

НАУЧНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ: РАБОТЫ МОЛОДЫХ УЧЕНЫХ

DOI: 10.17805/zpu.2020.1.19

Метамодернизм, постирония и капитализм в аниме *One-Punch Man* (начало)

Н. Б. АФАНАСОВ

Институт философии РАН

*В статье с позиций современной социальной философии и философии культуры рассматривается аниме *One-Punch Man* (2015–2019). Основная гипотеза состоит в том, что *One-Punch Man* лучше многих других произведений ответил на потребность в новой искренности, возрождении аффекта и помог справиться с утомляющим характером бесконечной иронии постмодернизма. Предпринятое исследование концептуализирует кризис жанра супергеройских фильмов и комиксов.*

Новый образ героя, предложенный в рассматриваемом аниме, основан на специфической визуальной семиотике. Это устремление рассматривается как попытка обновить жанр в соответствии с растущей популярностью постироничного модуса мышления. Рассуждая о будущем культуры, автор делает предположение, что бесконечная ирония контрпродуктивна для самой популярной культуры. Ее интеллектуальное снятие, которое могло бы удовлетворить искушенный запрос современного потребителя, требует когнитивного усложнения и тонкой работы с визуальным. Отталкиваясь от решающего значения визуального в современности, автор демонстрирует, как при помощи визуального производится сложное высказывание.

*Ключевые слова: аниме; постмодернизм; философия культуры; социальная философия; визуальная семиотика; популярная культура; теория культуры; *One-Punch Man**

ВВЕДЕНИЕ

Нарисованная — от руки или при помощи цифровых технологий — реальность является важной частью популярной культуры и имеет много жанров. Для массовой культуры наиболее важны анимационные фильмы, анимационные сериалы и комиксы, которые имеют огромную популярность и стали частью интеллектуального канона анализа теории культуры. Как правило, мы не делаем различий, учитывающих национальное происхождение анимационной продукции. Но в случае с японскими мангой и аниме это необходимо. Манга — это комиксы, выполненные в специфической графической манере, которая была разработана в Японии. Аниме — это мультипликационная продукция в той же стилистике, которая может быть экранизацией определенной манги, а может быть и независимым произведением. Актуальность изучения именно японских манги и аниме обусловлена тем, что это один из редких случаев в популярной культуре, когда национальный продукт приобретает общемировое значение в рамках теории глобализации, теории культуры и плюрализации центров производства культуры (Kiyomitsu 2010: 44).

One-Punch Man (2015–2019) — необычное аниме. История экранизации одноименного веб-комикса автора, настоящее имя которого неизвестно, работающего под псевдонимом «ONE», нетипична для индустрии. Изначально первоисточник существовал в открытом доступе на сайте автора¹ и был выполнен в любительском стиле с относительно простой рисовкой, что нетипично для высококонкурентного рынка японских комиксов и манги. Автор буквально тренировался в программе для рисования и не думал, что делает нечто серьезное. Как правило, создатели подобных любительских проектов не находят возможностей экранизации в формате полнометражного анимационного фильма или аниме-сериала. Японские студии предпочитают работать с хитами продаж, которые выпускаются большими тиражами в периодических печатных изданиях (Tze-Yue, 2010: 6–8).

Первые части *One-Punch Man* начали выходить в 2009 г. и стали событием в индустрии, собрав десятки миллионов просмотров на сайте автора. Уже в 2012 г. веб-комикс был перерисован в более традиционной манга-стилистике талантливым художником Юсуке Мурата. А в 2015 г. был экранизирован на высочайшем графическом уровне одной из ведущих японских студий *Madhouse Inc.* В работе над проектом принимали участие лучшие художники-аниматоры, которые до этого работали над одним из важнейших проектов в индустрии аниме: над сериалами *Naruto* (2002–2007) и *Naruto: Shippuden* (2007–2017). Над рисовкой экшн-сцен трудился один из крупнейших специалистов в этой области — Камеда Йошимичи, ранее оформлявший другой визуально незаурядный проект: *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* (2009–2010). Это позволило сделать аниме невероятно красочным и эффектным, что, как мы увидим в дальнейшем, важно для воплощения авторского замысла. В 2015 г. вышли 12 серий первого сезона. В 2019 г. экранизация продолжилась вторым сезоном, также состоявшим из 12 эпизодов. Ее подготовила студия *J. C. Staff*, попытавшись сохранить заданную первым сезоном высокую планку визуального совершенства. Помимо этого, основной ход повествования был дополнен несколькими параллельными сериями, что типично для японской сериальной анимации. Они не имеют прямого отношения к сюжетному повествованию, но призваны ближе познакомить зрителя с миром полюбившихся героев. Прагматической стороной таких эпизодов является заполнение эфирного времени, если событийной части сюжета не хватает на большое число серий.

