

Krasnykh, V. V., Gudkov, D. B., Zakharenko, I. V. and Bagaeva, D. V. (1997) Pretsedentnoe imia i pretsedentnoe vyskazyvanie kak simvolы pretsedentnykh fenomenov. In: *Iazyk, soznanie, kommunikatsiia* : sb. st. / ed. by V. V. Krasnykh and A. I. Izotov. Moscow, Filologiiia. 124 p. Pp. 82–103.

Nakhimova, E. A. (2007) Pretsedentnye imena v massovoi? kommunikatsii. Ekaterinburg : UrGPU. 207 s.

Pikuleva, Iu. B. (2002) Kul'turnyi fon sovremennoi televizionnoi reklamy. *Russkii filologicheskii portal* [online] Available at: <http://www.philology.ru/linguistics2/pikuleva-02.htm> (access date: 20.03.2019).

Pikuleva, Yu. B. (2003) *Pretsedentnyi kul'turnyi znak v sovremennoi televizionnoi reklame: lingvokul'turologicheskii analiz* : Thesis of Diss. ... Candidate of Philology. 20 p.

Submission date: 29.01.2020.

Мозгунова Александра Дмитриевна — старший преподаватель кафедры японского языка Института иностранных языков Московского городского педагогического университета; аспирант кафедры японского, корейского, индонезийского и монгольского языков Московского государственного института международных отношений (университета) МИД Российской Федерации. Адрес: 105064, Россия, г. Москва, Малый Казенный пер., д. 5Б. Тел.: +7 (495) 607-51-30; +7 (916) 854-86-75. Эл. адрес: MozgunovaAD@mgpu.ru. Научный руководитель — канд. филол. наук, доцент С. В. Чиронов.

Mozgunova Aleksandra Dmitrievna, Senior Lecturer, Department of the Japanese Language, Institute of Foreign Languages, Moscow City University; Postgraduate Student, Department of the Japanese, Korean, Indonesian and Mongolian Languages, Moscow State Institute of International Relations (University), MFA of the Russian Federation. Postal address: 5B, Maly Kazenny Ln., Moscow, Russian Federation, 105064. Tel.: +7 (495) 607-51-30; +7 (916) 854-86-75. E-mail: MozgunovaAD@mgpu.ru. Scientific Advisor — S. V. Chironov, Candidate of Philology, Associate Professor.

DOI: 10.17805/zpu.2020.2.19

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

Н. Б. АФАНАСОВ

ИНСТИТУТ ФИЛОСОФИИ РАН

Автор предлагает обратиться к двум неохваченным сюжетам анимационного сериала, имеющим прямое отношение к социальной философии: репрезентации капитализма и теоретической оптике метамодернизма. Повествование анимационного сериала можно герменевтически истолковать в качестве комментария к функционированию капитализма в современности. Его могущество таково, что все, что ему не принадлежит, ставит-

* Начало см.: Афанасов Н. Б. Метамодернизм, постирония и капитализм в аниме One-Punch Man (начало) // Знание. Понимание. Умение. 2020. №1. С. 226–236. DOI: <http://dx.doi.org/10.17805/zpu.2020.1.19>

ся на службу крупному капиталу. Мышление о конце капитализма возможно только как катастрофа. Однако в рамках апокалиптического дискурса только капитализм оказывается способен разрешить возникающие противоречия.

Заключительная часть статьи посвящена эмпирическому наполнению теоретического концепта метамодернизма, разработанного Робинот ван ден Аккером и Тимотеусом Вермюленом. На примере *One-Punch Man* демонстрируется функционирование механизмов осцилляции и проявление такого феномена, как «новая искренность» в современной популярной культуре.

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

МЕРЦАНИЕ КАПИТАЛА

Обращение к религиозным символам дополняется высказыванием в адрес всемогущества капитализма. Вне зависимости от того, насколько сознательна стратегия авторов, дух времени (Чубаров, Сеченова, 2019), в котором капитализм представляется безальтернативной моделью и ставит себе на службу все, что остается в обществе, схватывается в аниме. В завершение для полноценного картографирования этого воплощения популярной культуры в области социальной теории и философии культуры мы обратимся к методологии философии метамодернизма, показав, что осцилляция, постирония и новая искренность составляют основную ткань формальной и повествовательных структур аниме *One-Punch Man*.

