309–336.

Artyomov, R.Yu. (2015) “Religioznye komponenty v sovremennoi iaponskoy animatsii” [Religious Components in Contemporary Japanese Animation], *Christian Reading* 1: 148–161.

Bare, J. (2000) “The Future: “Wrapped… in That Mysterious Japanese Way”, *Science Fiction Studies* 27(1): 22–48.

Bertetti, P. (2017) “Building Science-Fiction Worlds”, in M. Boni (ed.) *World Building*, pp. 47–61. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Brown, S.T. (2010*) Tokyo Cyberpunk. Posthumanism in Japanese Visual Culture*. London: Palgrave Macmillan.

Browning, R. “Pippa prokhodit” [Pippa Passes], *Nikolai Gumiliov. Elektronnoe sobranie* [https://gumilev.ru/translations/13/, accessed on 09.05.2019].

Buljan, K., Cusack, C. (2014) *Anime, Religion and Spirituality: Profane and Sacred Worlds in Contemporary Japan*. Sheffield: Equinox Publishing.

Caputo, J. (2011) “Kak sekuliarnyi mir stal postsekuliarnym” [How Secular World Became Post-Secular], *Logos* 3(82): 186–205.

Caputo, J. (2014) “Religiia ‘Zviozdnykh voin’” [The Religion of *Star Wars*], *Logos* 5(101): 131–140.

Cordwainer, S. (1985) *The Instrumentality of Mankind.* 2nd ed., New York: Del Rey.

Darling-Wolf, F. (2015) *Imagining the Global: Transnational Media and Popular Culture Beyond East and West*. Ann Arbor: University of Michigan Press, Digital culture books.

Denison, R. (2015) *Anime: A Critical Introduction*. London: Bloomsbury.

Dolle-Weinkauff, B. (2017) “Comic, Manga und Graphic Novel in der zeitgenössischen Kinderkultur”, in S. Schinkel, I. Herrman (eds.) *Ästhetiken in Kindheit und Jugend. Sozialisation im Spannungsfeld von Kreativität, Konsum und Distinktion*. Bielefeld: Transcript Verlag.

Eagleton, T. (2019) “*Ideia kul’tury. 2-e izd.*” [The Idea of Culture. 2nd ed.]. Moscow: HSE Publishing House.

Efimova, L.N., Shekhireva, N.A. (2017) “Sovremennye issledovaniia filosofsko-religioznoi i khudozhestvennoi prozy angliiskogo pisatelia Klaiwa Steiplza L’yisa” [Today’s Research of Philosophic-Religious and Fiction Prose by British Writer Clive Staples Lewis], *Vestnik of the Plekhanov Russian University of Economics* 5(95): 183–189.

Freeman, C., Lunning, F. (2008) “Giant Robots and Superheroes: Manifestations of Divine Power, East and West”, in F. Lunning (ed.) *Mechademia 3: Limits of the Human*, pp. 274–282. Minneapolis, London: University of Minnesota Press.

Gainax, WE’VE inc. (2015) *The Essential Evangelion Chronicle: Side A*. Richmond Hill: Udon Entertainment.

Gainax, WE’VE inc. (2016) *The Essential Evangelion Chronicle: Side B*. Richmond Hill: Udon Entertainment.

Gunaratna, R. (2018) “Aum Shinrikyo’s Rise, Fall and Revival”, *Counter Terrorist Trends and Analyses* 10(8): 1–6.

Hornyak, T. N. (2006) *Loving the Machine: The Art and Science of Japanese Robots*. Tokyo, New York: Kodansha International.

Jackson, P. (2009) “Paradise Lost … and Found?”, *Mechademia* 4: 315–318.

Jameson, F. (2019) *“Postmodernizm, ili kul’turnaia logika pozdnego kapitalizma”* [Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism]. Moscow: Gaidar Institute Press.

Kyrlezhev, A. (2013) “Sekuliarizm I postsekuliarizm v Rossii i mire” [Secularism and Post-Secularism in Russia and Worldwide], *Otechestvennye zapiski* 1(52).