Необходимо отметить, что автор сознательно отказался от реализации более значимого для него лично проекта по созданию манги *Mob Psycho 100*² в пользу работы над *One-Punch Man*. Парадоксальным образом это было сделано из финансовых соображений. «ONE» рассчитывал, что именно история про молодого японца по имени Сайтама, главного героя *One-Punch Man*, который спасает город и мир от всевозможных бед, а в свободное время читает эротическую мангу, смотрит телевизор и играет в приставку, сможет обратить на себя внимание. Таким образом, коммерческий успех *One-Punch Man* должен был принести автору славу и столь необходимую для реализации последующих проектов репутацию. Может показаться, что описанная выше сюжетная канва типична для комиксов и не приносит в жанр ничего нового. Однако, именно обратившись к одному из самых популярных жанров японской манги, «ONE» смог обратить на себя внимание, что не так-то просто из-за огромной конкуренции в отрасли. Важно, что *One-Punch Man* является традиционным продуктом популярной культуры в Японии. Именно супергеройские комиксы там наиболее популярны. Автору удалось деконструировать и обновить по-

рядком надоевший зрителю своей предсказуемостью жанр. При этом *One-Punch Man* не является просто ироническим упразднением жанра историй про супергероев. Наоборот, в ироничной фигуре Сайтамы жанр вновь обретает свою серьезность.

Предметом данного исследования является сериальная экранизация *One-Punch Man* (2015–2019). В первую очередь мы обращаемся к аниме, а не к комиксам или манге. Сама по себе экранизация комикса является признанием его успеха (McKevitt, 2010: 895–896). Однако комиксы, несмотря на свое колоссальное влияние и распространение, не являются мейнстримом популярной культуры. Их значение в Японии и США, очевидно, гораздо более важное, чем во многих других странах (Duus, 1984: 556). Только аниме стало по-настоящему глобальным и массовым феноменом. Вдобавок в случае с рассматриваемым произведением значимых для социально-философского рассмотрения сюжетных различий между комиксами и их экранизацией нет.

Мы рассмотрим *One-Punch Man* с позиций современной философии культуры и попытаемся понять причины оглушительного успеха этого аниме. Наша гипотеза состоит в том, что *One-Punch Man* лучше многих других произведений ответил на потребность в новой искренности, возрождении аффекта и помог справиться с утомляющим характером бесконечной иронии постмодернизма. Возможно, это тот случай, когда в самом авангарде современной культуры оказалось аниме.

НОВЫЙ ОБРАЗ ГЕРОЯ

В первую очередь *One-Punch Man* — это хорошо знакомая история о герое, который сражается со злом. Само аниме было вдохновлено старой манга-серией *Анфантан* (автор — Такаши Янасэ), которая выпускалась с 1972 г. Это один из ключевых детских комиксов в Японии, визуальные образы из которых украшают многочисленные потребительские товары: «*Анфантан* — это целая культурная институция; его создатель, Такаши Янасэ, был официально размещен в Книге рекордов Гиннеса в 2009 году за наибольшее число персонажей в одном аниме-сериале» (Occhi, 2012: 119). По степени влияния на детскую культуру *Анфантан* сравнивают с франшизой *Рокетон*, куда лучше знакомой русскоязычному читателю (там же: 119–120). Как и многие детские мультфильмы, это аниме несло в себе ярко выраженный нравственный заряд. Мультфильм оформлял моральные императивы, необходимость следования правилам и соблюдения обычаев, подчинение законам в простые анимированные образы. Ко всему прочему, *Анфантан*, как и *One-Punch Man*, — это не просто супергеройские комиксы, но юмористические истории, которые просты для чтения.

Так как именно аниме *One-Punch Man* стало глобальным феноменом, мы не будем долго задерживаться на сходствах, заимствованиях и интерпретациях, которые могут быть обнаружены в двух упомянутых культурных продуктах. Тем более что очевидно — это совершенно разные по своей сути произведения, несмотря на большее количество визуальных и композиционных цитирований. Если прототип был традиционной детской и подростковой мангой, получившей аниме-экранизацию, то *One-Punch Man* — это продукт, созданный с совершенно другими целями. Повторение столь же простой и нравственной истории про героя в современной культурной ситуации, вероятно, невозможно. Отметим лишь то, что наиболее важно. Необходимо избежать представления о том, что *One-Punch Man* — это просто ироническая перерисовка *Анфантан*. Анализируя ключевой для японской популярной культуры

визуальный уровень, укажем на то, что Сайтама оказывается одет в такой же простой костюм. Он носит желтое трико с красными перчатками и сапогами. За спиной у него белый плащ. Визуальная семиотика отсылает к традиционным для японской и буддистской религиозной картины мира образам (Hodges, 1991). Буквально мы имеем дело с восточным монахом, который противостоит злу, сохраняя при этом абсолютное спокойствие и невозмутимость³. Популярная культура часто обращается за вдохновением к религиозным традициям (Сафронов, 2019).