О том, что моральные императивы, которые составляют значимую часть японской анимации, в конечном счете становятся предметом капиталистического отчуждения, писали многие исследователи манги и аниме. Манга и аниме *Anpanman*, послужившие основой вдохновения для «ONE», не являются исключением. Отталкивающаяся от образов этого аниме сопутствующая продукция по бесконечному воспроизведению визуальных образов «продолжает эксплуатировать императивную силу [доброты, чистоты и взаимовыручки] в реальности потребления и других актах, выгодных для общества» (Occhi, 2012: 127). Как правило, социально-философский анализ аниме ограничивается критикой гиперкоммерциализации жанра, того, как он овнешняется через бесконечную брендируемую продукцию, так любимую в Японии и во всем мире. В конечном счете именно она становится синонимом представления национального сознания вовне, а затем и само-представлением культуры, замещающая предшествующую докапиталистическую реальность (чтобы это ни значило): «Япония смогла-таки сформировать и сформулировать некий образ себя, символический канон собственной репрезентации. Сакура, Фудзияма, высокоскоростные поезда, суши, гейши и самураи — как в постмодернистском фильме или романе — действуют синхронно, одновременно, без исторической привязки. Задача у всех этих вещей одна — создать привлекательный для внешнего потребителя (в рыночном смысле) образ Японии, и надо сказать, что задача эта с успехом выполняется» (Беляев, 2018: 14). Брелоки, наклейки, одежда с принтами, пластиковые фигурки, мягкие игрушки и многое другое дополняют этот ряд.

Если сравнивать с западными популярными продуктами культуры, то среди них можно встретить множество произведений, критикующих или осмысляющих капитализм. Это не вредит в конечном счете их популярности и даже не упраздняет сам капитализм. Произведения такого рода являются ответом на рыночный же запрос на критику капитализма. Осуществляется эта критика в формате продуктов популярной культуры. Для японской анимации, несмотря на ее уникальное положение и обшир-

ную представленность в структуре мировой массовой культуры, эти сюжеты не характерны.

При всем этом *One-Punch Man* можно и следует читать как культурное высказывание о современном капитализме. Попробуем эксплицировать те темы, которые затронуты в аниме. В первую очередь необходимо обратить внимание на то, как существует зло в этой вселенной; кто и как становится монстром.

Рассмотрим несколько наиболее показательных примеров, которые дадут нам представление об общей форме «зла» в мире этого аниме. Поняв общие законы формирования зла, появления монстров и антигероев, мы сможем непосредственно обратиться к анализу.

Возвращаясь к самому первому монстру, которого победил Сайтама, подчеркнем, что его агрессия и само появление стали ответом на хозяйственную деятельность человека на Земле, на ее загрязнение и использование. Это важнейший троп для *One-Punch Man*, который совершенно не оригинален с точки зрения популярной культуры. В этом аспекте гиперболизированное внимание к экологии и гармоничному сосуществованию высокоразвитой технической цивилизации и дикой природы следует атрибутировать константе японской популярной культуры, необычайно озабоченной этим сюжетом (Shigemi, 1999: 122, 124). Ему будет соответствовать и другое зло, всегда находившееся в положении угнетенного, чаще всего буквально помещенного под поверхность. Наиболее яркий из таких монстров — это, безусловно, Морской король, легитимирующий свою разрушительную деятельность тем, что он представляет древнейших жителей земли, обитателей океанов. Силы природы, негативно оценивающие деятельность человека, стремятся возратить себе власть над планетой, прекратить ее бесконечную эксплуатацию.

Слово «эксплуатация» в данном контексте оправданно, поскольку в одной из первых серий Сайтама сталкивается с титаном. Визуальный образ этого монстра является отсылкой к другому популярнейшему современному аниме *Attack on Titan* и дополняет ряд ироничных ситуаций и визуального цитирования сериала. Нам известна история появления этого монстра. Ранее он был братом гениального ученого. Вместе они думали над тем, как стать сильнее, стать свободными от ограничений и эксплуатации и получить причитающееся им по праву. Ученый создал особый стероид, который превратил его брата в колоссального по размерам и мощи титана. Легко догадаться, что, несмотря на всю свою силу и размер, титан будет повержен Сайтамой одним ударом. Но перед этим у них случится краткий разговор. Сайтама, который знает о своей силе, наивно (на самом деле иронично) спрашивает у титана, каково это, обладать невероятным могуществом. Титан отвечает, что чувствует лишь пустоту.

