

СТРУКТУРНІ ЕЛЕМЕНТИ ХОРРОР-МІФУ ТА ПРОБЛЕМИ СУЧАСНОСТІ В НЕОКАЙДАНИ: НА МАТЕРІАЛІ РОМАНУ К. СУДЗУКІ «ДЗВІНОК»

STRUCTURAL ELEMENTS OF THE HORROR MYTH AND MODERN PROBLEMS IN NEOKAIDAN: BASED ON THE MATERIAL OF K. SUZUKI'S NOVEL "THE CALL"

Москальов Д.П.,

orcid.org/0000-0003-1856-662X

кандидат філологічних наук,

*завідувач кафедри східної культури та літератури
Київського університету імені Бориса Грінченка*

Горовська К.В.,

orcid.org/0000-0002-3009-9609

*студентка VI курсу факультету психології, соціальної роботи та спеціальної освіти
Київського університету імені Бориса Грінченка*

Семеніст І.В.,

orcid.org/0000-0002-0847-8856

доктор філологічних наук,

*декан факультету східних мов
Київського університету імені Бориса Грінченка*

Метою статті є спроба виокремити структурні елементи хоррор-міфу на матеріалі роману «Дзвінок» К. Судзукі і простежити зв'язок та розбіжності класичного та сучасного міфу. В ході дослідження було виявлені такі елементи як герой та антигерой, що постають основною двійковою опозицією, що фігурує як в класичній так і в сучасній міфотворчості. Література жахів, як правило, показує буття тільки з одного боку, як наслідок безперервного монологу Зла. Антигерой візуалізує і озвучує лише деструктивні, односторонні моделі соціокультурної комунікації.

Зв'язок роману із традиційною японською міфологією простежується через образи води та колодця, який виступає місцем концентрації зла, втіленого в образі Садако Ямамура. Віддаючи данину фольклорним уявленням про природу потойбічного, автор створює особливий інфернальний хронотоп, який пояснює походження мстивого духу і містить відгомін народних вірувань.

Твір дає підстави сказати, що класичний міф орієнтований на освоєння загальнокультурної архетипної символіки, в той час як хоррор-міф виступає індикатором її деградації. Якщо в класичній міфології ігри і таємниці орієнтовані на пізнання законів життя, то в романі вони є знаками її безглуздості і абсурдності, а також неминучості трагічної смерті.

Важливим роль в творі відіграє явище вірусу, який вказує на приведення всього до єдиного знаменника, тобто до втрати множинності, індивідуальності. В «Дзвінку» вірус просто розмножується, немає різноманітності, і той же вірус копіює сам себе. Таким чином, очевидна проблема зла в романі: це те, що лише повторює самого себе, на відміну від різноманітності, яка за думкою автора, притаманна добру. Таким чином роман торкається актуальних проблем сучасного світу, в якому масмедіа мають здатність конструювати символічну реальність, яка через багаторазове повторення образів і значень сприймається як гіперреальність – ще більш реальна, ніж об'єктивний світ. Плюс, внаслідок багаторазового повторення, і картинка, яку пропонують масмедіа, і текст, який її супроводжує, сприймаються як сама реальність.

Формування постіндустріального, а потім інформаційного суспільства, ініційоване розвитком науки і появою нових способів обробки та тиражування інформації, не призвело до тотальної раціоналізації культурного та соціального життя. Нове століття відтворює колишню «мережу» міфологій і створює нові, які, як і в архаїчних суспільствах, підтримують відтворення соціального порядку і визначають саморозуміння людини. Міф залишається в культурі, будучи одним з її підстав – первинною формою «конструювання» власне людської реальності і стійким елементом соціальної комунікації.

Ключові слова: хоррор-міф, неокайдан, «Дзвінок», Судзукі японська література.

The purpose of the article is an attempt to single out the structural elements of the horror-myth based on the material of the novel "The Ring" by K. Suzuki and trace the connections and differences between the classical and modern myth. In the course of the research, such elements as the hero and the antihero were identified, which appear as the main binary opposition that appears in both classical and modern myth-making. Horror literature, as a rule, shows existence only from one side, as a result of the continuous monologue of Evil. The anti-hero visualizes and voices only destructive, one-sided models of socio-cultural communication.