Для понимания того, почему Сайтама является интересным для анализа образом в супергеройском мире, необходим более общий контекст популярной культуры, в которой «супергеройская» тема продолжает оставаться мейнстримом (Ndalianis, 2011: 114). Если во второй половине XX в. супергерои жили на страницах комиксов (или манги), то в начале XXI в., с ростом возможностей компьютерной графики и развитием технических средств, они переселились на экраны: «В мире массовой культуры супергеройские фильмы потеснили супергероев на страницах комиксов; комиксы, на самом деле, стали нишевым продуктом. Можно рассматривать супергеройское кино, как место пересечения комиксов и мультфильмов. Они, в конце концов, в значительной степени зависят от сгенерированных компьютером анимированных тел, которые лишь воспроизводят тела из комиксов» (Bakutman, 2011: 118). Помещение японской анимации в глобальные контексты становится все более распространенной практикой, по мере того как сама японская культура глобализуется: «С приходом визуальной культуры Япония завоевала мировые экраны своими мультфильмами. Однако вопрос о “японскости” той книжной и визуальной продукции, которую современная Япония предлагает миру, остается открытым» (Беляев, 2018: 13).

Нами было отмечено, что истории про супергероев остаются одним из самых популярных жанров. Это все еще один из популярнейших сюжетов, и нет никаких оснований полагать, что константа фигуры «спасителя» исчезнет из уже ставшей мировой и глобальной культуры. Однако истории о супергероях меняются. Та фантастическая — по меркам сегодняшнего дня — наивность, которая была присуща безупречному как физически, так и морально Супермену (возьмем его как наиболее известный и простой пример), осталась в прошлом. Легко проследить, что простые или примитивно рассказанные истории не привлекают зрителей в кинотеатры, не порождают вокруг себя дискуссии. Это не является центральным сюжетом нашего настоящего рассмотрения, но необходимо констатировать: мир героев сложным образом трансформировался. И если кратко описывать характер этих изменений, то не следует считать, что тенденции по выходу на первый план антигероев или злодеев возобладали. На самом деле злодеи всегда были интересны, во многом не уступая героям. Они были столь же известны. От характера и глобальности угрозы и опасности, которую они собой представляли, зависело то, насколько силен сам герой. Герои порождали злодеев под стать себе, а злодеи уравнивали могущество героев. В противном случае это все было бы слишком скучно.

В конечном итоге это привело к усталости от повторяющихся сюжетов, когда даже неискушенным зрителям стала кристально прозрачна интрига. Ее отсутствие упраздняет конфликт и деконструирует нарративную сложность. Возможно, десятилетия популярной культуры, которая всегда представляла интерес для философов и теоретиков (Павлов, 2019с: 207, 212), сумели подготовить усредненного зрителя к чему-то более сложному. Если от глобальной культуры, в первую очередь репре-

зентируемой голливудским кинематографом, мы перейдем к японской анимации, то увидим, что супергеройский жанр в ней был представлен аниме «сенэн», т. е. продуктами, рассчитанными преимущественно на мальчиков-подростков. Как правило, нарративная структура таких историй очень проста. В них идет речь о взрослении и становлении будущего героя, который должен в результате упорных тренировок и преодоления внешних препятствий, а также и самого себя, обрести и научиться контролировать скрытую в нем самую силу. Ее он наверняка будет использовать во благо. Жанр предполагает, что юный зритель, который сталкивается с проблемами взросления, будет идентифицировать себя с героем. Интересно смотреть на то, как зло, кажущееся практически всемогущим и абсолютно непобедимым, бросает герою вызов. Или наоборот, что случается даже чаще. В конце концов, при помощи дисциплины, а часто и преданных друзей герой побеждает. Мы всегда знаем, что он победит. Авторская игра состоит в том, чтобы заставить нас поверить, что мы не знаем, что герой победит.

Главный герой манги и аниме *One-Punch Man*, молодой японец Сайтама, совершенно другой. Собственно, и манга, и аниме-сериал концептуально делятся на небольшие истории, которые сводятся к тому, что все разрешается «одним ударом». Сайтама способен победить кого угодно и что угодно, просто нанеся удар кулаком. Он сам это знает. Предполагается, что читатель или зритель знает об этом уже из названия произведения. Казалось бы, нет совершенно никакого пространства для сложности и сопереживания. Но в этом и гениальность нового образа героя. Мы всегда знали, что герои победят. Зритель всегда знает, что автор вводит его в иллюзию, чтобы заставить сопереживать происходящему на экране. Играя на стереотипных ожиданиях от жанра, нас помещают туда, где мир работает по другим законам. И зрителю становится действительно интересно, найдется ли нечто такое, что сможет пережить удар Сайтамы. Эффект новизны заставляет следить за тем, как автор будет удерживать наше внимание.