Любопытно, что *One-Punch Man* отходит от традиционной для Японии не-западной трактовки зла, ужаса и монстров, для которой характерно использование символического универсума национальной культуры: «...религии, мифических фигур, гибридов человека и животного, демонов и других неестественных или сверхъестественных созданий» (Santili, 2007: 186). Зло порождается капитализмом как опосредованно, так и непосредственно. И если опосредованность зла очевидна, то представление о том, как капитализм входит в само мышление и формирует картину мира, гораздо более тонкое. Оказывается, что многие монстры — особенно ясно это становится во втором сезоне — были людьми, желавшими стать сильнее и могущественнее. Их существование свелось к поиску того, как именно получить силу. Это достигалось как тренировками, так и вмешательством организованной и бюрократизированной «Ас-

социации монстров», разработавшей специальную сыворотку, которая реализовывала уже заложенные в плохих людях потенции.

В мире *One-Punch Man* есть монстры и даже «Ассоциация монстров», но что им противопоставит? Оказывается, государство не способно справиться с угрозой. На самом деле мы даже не знаем, как именно функционирует власть в этом мире. Но мы знаем точно, что в нем нашлось место крупному капиталу. Именно промышленники и владельцы корпораций организовали фонд, который спонсирует «Ассоциацию героев». Она и должна сражаться со злом, набирая добровольцев. Ее устройство особенно интересно, потому что оно выстроено в соответствии с рейтинговой системой и канонами частного предпринимательства. Речь не идет о том, чтобы использовать моральные императивы в качестве стратегии легитимации, наоборот, человеческое своекорыстие и алчность должны помочь бороться со злом. Герои разделены по классам, ранжированы по своей силе. У них есть свои фан-клубы, которые внимательно следят за изменением положения героя в рейтинге. Весьма иронично, что самый сильный герой — Сайтама не находится даже в десятке сильнейших. Его подвиги остаются незамеченными и приписываются другому персонажу — Кингу. Во втором сезоне выясняется, что Кинг вообще не обладает никакими силами. Просто ему постоянно везло, и Сайтама оказывался рядом. Люди были склонны приписывать харизматично выглядящему Кингу подвиги, в то время как лысый и простоватый Сайтама вызывал только удивление и недоверие. Многие считали его мошенником.

Символическая эксплуатация реальности капиталом в *One-Punch Man* абсолютна. Оказывается, что большая часть тех, кто способен противостоять злу, озабочены либо обретением еще большей силы, либо повышением своего места в рейтинге. Даже у Сайтамы, утратившего все эмоции и чувства, горечь вызывает его низкое положение в рейтинге. Сама реальность существует за счет того, что крупный капитал сумел организовать сопротивление злу и буквально определил жизненный мир тех, кто способен бросить вызов монстрам. Отчуждение самой реальности, ее трансформация в символический универсум, вне которого реальность невысказима, — так можно определить социально-философскую позицию, на которую нам предлагает обратить внимание рассматриваемое аниме. Выше мы упоминали, что образ отрешенного Сайтамы имеет и религиозные коннотации. Даже божественная сила поставлена на службу капиталу (Сафронов, 2019: 283).

Фредрик Джеймисон писал, что легче вообразить конец света, чем конец капитализма. В самом современном мире, похоже, нет способов помыслить конец капитализма. Его субстанциальная природа абсолютно неважна. Следует задаваться вопросом о том, есть ли она вообще. Но та форма отношений, которую капиталистическая система эксплуатации накладывает на реальность, способна изменять саму реальность. Сайтама, хочет он того или нет, понимает ли он то или нет, оказывается орудием капитализма и разрешает возникающие проблемы, которые порождает капитализм. Не беремся утверждать, что так будет всегда, тем более что экологические проблемы, как полагают некоторые современные мыслители (Danowski, de Castro, 2017: 12), могут положить конец гегемонии капитализма. Пока, на символическом уровне, нас убеждают в том, что капитализм способен справиться с ними буквально «одним ударом».

