

IDEOLOGICAL CRITICISM OF ISEKAI ANIMATION GENRE

Протягом XX–XXI ст. в умовах глобалізаційних процесів, розбудови постколоніальних досліджень та наукових зрушень, пов'язаних з пікторіальним (візуальним) поворотом у гуманітаристиці, важливим атрибутом численних міждисциплінарних розвідок стала ідеологічна критика явищ культури. Ця тенденція позначається на дослідженнях різноманітних феноменів аудіовізуальної культури, включно з популярним різновидом японської анімації (аніме).

Аспект ідеологічної критики в аніме розглядається в наукових працях представників дослідницької програми Anime Studies: Д. Дауера, Д. Клеменца, М. Новієллі та Х. Хікарі. Проте в наявному корпусі текстів з цього питання представлено виключно огляд пропагандистської анімації 1920-х — 1940-х рр. Відповідно, твори, які визначають обличчя аніме-індустрії у XXI ст. залишаються поза увагою дослідників. Тому застосування методу ідеологічної критики для вивчення дослідженні ісекай — одного з найбільш репрезентативних жанрів аніме — має помітний евристичний потенціал.

Поняття ісекай охоплює твори аніме, манга, ранобе та лайт-новел, у яких розповідається про пригоди громадянина Японії в паралельному, здебільшого фентезійному або ігровому всесвіті. Професор Цюрихського університету Скот Ма зауважував, що головні герої ісекай-аніме «Переродження: Життя з нуля в іншому світі» та «Фамільяр невдахи» репрезентують окцидентальні уявлення японців. За спостереженнями науковця, ці твори пропонують аудиторії наратив «окультурення» європейського простору зусиллями носіїв японської етнічності та культури. На підставі здійсненого структурно-семіотичного аналізу таких ісекай-аніме як: «В іншому світі зі смартфоном» (2017), «Цей прекрасний світ, благословенний Богом!», «Хатараку Мао-сама», «Я не став героєм, тож гарю на роботі» та ще 24 аніме-сералів стверджуємо, що гіпотеза Ма вказує на прикметну ідеологічну складову самого жанру ісекай, а не лише його поодиноких зразків.

Образи «інших світів» змодельовано з урахуванням поширених оцінок доби європейського Середньовіччя в історіографічній та художній літературі. Тому суспільства, до яких потрапляють протагоністи подібних творів здебільшого характеризуються Скотом Ма як варварські, тиранічні та дискримінаційні. Протагоніст ісекай, маючи підкреслено японське походження, стає провідною рушійною силою позитивних суспільних трансформацій всесвіту, до якого потрапляє після (пере)вродження. З одного боку, він, подібно до героїв легенд та казок, перемагає хто-нічних істот. Водночас йому властиві функції, якими наділяється культурний герой у народній міфології. Головний герой ісекай привносить у життя місцевої спільноти культурні блага (технології), а також стає першим транслятором неоліберальних цінностей (особиста свобода, соціальна рівність) та норм (права людини, верховенство закону), які докорінно змінюють тамтешні суспільні відносини. Використовується й зворотній троп, де роль протагоніста відводиться людині або надприродній сутності з іншого світу, яка змінює власні переконання внаслідок перебування в Японії.

Відповідно, у смисловому просторі жанру ісекай романтизований образ Середньовічної Європи набуває значення об'єкта іконоклазму — фази утвердження ідеології через знищення, десакралізацію й очорнення образів попередньої панівної ідеології. Утопічною антитезою універсуму ісекай стає ментальний образ Японії, що формується внаслідок дій головного героя. За допомогою семіотичного механізму ідеалізації Японії автори ісекай-аніме легітимізують статус даного образу як об'єкту іконофілії — фази заміщення образів-символів відкинутої ідеології шляхом впровадження альтернативної системи ідеологічно-прийнятних образів.

Окцидентальні уявлення, які представлені в медіа-продукції цього жанру, корелюють з японськими націоналістичними й неонаціоналістичними наративами. Ідея культурної вищості японців порівняно до націй Західного світу використовувалася ідеологами Японської імперії протягом XIX — першої половини XX ст., як один із інструментів легітимізації стрімкої мілітаризації країни, а також японського колоніалізму в Східній Азії. Водночас, на противагу пропагандистській анімації 1930-х — 1940-х рр., ісекай-аніме просувають образ Японії як взірця цінностей Західного світу, а не творця альтернативної аксіологічної моделі.

Таким чином, жанр ісекай відображає ситуацію компромісного співіснування неоліберальної та неонаціоналістичної ідеології в культурі післявоєнної Японії. Твори ісекай одночасно актуалізують обидві ці ідеології завдяки проєціюванню окцидентальної світоглядної позиції на вигаданий універсум.

Н. Ігнат'єва

**СИМВОЛИ НАЦІОНАЛЬНОЇ КУЛЬТУРИ В ПОСТАНОВЦІ “MADE IN UKRAINE”
ТЕАТРУ ТІНЕЙ “VERBA”**

N. Ihnatieva

**SYMBOLS OF NATIONAL CULTURE IN THE PLAY “MADE IN UKRAINE”
BY THE SHADOW THEATRE “VERBA”**

Історичні події 2013–2014 рр. в Україні спричинили підйом національної самосвідомості та призвели до переосмислення власної історії та культури. Зростання попиту на відродження українських традицій як елементів національної ідентичності сприяло поширенню україномовного контенту та національної символіки.

Яскравим прикладом популяризації української культури того часу є постановка театру тіней Verba Shadow “Made in Ukraine” 2015 року, у якій демонструються впізнавані народні символи, що вбирають у себе традиційні предмети, рослини та явища. Зокрема, можна побачити наступні використані символи:

Рослинні та природні:

Соняшник — символ праці, добробуту та достатку. В Україні соняшник порівнюється з Батьківщиною, до якої людина звертається у своїх думках, словах та діях. Згодом соняшник перетворюється на *сонце*, що є символом життя, сили, енергії та відродження. Як багато інших народів, слов'яни були сонцепоклонниками й мали багато сонячних знаків-емблем.

Жовтогаряче як сонце, пшеничне поле символізує віковічну традицію українського народу землеробство, що несе в собі любов до рідної землі, до її родючості та багатства.