Ledoux, T. (ed.) (1995) *Animerica Magazine* 3(2).

Napier, S. (1993) “Panic Sites: The Japanese Imagination of Disaster from Godzilla to Akira”, *The Journal of Japanese Studies* 19(2): 327–351.

Napier, S. (2002) “When the Machines Stop: Fantasy, Reality, and Terminal Identity in “Neon Genesis Evangelion” and “Serial Experiments Lain”, *Science Fiction Studies* 29(3): 418–435.

Ortega, M. (2007) “My Father, He Killed Me, My Mother, She Ate Me: Self, Desire, Engendering, and the Mother in “Neon Genesis Evangelion”, *Mechademia* 2: 216–232.

Pavlov, A.V. (2019) "Filosofiia postmoderna i populiarnaia kul'tura" [Philosophy of Postmodernism and Popular Culture], *Voprosy filosofii* 3: 206–214.

Pavlov, A.V. (2019) "Postmodernistskii gen: iavliaetsia li postkapitalizm postpostmodernizmom?" [The Postmodern Gene: Does Post-Capitalism Mean Post-Postmodernism?], *Logos* 2: 1–24.

Peters, M. (2018) "'Pokemon' is The Highest-Grossing Franchise off All-Time", *Comicbook*, [https://comicbook.com/anime/2018/06/24/pokemon-franchise-revenue-anime-media/, accessed on 09.05.2019].

Reed. A.Y. (2015) "The Afterlives of New Testament Apocrypha", *Journal of Biblical Literature* 34(2): 401–425.

Schilling, M. (2014) "Hideaki Anno: Emotional Deconstructionist", *The Japan Times* [https://www.japantimes.co.jp/culture/2014/10/18/films/hideaki-anno-emotional-deconstructionist/#.XNaPKdMzYzV, доступ от 09.05.2019].

Seo, Y., Takekawa, S. (2006) "Waves of Globalization in East Asia: A Historical Perspective", in J. Dator, D. Pratt, Y. Seo *Fairness, Globalization, and Public Institutions: East Asia and Beyond*, pp. 219–248. University of Hawaii Press.

Shimchuk, T.A. (2011) "Tserkov' v usloviiakh postsekylarnogo mira" [Church in the Conditions of Post-Secular World], *Vestnik of Krasnoiarsk State Agriculture University* 6: 175–181.

Shumilova, A.Yu. (2018) "Epokha moe i postmodernizma v yaponskoy kul'ture" [Epoche of Moe and Postmodernism in Japanese Culture], in Yu.A. Magera (ed.) *Manga v Yaponii I Rossii*. Moscow, Ekaterinburg: Fabrika komiksov.

Starobinski, J. (2016) *Chernila melankholii* [L'Encre de la mélancholie]. Moscow, NLO.

Suvin, D. (1977) *Metamorphoses of Science Fiction. On the Poetics and History of a Literary Genre*. New Haven, London: Yale University Press.

Thomas, O. (2001) "Amusing Himself to Death: Kazuya Tsurumaki about the Logic and Illogic that Went into Creating FLCL", *Akadot* [https://web.archive.org/web/20031206181654/http://www.akadot.com/article/article-tsurumaki1.html , accessed on 09.05.2019]

Thouny, C. (2009) "Waiting for the Messiah: The Becoming-Myth of "Evangelion" and "Densha otoko", *Mechademia* 4: 111–129.

Uzlaner, D. (2011) "Vvedenie v postsekuliarnuiu filosofiiu" [Introduction to the Post-Secular Philosophy], *Logos* 3(82): 3–32.

Williams, R.J. (2011) "Technê-Zen and the Spiritual Quality of Global Capitalism", *Critical Inquiry* 38(1): 17–70.

Wong, W.S. (2006) "Globalizing Manga", *Mechademia* 1: 23–45.

Yates, V. (1998) "A Sexual Model of Catharsis", *Apeiron: A Journal for Ancient Philosophy and Science* 31(1): 35–57.