Говоря о конце света, заметим, что в конце первого сезона появляется наиболее радикальная угроза — могущественный инопланетянин, желающий помериться силой с Сайтамой. Он также погибнет после нескольких ударов. Капитализм должен защитить нас и перед планетарной угрозой, потому что на символическом уровне все обы-

денные угрозы уже побеждены. Во втором сезоне акцент смещается на изнанку капиталистической системы, на «Ассоциацию монстров». Как мы убедимся, она функционирует подобно «Ассоциации героев». Вопрос лишь в том, кто сможет эксплуатировать то реальное, что может иметь онтологические следствия, лучше. В аниме на него не дается ответа. В конце концов, почему Сайтама сражается на стороне «добра», и является ли безусловным благом тот status quo урбанизированного и развитого общества потребления, который представляет нам аниме.

Подводя итог, можно сказать, что редкая для японской анимации попытка работы с тотальным влиянием капитализма на общество заканчивается в *One-Punch Man* ничем. Для социальной философии это становится еще одним подтверждением конца утопического мышления, на которое указал в 1980-е гг. Фредрик Джеймисон.

ОПТИКА МЕТАМОДЕРНИЗМА

Мы осветили наиболее интересные философские вопросы, которые были поставлены в аниме *One-Punch Man*.

Остается ответить на главный, который относится уже не к самому сериалу, а к современной философии культуры: как можно работать с таким в значительной степени новаторским произведением? Какая концептуальная рамка подходит лучше всего? Почему изначально примитивный комикс, нарисованный непрофессионалом, оказался столь востребован по всему миру?

С нашей точки зрения, объясняющей теорией может оказаться современная концепция метамодернизма. Метамодернизм как идея — это сравнительно новый концепт, авторство которого принадлежит двум европейским теоретикам Тимотеусу Вермюлену и Робину ван ден Аккеру. В 2010 г. они опубликовали «Заметки о метамодернизме» (Vermeulen, van den Akker, 2010). Социальный философ А. Павлов так резюмирует содержание этого своеобразного манифеста метамодернизма: «В современной эстетике произошел (нео)романтический поворот, и общий дух времени подтверждают слова Барака Обамы *Yes We Can*. Авторы заявляют, что пытаются описать (возможно, более удачным термином было бы “схватить”) зарождающуюся чувственность, ключевыми характеристиками которой могли бы быть наивность, искренность и серьезность» (Павлов, 2018: 4).

Оказалось, что современная культура устала от бесконечной иронии и цинизма постмодернизма. Пожалуй, сложно представить себе комфортную среду, которую бы создавала культура, если бы в ней было невозможно производить нормативные, обеспечивающие благо общества высказывания. Ирония имеет свойство воспроизводить себя, но не может служить помощником в воспроизведении самой культуры, которая высказывается и нормативно (Федотова, 2018: 129). На самом деле в реальной жизни мы практически всегда поступаем неиронично, компенсируя иронией недостатки символического универсума, который никогда не соответствует самому себе. Мир, действительно, не совершенен и подчас заслуживает ироничного отношения, но нельзя сказать, что он заслуживает *только* ироничного отношения.

В самом деле, верим ли мы в то, что герои спасают мир просто из чувства долга, а не потому, что так нужно им самим? Получается, что современная культура в значительной степени перестает выполнять свои основополагающие функции. Она превращается в бесконечную критику ограниченного набора ценностей, которые невозможно воспроизвести. Возвращаясь к историям про супергероев, отметим, что современный зритель не верит в безупречных и добрых героев, исполняющих свой долг.