Эмоциональная сложность добавляется автором через нашу самоидентификацию с окружающими Сайтаму персонажами. Именно они классические герои, от которых устал зритель. О них мы узнаем, что у них есть высшая цель, сложное прошлое, они мотивированы стать сильнее, чтобы справиться со злом в мире. В сражениях они получают увечья, порой визуально гиперболизированные. Ученик Сайтамы киборг Генос — лучший тому пример. В каждом сражении его тело практически уничтожается, что показывается весьма реалистично. У него сложная судьба, традиционное для героев японской культуры трудное детство. Но, несмотря на все свои старания и модификации тела, он не может обрести столь желаемую силу.

Интрига, таким образом, задается двумя способами. Во-первых, мы все-таки ждем, что кто-то бросит Сайтаме вызов, на самом деле зная, что это невозможно по обозначенным самим автором законам вселенной. Когнитивная логика (Suvín, 1977: 63) этой фантастической истории предельно ясна с самого начала. Во-вторых, мы сопереживаем героям, окружающим Сайтаму. Они традиционны и привычны нам, постоянно находятся на грани проигрыша, а чаще всего и проигрывают, реально рискуя жизнью. Они похожи на обычных людей. Только невозможное вмешательство Сайтамы может спасти их и мир.

Отдельного внимания заслуживает и то, почему Сайтама стал героем и ради чего он геройствует. Уже в первой серии аниме мы понимаем, что речь идет о чем-то необычном. Город подвергается нападению и страшным разрушениям. Следующий

план показывает нам лысого парня, сидящего дома перед телевизором. Он смотрел новости и видел в прямом эфире, что мир рушится. Выключая телевизор, он говорит: «Пора». Через несколько кадров он уже перед монстром и в геройском костюме. Монстр произносит пафосную речь, обосновывая свое вторжение тем, что люди веками загрязняли планету, и спрашивает у Сайтамы, кто тот такой. Подобные ситуации хорошо знакомы любителям фильмов про супергероев. По канонам жанра после этого должна последовать проникновенная и серьезная речь героя про прошлое, необходимость искоренения зла или демонстрация сцен, важных для генезиса героя. Сайтама просто говорит: «Я герой на досуге»⁴. И побеждает монстра одним ударом. После этого аниме вновь заигрывает с нашими ожиданиями. Вместо ликования победивший герой падает на колени в отчаянии и восклицает: «Снова один удар». Оказывается, что безграничная сила ведет не к удовольствию, а обесценивает все, что происходит. Если слабым приходится мечтать о силе, то самому сильному мечтать просто не о чем. Оказывается, что сильнейший герой, по законам своей вселенной побеждающий любое зло одним ударом, глубоко несчастен⁵.

ИРОНИЯ, ПОСТИРОНИЯ И ВИЗУАЛЬНАЯ СЕМИОТИКА

Описанную выше ситуацию трудно исчерпывающе определить в терминах постмодернистской философии культуры. К примеру, если отталкиваться от того, что современное аниме — гиперкоммерциализованный и постмодернистский продукт (Шумилова, 2018), то можно было бы попытаться прибегнуть к понятийному аппарату Ф. Джеймисона. Социальный философ А. Павлов, рассуждая о судьбе постмодернизма в XXI в., пишет: «...понятие “постмодерн” <...> все еще описывает логику определенного исторического периода “позднего капитализма”, потому что социально-экономическая система с точки зрения формально-исторического анализа остается прежней, важно при этом считать ее культурные симптомы. “Постмодернизм” же определяет конкретный стиль эстетического производства и философствования, а они-то и являются симптомами (проявлениями) бессознательного исторической эпохи. Проблема в том, что наличие или отсутствие конкретных симптомов не может свидетельствовать о конце одной эпохи и начале другой; эпоха и ее симптомы состоят в сложных отношениях, которые невозможно описать через простое соответствие» (Павлов, 2019b: 52).

