

завдання, він користувався науковими та технологічними прийомами: колір, світло, тінь, перспектива тощо. Сюй Бейхун органічно поєднував стиль «малювання ліній», притаманний китайському живопису, із західноєвропейським стилем відтворення «світла та тіні», передаючи через твори національний дух. Кольори на його олійних картинах є насиченими, барвистими й сяючими. Тональність — енергійна, елегантна, глибока, потужна й звучна, у ній простежується поєднання простоти класичного живопису із легкістю та жвавістю імпресіонізму.

Використовував Сюй Бейхун і ще один давній прийом китайських майстрів, час від часу додаючи до пейзажів власні вірші, у яких описував пейзажі так само майстерно, як і на картинах. Таким чином, його каліграфічні композиції-написи ставали органічною частиною пейзажу, як на картині «Сливи та бамбук», де художник створив елегантну кольорову гаму, яка, разом з каліграфією, підкреслює тендітність ранньої весни. Вірші на картині підпорядковані цьому настрою, складені в такому самому свіжому, витонченому стилі.

Спрямування у ХХ ст. подальшого розвитку китайського живопису Сюй Бейхун убачав у навчанні безпосередньо в природі. У цьому плані він цінував мальовничі традиції китайських династій Сун та Юань. Стиль органічної єдності живопису та ліплення, який він розробив у китайському образотворчому мистецтві ХХ ст. і, зокрема, у пейзажі, заснувавши нову живописну школу, дозволив продемонструвати новий погляд і, таким чином, вплинути на світ китайського живопису.

I. Галушко

СЕМАНТИКА ДЕМОНОЛОГІЧНИХ ОБРАЗІВ В АНІМЕ

I. Halushko

THE SEMANTICS OF DEMONOLOGICAL IMAGERY IN ANIME

Популярність аніме та його вплив на сучасну масову культуру зробили цей феномен предметом жвавого дослідницького інтересу міжнародної наукової спільноти. Дослідницька програма *anime studies*, так само, як і дотичні до неї літературознавство та кінознавство, приділяє велику увагу вивченню образів, які використовуються у творах з метою просування певних ідей, норм, цінностей, ідеалів. Демонологічні образи (образи інфернальних істот) залишаються невід'ємною частиною індустрії аніме протягом усієї її історії, проте стратегії їхньої репрезентації змінювалися у зв'язку з глибинними трансформаціями всередині самої японської культури. Тому дослідження семантики демонологічних образів на різних етапах існування аніме залишається перспективним напрямом наукових розвідок з культурології, сходознавства та історії культури.

Демонологічні образи, що представлені в аніме, доцільно розглядати як засоби репрезентації не лише міфологічних уявлень японців, а й культурних стереотипів, пов'язаних зі сприйняттям ними інших народів. На основі концепції ідеології відомого французького філософа-постструктураліста Л. Альтюсера, стверджуємо, що аніме, за допомогою демонологічних образів, у символічній формі відображає реальні відносини між Японією та Західним світом, а також місце останнього в смисловому полі панівної ідеології.

Найбільш поширеним демонологічним образом у японській анімації довоєнного та воєнного періодів був образ оні (від яп. «огр» — «людожер»),

запозичений з місцевого фольклору. За народними уявленнями, оні — інфернальні істоти, що карають грішників у Дзігоку (пеклі), проте також можуть з'являтися у світі живих, аби шкодити людям. В аніме 1920-х–1940-х рр. образ оні ототожнювався з образами представників країн-супротивників Японської імперії у Другій світовій війні, зокрема США та Великої Британії. Сама ж Японія була представлена в образі Момотаро — персонажа народної казки «Момотаро, персиковий хлопчик», який перемагає оні, щоб врятувати людей. Стратегія укорінення в масовій свідомості ідеї демонізованого та дегуманізованого ворога слугувала інструментом легітимації існуючого соціального порядку, зокрема впроваджуваної японським урядом політики агресивного милітаризму та експансіонізму.

Моделі інтерпретації демонологічних образів в аніме 1960-х–2020-х рр. сформувалися внаслідок краху панівної ідеології японського націоналізму та посилення культурного й політичного впливу Заходу на Японію в післявоєнний період. Інтенсифікація культурних контактів між сторонами привела до проникнення в сім'ю японської культури численних текстів американської поп-культури, а також західноєвропейських живопису, літератури й кінематографу. Тому демонологія всесвіту аніме 1960–2020-х рр. являє собою синтез будистсько-синтоїстських вірувань та численних інтерпретацій інфернальних образів у культурах провідних країн Заходу (США, Великої Британії, Німеччини, Франції, Італії). Режисери-аніматори продовжують активно використовувати фольклорні образи оні та йокаїв, проте також звертаються до образів «акума» (від яп. «диявол», «демон») та «мао» (від яп. «правитель») (повелитель демонів), які історично асоціюються з християнською демонологією.

Індустрія аніме продовжує експлуатувати окцидентальні уявлення про Західний світ. Починаючи з імен і завершуючи окремими деталями одягу, демонологічні образи в аніме досить часто наділяються атрибутами, які дозволяють асоціювати їх з представниками європейських народів. Тим не менш, поведінкові патерни акума, мао, оні та йокаїв в аніме 1960-х–2020-х рр. не зводяться до ідеї презентації Заходу як ворога. Твори японської анімації зазначеного періоду пропонують глядачеві різні сценарії взаємодії людей (японців) та демонів, які не завжди передбачають відкрите протистояння. Поширеними є випадки введення «демона в людській подобі» у якості протагоніста («Князь темряви на заробітках», «Князь темряви із задньої парти», «Сім смертних гріхів», «Темний дворецький», «Холоднокровний Хозуки» та ін.). Іншим популярним тропом є наявність у головного героя демонічного альтер-его («Наруто», «Бліч», «Хвіст феї», «Чорна конюшина», «Магічна битва», «Пожирач душ», «Токійський гуль»). У ряді випадків протагоніст залучає персонажів-демонів на свою сторону, щоб протистояти іншим інфернальним істотам («Клинок, який знищує демонів», «Ласкаво просимо до пекла, Трума», «Королева демонів і Герой»).

Зміна стратегій репрезентації демонологічних образів в аніме відображає зміну зовнішньополітичного курсу післявоєнної Японії, спрямованого на налагодження партнерських відносин з провідними країнами Заходу й популяризацію національного бренду. Сучасна модель самопрезентації Японії на міжнародній арені побудована навколо стратегії “Cool Japan”, яка передбачає створення позитивного іміджу країни за допомогою інструментів «м'якої сили» (зокрема аніме).

Таким чином, семантика демонологічних образів в аніме змінювалася під впливом таких факторів, як панівна ідеологія, ступінь культурного впливу Заходу