В западном кинематографе в последние десятилетия это также было осознано, и современные киногерои были вынуждены стать более многогранными, этически компромиссными и подчас горько-ироничными персонажами. Наиболее актуальным примером чего следует считать Железного человека в исполнении Роберта Дауни-младшего (White, Irwin, 2010: 12–15). Его персонаж ведет странную, порой вызывающую жизнь, пренебрегает многими правилами этикета и нравственности, но в решающие моменты он принимает правильные решения и оказывается ключевым для своей вселенной персонажем. Кажущаяся несовместимость его «распутной» жизни и благих поступков задает смысловое противоречие, порождающее иронию совмещения. Именно это позволяет современному зрителю серьезно отнестись к действиям героя.

Ироничность *One-Punch Man* также не должна вводить в заблуждение. Идея не в том, что все герои корыстны, наивны, глупы и беспокоятся о своем месте в рейтинге, а в том, что герой возможен сам по себе, без какой-либо внешней обусловленности. Этот тезис, высказанный прямо, не представляет никакого интереса, для чего требуется особое эстетическое обрамление высказывания. В мире постмодернизма он невозможен. Однако запрос на «новую искренность» не упраздняет постмодернистской иронии: «Метамодернизм — это всегда колебания (осцилляция) между иронией постмодерна и искренностью модерна» (Павлов, 2018: 15). Подчеркнутая нами выше особенность рисовки Сайтамы и окружающего мира соответствует этой ключевой характеристике философии культуры и эстетики метамодернизма — осцилляции, или «мерцанию».

Исчезновение аффекта, на которое указывал Ф. Джеймисон (Джеймисон, 2019: 107), становится константой постмодернистской культуры, с которой современная культура не готова мириться. Рассуждая о метамодернизме, британский культурный теоретик Э. Гиббонс пишет: «В последнее время наблюдается явление, повсеместно называемое “аффективным поворотом”, который подразумевает, что либо становление аффекта происходило параллельно с концом постмодернизма, либо Джеймисон слишком поспешил расправиться с аффектом» (Гиббонс, 2019: 215). Это важное замечание, справедливость которого мы видим повсеместно. Аниме *One-Punch Man* следует рассматривать как попытку вернуть зрителю аффект посредством постироничного снятия иронии. Сам герой абсурден, мир, в котором он живет, — абсурден. Однако угрозы, которые в нем возникают, реальны. Зритель, отдохнувший от бесконечной серьезности привычных супергероев, вдоволь над ними посмеявшись, знает, что придет тот, кто не думает о себе всерьез, и решит проблему.

Феномен осцилляции — это открытый для осмысления и наполнения концепт. Сами авторы метамодернизма не предложили достаточно эмпирического материала, столь необходимого для подтверждения своей гипотезы (Павлов, 2018: 13).

Попробуем, оттолкнувшись от эмпирического материала аниме *One-Punch Man*, продолжить работу в этом направлении. Для осцилляции нужны основания. Мы фиксируем потребность в серьезности и в глубоком чувстве в мире, который, казалось бы, утратил всякую глубину. Но за счет чего она вообще возможна, если глубина была утрачена в результате ироничного снятия и отрицания? Только постирония становится методом достижения осцилляции. Постирония не может быть упразднена, потому что она имеет врожденный иммунитет ко всякой иронии, включая ее в себя в качестве составной части. В понятии осцилляции заключено бесконечное перемещение между позициями. Подобно маятнику, метамодернистский субъект выбирает, в какой позиции ему находиться именно сейчас.

Визуальная семиотика *One-Punch Man* подталкивает к этому зрителя, утомляя его бесплодной, но забавной иронией, которая готовит восприятие к мгновениям серьезности, чье значение лишь увеличивается на этом фоне. После всегда происходит снятие напряжения. Похоже, метамодернизм и современная культура понимают, что сложно долго оставаться серьезным.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

One-Punch Man — действительно необычное аниме. Затрагивая серьезные вопросы о природе капиталистической эксплуатации и смысле жизни, сериалу удается оставаться одновременно на удивление легким и серьезным. Фактически утраченная нарративная последовательность, противоречащая канонам качественного телевидения после «сериального взрыва» (Кушнарера, 2013), оказывается фоном для серьезного высказывания, пространство которого в современной популярной культуре весьма ограничено. Это высказывание касается прежде всего супергеройского жанра, который продолжает оставаться одним из важнейших в современной массовой культуре. Японская анимация в таком случае идет в ногу со временем, а в некоторой степени и предлагает возможные альтернативы, проблематизируя устаревшие каноны и тропы, которые больше не кажутся зрителю интересными.