Приведенный анализ принципиален для понимания современной культуры. Велик соблазн оказаться в плену идеи смерти или даже просто трансформации эпохи и не заметить того, что в современности остается много от того, что было присуще предшествующим этапам развития мировой культуры. *One-Punch Man* — в значительной мере революционное произведение, но это не значит, что оно свободно от задававшего культурную моду на протяжении последних десятилетий XX в. постмодернизма. Вероятно, это одно из наиболее ироничных аниме, которые только можно найти. Впрочем, внутреннюю рефлексивность жанра японской анимации следует поставить под вопрос. Если для западного искусства характерно стремление преодолеть культурное отчуждение посредством иронии, то в истории аниме было лишь несколько значимых попыток деконструкции и качественного обновления жанра, превратившегося в коммерцию. Ни одну из них нельзя считать удавшейся. С нашей точки зрения, наиболее интересным примером будет судьба аниме-сериала *Neon Genesis Evangelion* (1995–1996), созданного Хидеаки Анно, который также пытался переопределить каноны жанра (Афанасов, 2019: 143). Впрочем, ему это не уда-

лось, и в конечном итоге он продолжил эксплуатировать тему исключительно из коммерческих соображений.

Остановимся на том, что составляет ткань иронического в *One-Punch Man*. Мы можем выделить два основных художественных уровня, на которых представлена ирония, а затем и постирония в этом аниме. В первую очередь, это само повествование и сюжетные ходы. Затем — и, возможно, это наиболее интересная и новаторская часть — следует отметить совершенно особенную визуальность сериала, которая выступает средством передачи определенного сообщения зрителю.

Мы уже упоминали о том, что Сайтама стал героем «просто так», «ради удовольствия». Но в аниме есть более подробная история того, как это произошло. Для жанра подростковой анимации, как правило, именно эта часть сюжета представляет особый интерес. Тренировки и взросление главных героев должны предоставлять ролевые модели подросткам, склонным идентифицировать себя с вымышленными персонажами. К примеру, в самом известном на Западе представителе жанра, аниме *Naruto* (2002–2007) и *Naruto: Shippuden* (2007–2017), большая часть повествования посвящена тому, как герой приходит к необходимости самодисциплины, корректного поведения и продуктивного взаимодействия с друзьями; учится обуздывать свои страсти. Попутно нам рассказывают истории взросления и обретения силы и других героев этой вселенной. Казалось бы, Сайтама, который обладает самой могущественной силой во всех возможных мирах, ведь именно такова логическая конфигурация персонажа, должен был сделать нечто невообразимое для того, чтобы стать настолько сильным.

Он совершенно не держит в тайне то, как обрел свою силу. Из его собственного рассказа, которому у нас нет оснований не верить, он говорит о том, как провалился на собеседовании по приему на работу. По пути домой он столкнулся с монстром, который мог легко убить его самого, но был занят поиском оскорбившего его ранее ребенка. Монстр не тронул Сайтаму, потому что тот не испугался, ведь после провала при приеме на работу ему было уже нечего терять. Монстр лишь отметил, что оставит его в живых, потому что у Сайтамы такие же пустые глаза, как и у него самого. Однако спустя несколько мгновений они встретились вновь, и перед главным героем встал выбор. Он мог или вступить в схватку с заведомо более сильным противником, или отступить, тем самым оставив ребенка погибать. Сайтама отважно сразился с монстром, не имея никаких особых сил. В жестокой схватке Сайтама убил монстра.

Ключевым моментом в том, что он принял такое решение, стала прочитанная им в юности манга. Оказывается, из-за нее он в детстве хотел стать супергероем. После этого он, видимо так и не устроившись на работу, приступил к тренировкам, которые заключались в ежедневной пробежке в 10 км, 100 приседаниях, 100 отжиманиях, 100 подъемах корпуса и отказе от использования кондиционера. Через три года он обрел желаемое. И потерял все волосы на голове, облысел. Очевидно, что подобная тренировочная программа не могла дать ему такой силы. Все остальные персонажи в сериале, которые знают об этой истории, это понимают. Ирония состоит в том, что абсолютно все герои и злодеи, с которыми мы знакомимся в мире этого аниме, жаждут силы всеми возможными путями и прикладывают для этого невероятные интеллектуальные и физические усилия. Однако тот, кто просто регулярно, пусть и интенсивно, занимался физкультурой, обретает неограниченное могущество. В аниме мы так и не получаем объяснения тому, почему Сайтама стал столь силен, что является причиной для спекуляций. На сюжетном уровне эта ирония авто-

ра постоянно приводит к тому, что пафос работы над собой, к которому в изобилии апеллируют монстры, упраздняется непобедимой силой главного героя, «полученной просто так». Зрителю лишь остается гадать, как это возможно.

Подобных ироничных историй и моментов в сериале огромное количество. Вероятно, не будет преувеличением сказать, что весь сериал составлен из подобных эпизодов. Это накладывает определенный отпечаток, потому что произведение становится сложно рассматривать как один большой и последовательный нарратив. Это замкнутые на себе ситуации, спонтанно возникающее напряжение в виде угрозы и его эффектное и ироничное разрешение одним ударом. Если бы не особое визуальное воплощение в аниме, то *One-Punch Man* был бы просто ироничным набором смешных историй, пародирующих многие другие продукты популярной культуры. Ирония снимает напряжение, деконструирует устаревшее и вызывающее усталость, побуждает к размышлению. В этом приятно существовать, но действовать — невозможно. Пусть и выдуманный, но этот мир был бы слишком плох.