Способ разрешения возникшего кризиса выбирается новаторский, не характерный для западных продуктов. Но в конечном счете он приносит аниме популярность именно на Западе. Ирония по отношению к самим законам жанра сменяется постиронией, предоставляющей пространство для высказывания. Зритель хочет увидеть героя, хочет чувствовать интригу и ей сопереживать, но не хочет, чтобы все это было слишком серьезно. Выдающиеся визуальные находки авторов делают это возможным, в удобной форме демонстрируя то, насколько прекрасна серьезность героя, который способен положить конец хаосу одним ударом. Возможно, время *серьезно рассказанных* историй проходит, но это не значит, что время *серьезных* проблем также осталось в прошлом. В этом, собственно, и состоит колоссальная наивность *One-Punch Man*. Оставаясь продуктом популярной культуры, он не способен выйти за свои формальные границы, наоборот, их укрепляя. В конце концов, есть основания полагать, что капиталистическая эксплуатация не способна так легко справиться с теми проблемами, которые она же и порождает, как это делает лысый японец в желтом костюме с белым плащом.

«Одна из ключевых проблем идеи метамодернизма состоит в том, что ее авторы выбирают тактику уклонения от определения содержательного компонента» (Павлов, 2018: 6). Это серьезная претензия, учитывая, что старые культурные формы постмодернизма не просто продолжают существовать в искусстве, но и сохраняют свое доминирующее положение. Не так много действительно популярных и массовых продуктов визуальной культуры можно назвать метамодернистскими. Учитывая, что основополагающий для этого вида постпостмодернизма текст появился только в 2010 г. (Vermeulen, van den Akker, 2010), любопытно, что «ONE» начал создавать *One-Punch Man* в 2009-м. Старый принцип, гласящий, что философия — это эпоха, схваченная в мысли, остается верен.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

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

Гиббонс, Э. (2019) Аффект метамодерна // *Метамодернизм. Историчность, Аффект и Глубина после постмодернизма* / Р. ван ден Аккер (ред.) : [пер. с англ. В. М. Липки; вступит ст. А. В. Павлова]. М. : Рипол классик. 494 с. С. 213–220.

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.

Кушнарева, И. (2013) Как нас приучили к сериалам // *Логос*. Т. 23. №3. С. 9–20.

Павлов, А. В. (2018) Образы современности в XXI веке: метамодернизм // *Логос*. Т. 28. №6. С. 1–19.

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. DOI: 10.22394/2073-7203-2019-37-3-277-283

Федотова, В. Г. (2018) Два принципа построения социальной философии // *Философские науки*. №6. С. 128–131.

Чубаров, И., Сеченова, Е. (2019) Левая критика в эпоху платформенного капитализма // *Логос*. Т. 29. №6. С. 275–308.

Danowski, D., de Castro, V. E. (2017) *The Ends of the World*. Cambridge : Polity Press. 186 p.

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

Santili, P. (2007) Culture, Evil, and Horror // *Economics and Sociology*. Vol. 66. No. 1. P. 173–194.

Shigemi, I. (1999) Miyazaki Hayao's Epic Comic Series: "Nausica? in the Valley of the Wind": An Attempt of Interpretation // *Japan Review*. No. 11. P. 113–127.

Vermeulen, T., van den Akker, R. (2010) Notes on Metamodernism // *Journal of Aesthetics & Culture*. Vol. 2. P. 1–14.

White, M., Irwin, W. (eds.) (2010) *Iron Man and Philosophy : Facing the Stark Reality*. Hoboken : Wiley. 288 p.

Дата поступления: 10.01.2020 г.

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

(ending)

N. B. AFANASOV

RAS INSTITUTE OF PHILOSOPHY

The author proposes to consider the two untouched topics of the animated series that are directly related to social philosophy: the representation of capitalism and theoretical optics of metamodernism. The narrative of the animated series could be hermeneutically interpreted as a commentary on the contemporary functioning of capitalism. It is so mighty that everything not belonging to it is put into service for big capital. Thinking about the end of capitalism is only possible as a catastrophe. However, in the framework of apocalyptic discourse only capitalism appears to be able to resolve the emerging controversies.