Современная культура универсальным медиумом выбрала визуальное (Джеймсон, 2019: 366). Для японской манги и аниме это даже более значимо. Именно в способе рисовки заключается сообщение *One-Punch Man* и постироничное снятие деструктивной иронии. В первую очередь, сам Сайтама нарисован на порядок проще и хуже остальных персонажей. Это немыслимая ситуация для жанра, в котором главный герой традиционно получает наилучший визуальный облик. Более того, в подавляющем большинстве эпизодов Сайтама нарисован даже не в стилистике аниме, а в примитивной комиксной рисовке, когда его лицо состоит буквально из окружности, по-детски нарисованных глаз с черными точками вместо зрачков и нескольких линий, обозначающих рот, нос и уши. В результате тренировок он облысел, что в визуальном мире аниме свидетельствует о качественно совершенном переходе (Денисова, 2014: 2–3). Как правило, персонажи меняют прическу или даже цвет волос. Лысина в данном случае — это указание на радикальность произошедшего. В ограниченном в художественных средствах жанре наличие волос — часто экзотичных цветов — устоявшийся троп. Монстры, второстепенные персонажи и просто обычные люди выполнены гораздо качественнее. Именно в таком примитивном визуальном облике Сайтама становится участником ироничных ситуаций.

Однако зло и угроза все же реальны, а не ироничны, и с ними нужно бороться. Это ключевая визуальная особенность сериала. В моменты нанесения того единственного удара, который покончит с врагом, рисовка Сайтамы полностью изменяется. Он становится сложно заштрихованным, обретает силуэт, овал его лица становится более выразительным, прорисовывается мускулатура, вокруг него возникает сияющая аура, а в глазах загорается огонь. В этот момент происходит замыкание иронии на самой себе. Примитивный и глупый, забавно изображенный персонаж, превращается в настоящего героя и побеждает зло. Вероятно, это одно из наиболее интересных представлений концепта постиронии на экране посредством визуальной семиотики. Из всего этого следует важное наблюдение для современной философии культуры. Серьезность все еще возможна, постмодернистская ирония не является тотальной доминантой культуры. Однако эта серьезность может возникнуть лишь на несколько мгновений в ироничном же отрицании вездесущей иронии и воспроизводимости образов. Так рождается продуктивный и интересный для понимания современной мысли концепт постиронии (Павлов, 2019а).

(Окончание следует)

ПРИМЕЧАНИЯ

¹ URL: <http://onepunchman-anime.net/>

² Преуспев с One-Punch Man, «ONE» в итоге смог реализовать свой замысел, и в 2012 г. началась публикация манги Mob Psycho 100. Она также оказалась коммерчески успешной и была экранизирована в 2016 и 2019 гг.

³ Автор не является глубоким знатоком визуальной традиции восточных религий. И за это весьма ценное наблюдение благодарит свою коллегу Софью Коваль.

⁴ В английском переводе он говорит: «I'm a hero for fun», что является более точным отображением ситуации, чем это сделано в русском переводе. Сайтама одновременно и герой «на досуге», и «ради удовольствия», и вообще «просто так».

⁵ One-Punch Man — одно из немногих аниме, которое удостоилось разбора на YouTube-канале Wisecrack, созданном командой американских философов, которые анализируют продукты массовой культуры. В их разборе сделан акцент на парадоксе утраты мотивации при обретении желаемого. В рамках нашего рассмотрения мы не будем останавливаться на оптике экзистенциализма. Подробнее: URL: <https://www.youtube.com/watch?v=EQB6ctBXNzs>

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

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

Белев, А. (2018) Предисловие переводчика / Ёмота, И. Теория Каваии. М. : Новое литературное обозрение. 216 с. С. 5–26.

Денисова, А. И. (2014) Семиотика в манга и аниме // Вестник ТГУ им. Державина. №12 (140). С. 1–5.

Джеймисон, Ф. (2019) Постмодернизм, или Культурная логика позднего капитализма / пер. с англ. Д. Кралечкина ; под науч. ред. А. Олейникова. М. : Изд-во Института Гайдара. 808 с.

Павлов, А. В. (2019а) Дивный, новый, «цифровой мир»: постирония как ценностная установка мировоззрения миллениалов [Электронный ресурс] // Горизонты гуманитарного знания. №3. С. 16–31. URL: <http://journals.mosgu.ru/ggz/article/view/1042> (дата обращения: 10.12.2019). DOI: 10.17805/ggz.2019.3.2

Павлов, А. В. (2019б) Странная жизнь постмодернизма // Джеймисон, Ф. Постмодернизм, или Культурная логика позднего капитализма / пер. с англ. Д. Кралечкина ; под науч. ред. А. Олейникова. М. : Изд-во Института Гайдара. 808 с. С. 7–53.