The final part of the article is dedicated to the empirical fulfillment of the metamodernist theoretical concept that was elaborated by Robin van den Akker and Timotheus Vermeulen. Using the example of One-Punch Man the functioning of oscillation mechanisms is demonstrated, as well as the emerging of such a phenomenon as "new sincerity" in contemporary popular culture.

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

REFERENCES

Beliaev, A. (2018) Predislovie perevodchika. In: Emota, I. *Teoriia Kavaii*. Moscow, Novoe literaturnoe obozrenie. 216 p. Pp. 5–26. (In Russ.).

Gibbons, E. (2019) Affect metamoderna. In: *Metamodernizm. Istorichnost', Affect i Glubina posle postmodernizma* / R. van den Akker (ed.). Moscow, Ripol klassik. 494 p. Pp. 213–220. (In Russ.).

- Dzheimison, F. (2019) *Postmodernizm, ili Kul'turnaia logika pozdnego kapitalizma* / transl. from Engl. by D. Kralachkin; ed. by A. Oleinikov. Moscow, Izd-vo Instituta Gaidara. 808 p. (In Russ.).
- Kushnareva, I. (2013) Kak nas priuchili k serialam. *Logos*, vol. 23, no. 3, pp. 9–20. (In Russ.).
- Pavlov, A. V. (2018) Obrazy sovremennosti v XXI veke: metamodernizm. *Logos*, vol. 28, no. 6, pp. 1–19. (In Russ.).
- Safronov, E. E. (2019) Populiarnaia kul'tura kak religii. Retsenziia na: Possamai, A. (ed.) (2012) Handbook of Hyper-Real Religions. Leiden, London : Brill. *Gosudarstvo, religii, tserkov' v Rossii i za rubezhom*, no. 3(37), pp. 277–283. DOI: 10.22394/2073-7203-2019-37-3-277-283 (In Russ.).
- Fedotova, V. G. (2018) Dva printsipa postroeniia sotsial'noi filosofii. *Filosofskie nauki*, no. 6, pp. 128–131. (In Russ.).
- Chubarov, I. and Sechenova, E. (2019) Levaia kritika v epokhu platformennogo kapitalizma. *Logos*, vol. 29, no. 6, pp. 275–308. (In Russ.).
- Danowski, D., de Castro, V. E. (2017) *The Ends of the World*. Cambridge, Polity Press. 186 p.
- Occhi, D. J. (2012) Performance, and Message: Comparing Japanese Kyara with their Anthropomorphic Forebears. *Asian Ethnology*, vol. 71, no. 1, pp. 109–132.
- Santili, P. (2007) Culture, Evil, and Horror. *Economics and Sociology*, vol. 66, no. 1, pp. 173–194.
- Shigemi, I. (1999) Miyazaki Hayao's Epic Comic Series: "Nausicaä in the Valley of the Wind": An Attempt of Interpretation. *Japan Review*, no. 11, pp. 113–127.
- Vermeulen, T., van den Akker, R. (2010) Notes on Metamodernism. *Journal of Aesthetics & Culture*, vol. 2, pp. 1–14.
- White, M. and Irwin, W. (eds.) (2010) *Iron Man and Philosophy : Facing the Stark Reality*. Hoboken, Wiley. 288 p.

Submission date: 10.01.2020.

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.2020.2.20

Две концепции справедливости: спекулятивный материализм и нефилософия

А. В. МОРОЗОВ

ИНСТИТУТ ФИЛОСОФИИ РАН

Статья посвящена разбору и сопоставлению двух концепций утопической справедливости, представленных французскими философами Квентином Мейясу и Франсуа Ларюэлем. По гипотезе автора, проект «нефилософской этики» Ларюэля, развернутый им в книге «Общая теория жертв», является непосредственным ответом на тезисы, которые были изложены Мейясу в докторской диссертации и ряде последующих статей. И спекулятивный материализм Мейясу, и нефилософия Ларюэля вместе с тем содержательно пересекаются в нескольких отношениях, которые не ограничены полем социальной философии и метафизической этики.