Павлов, А. В. (2019с) Философия постмодерна и популярная культура // Вопросы философии. №3. С. 206–214.

Сафронов, Э. Е. (2019) Популярная культура как религия. Рецензия на: Posssamai, A. (ed.) (2012) Handbook of Hyper-Real Religions. Leiden, London : Brill // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. №3 (37). С. 277–283.

Шумилова, А. Ю. (2018) Эпоха моэ и постмодернизма в японской поп-культуре // Манга в Японии и России. Вып. 2 / ред.-сост. Ю. А. Магера. М. ; Екатеринбург : Фабрика комиксов. 440 с. С. 26–35.

Bakutman, S. (2011) Why I Hate Superhero Movies // Cinema Journal. Vol. 50. No. 3. P. 118–122.

Duus, P. (1984) Review: MANGA! MANGA! The World of Japanese Comics. by Frederik L. Schodt, Osamu Tezuka // The Journal of Asian studies. Vol. 43. No. 3. P. 555–557.

Hodges, L. (1991) A Reconsideration of the Monk's Costume // The Chaucer Review. Vol. 26. No. 2. P. 133–146.

Kiyomitsu, Yu. (2010) Japanese Animation and Glocalization of Sociology // Sociologisk Forskning. Vol. 47. No. 4. P. 44–50.

McKevitt, A. (2010) “You Are Not Alone!” Anime and the Globalizing of America // Diplomatic History. Vol. 34. No. 5. P. 893–921.

Ndalianis, A. (2011) Why Comics Studies? // Cinema Journal. Vol. 50. No. 3. P. 113–117.

Occhi, D. J. (2012) Performance, and Message: Comparing Japanese Kyara with their Anthropomorphic Forebears // Asian Ethnology. Vol. 71. No 1. P. 109–132.

Savin, D. (1977) *Metamorphoses of Science Fiction. On the Poetics and History of a Literary Genre*. New Haven, London: Yale University Press. 466 p.

Tze-Yue, G. H. (2010) *Frames of Anime: Culture and Image-Building*. Hong Kong : Hong Kong University Press. 256 p.

Дата поступления: 10.01.2020 г.

METAMODERNISM, POST-IRONY AND CAPITALISM
IN THE ANIME ONE-PUNCH MAN

(Beginning)

N. B. AFANASOV

RAS INSTITUTE OF PHILOSOPHY

The current article considers the anime “One-Punch Man” (2015–2019) from the standpoint of modern social philosophy and philosophy of culture. The main hypothesis is that “One-Punch Man” corresponds better than many other works to the request for a new sincerity and a revival of affect. The anime helps to overcome the tiring nature of the endless irony of postmodernism. The undertaken research conceptualizes the crisis of the genre of superhero films and comics.

The new concept of a hero proposed in the anime is based on specific visual semiotics. This endeavour is considered as an attempt to refresh the genre according to the growing popularity of the post-ironic mode of thinking. In discussing the future of culture, it is suggested that endless irony is counterproductive to popular culture itself. Its intellectual removal, which could satisfy the sophisticated request of the modern consumer, requires cognitive complication and sophisticated work with the visual. Starting from the decisive importance of the visual in modernity, the author demonstrates how a complex statement is made with the help of the visual.

Keywords: anime; postmodernism; philosophy of culture; social philosophy; visual semiotics; popular culture; post-irony; theory of culture; One-Punch Man

REFERENCES

Afanasov, N. B. (2019) Messiah v depressii: religiya, fantastika I postmodern v anime Neon Genesis Evangelion. *Gosudarstvo, Religiya, Tserkov' v Rossii I za rubezhom*, no. 3, pp. 124–148. (in Russ.).

Belyaev, A. (2018) Predislovie perevodchika. In: Yomota I. *Teoriya kawaii*. Moscow, Novoe literaturnoe obozrenie, pp. 5–26. 216 p. (in Russ.).

Denisova, A. I. (2014) Semiotika v mange i anime. *Vestnik TGU imeni Derzhavina*, no 12 (149), pp. 1–5. (in Russ.).

Hodges, L. (1991) A Reconsideration of the Monk's Costume. *The Chaucer Review*, vol. 26, no. 2, pp. 133–146.

Jameson, F. (2019) *Postmodernizm, ili kul'turnaya logika pozdnego kapitalizma* / transl. from Eng. by D. Kralechkin ; ed. by A. Oleynikov. Moscow, Izdatel'stvo Instituta Gaidara. 808 p. (in Russ.).

Pavlov, A. V. (2019) Divnyi, novyi, “tsifrovoy mir”: postironiya kak tsennostnaya ustanovka mirovozzreniya millenialov. *Gprizonty gumanitarnogo znaniya*, no. 3, pp. 16–31. (in Russ.). DOI: 10.17805/ggz.2019.3.2

Pavlov, A. V. (2019) Strannaya zhizn' postmodernizma. In: Jameson, F. *Postmodernizm, ili kul'turnaya logika pozdnego kapitalizma* / transl. from Eng. by D. Kralechkin ; ed. by A. Oleynikov. Moscow, Izdatel'stvo Instituta Gaidara, pp. 7–53. 808 p. (in Russ.).

Pavlov, A. V. (2019) Filosofiya postmoderna i populyarnaya kul'tura. *Voprosy filosofii*, no. 3, pp. 206–214. (in Russ.).

Safronov, E. E. (2019) Populyarnaya kul'tura kak religiya, Retsensiya na: Possamai, A. (ed.) (2012) *Handbook of Hyper-Real Religions*. Leiden, London : Brill. *Gosudarstvo, religiya, tserkov' v Rossii I za rubezhom*, vol. 37, no. 5, pp. 277–283. (in Russ.).

Shumilova, A. Yu. (2018) Epokha moe I postmodernizma v yaponskoy pop-kul'ture. In: Yu. A. Magera (ed.) *Manga v Yaponii I Rossii. Vypusk 2*. Moscow, Ekaterinburg, Fabrika komiksov, pp. 26–35. 440 p. (in Russ.).

- Bakutman, S. (2011) Why I Hate Superhero Movies. *Cinema Journal*, vol. 50, no. 3, pp. 118–122.
- Duus, P. (1984) Review: MANGA! MANGA! The World of Japanese Comics. by Frederik L. Schodt, Osamu Tezuka. *The Journal of Asian studies*, vol. 43, no. 3, pp. 555–557.
- Kiyomitsu, Yu. (2010) Japanese Animation and Glocalization of Sociology. *Sociologisk Forskning*, vol. 47, no. 4, pp. 44–50.
- McKevitt, A. (2010) “You Are Not Alone!” Anime and the Globalizing of America. *Diplomatic History*, vol. 34, no. 5, pp. 893–921.
- Ndalianis, A. (2011) Why Comics Studies? *Cinema Journal*, vol. 50, no. 3, pp. 113–117.
- Occhi, D. J. (2012) Performance, and Message: Comparing Japanese Kyara with their Anthropomorphic Forebears. *Asian Ethnology*, vol. 71, no 1, pp. 109–132.
- Suvin, D. (1977) *Metamorphoses of Science Fiction. On the Poetics and History of a Literary Genre*. New Haven, London, Yale University Press. 466 p.
- Tze-Yue, G. H. (2010) *Frames of Anime: Culture and Image-Building*. Hong Kong, Hong Kong University Press. 256 p.

Submission date: 10.02.2020.

Афанасов Николай Борисович — младший научный сотрудник сектора социальной философии Института философии РАН. Адрес: 109240, Россия, г. Москва, ул. Гончарная, д. 12, стр. 1. Тел.: +7 (495) 697-98-93. Эл. адрес: n.afanasov@gmail.com

Afanasov Nikolay Borisovich, Junior Research Fellow, Sector of Social Philosophy, RAS Institute of Philosophy. Postal address: 12, Bldg. 1, Goncharnaya St., Moscow, Russian Federation, 109240. Tel.: + 7 (495) 697-98-93. E-mail: n.afanasov@gmail.com

DOI: 10.17805/zpu.2020.1.20

Концепция коммуникативного капитализма Джоди Дин

Э. Е. САФРОНОВ

Институт философии РАН

В статье автор исследует и анализирует основные положения теории коммуникативного капитализма американского философа Джоди Дин. Показывает генезис данной концепции, ее теоретические основания. Излагаются основные пункты теории, ее характеристики и ключевые особенности.

Рассматривается, как концепция коммуникативного капитализма основывается на исследованиях Майкла Хардта и Антонио Негри, на определении нематериального труда Маурицио Лаззарато, концепции постполитики Славоя Жижека, показана взаимосвязь с другими исследованиями и концепциями. Демонстрируется, как они соотносятся с современным социально-философским дискурсом относительно «цифрового капитализма». Исследование делится на изучение коммуникационной и капиталистической составляющей концепции. В ходе анализа коммуникации обозначены и исследованы важные для теории концепты «фантазий», который разделен на фантазию изобилия, участия и целостности, и работа концепта в коммуникативных сетях. В рамках анализа характеристик капитализма показано, как работает неравенство, отчуждение, эксплуатация и конкуренция в коммуникативном капитализме.