The connection of the novel with traditional Japanese mythology can be traced through the images of water and a well, which acts as a place of concentration of evil embodied in the image of Sadako Yamamura. Paying tribute to folklore ideas about the nature of the afterlife, the author creates a special infernal chronotope that explains the origin of the vengeful spirit and contains an echo of folk beliefs.

The work gives reason to say that the classical myth is oriented towards the development of universal cultural archetypal symbolism, while the horror myth acts as an indicator of its degradation. If in classical mythology games and mysteries are oriented towards learning the laws of life, then in the novel they are signs of its senselessness and absurdity, as well as the inevitability of tragic death.

An important role in the work is played by the phenomenon of the virus, which points to the reduction of everything to a single denominator, that is, to the loss of plurality and individuality. In "The Ring" the virus simply reproduces, there is no variety, and the same virus copies itself. Thus, the obvious problem of evil in the novel it is something that only repeats itself, in contrast to the variety that, according to the author, is inherent in good. In this way, the novel touches on the actual problems of the modern world, in which the mass media have the ability to construct a symbolic reality, which, due to the repeated repetition of images and meanings, is perceived as hyperreality – even more real than the objective world. Plus, due to repeated repetition, both the image offered by the mass media and the text accompanying it are perceived as reality itself.

The formation of the post-industrial and then the information society, initiated by the development of science and the emergence of new ways of processing and replicating information, did not lead to a total rationalization of cultural and social life. The new century reproduces the former "network" of mythologies and creates new ones, which, as in archaic societies, support the reproduction of the social order and determine the self-understanding of man. The myth remains in culture, being one of its foundations – the primary form of "construction" of human reality itself and a stable element of social communication.

Key words: horror myth, Neokaidan, The Ring, Suzuki Koji, Japanese literature.

Постановка проблеми. Міфологічне мислення, хоч і втратило свою позицію основного способу пізнання дійсності, не зникло повністю, а лише відійшло у сферу несвідомого. Життя в умовах глобалізації призвело до фундаментальних трансформацій характеристик міфологічного мислення, і в романі К. Судзукі «Дзвінок» ми можемо спостерігати, як проявляється їх поєднання.

У романах своєї трилогії «Дзвінок» (1991), «Спіраль» (1995) і «Петля» (1998) автору вдалося не тільки позначити свої естетичні погляди, а й зобразити страх чисто по-японськи. Незважаючи на те, що твори Судзукі Кодзі ближче за жанровим настроєм до саспенсу, його часто називають батьком японського хоррору. На нашу думку роман «Дзвінок» дає широкий матеріал для дослідження як структуру хоррор-міфу, так і виявлення основних рис, притаманні сучасному неокайдану.

Згідно з напрацюваннями в дослідженнях останніх років специфіка хоррору так чи інакше пов'язана із міфом, а міфологія є основою творів в жанрі жахів [1]. Ті чи інші міфологічні елементи простежуються також в кінематографі жанру хоррор [2], [3]. В ряді робіт на прикладах творів в жанру хоррор (чи то кінематограф, чи то література) виокремлюється актуальна для даної роботи тема, пов'язана з проблемами сучасності [1], [4].

Завданням даної роботи є спроба виявити структурні елементи в рамках японського жанру неокайдан на прикладі твору одного з найвідоміших представників жанру – Кодзі Судзукі, простежити елементи класичного та сучасного міфу та показати, які проблеми сучасності піднімаються в творі.

Виклад основного матеріалу Перш за все необхідно розглянути героя і антигероя, як основну двійкову опозицію, що фігурує як в класичній

так і в сучасній міфотворчості. Література жахів, як правило, показує буття тільки з одного боку, як наслідок безперервного монологу Зла. Антигерой візуалізує і озвучує лише деструктивні, односторонні моделі соціокультурної комунікації. Потрапляючи в їх полон, обиватель, на відміну від класичного міфу, який пояснював і виховував, стикається з повсюдною практикою примусу до страху. Тобто антигерой уособлює собою не тільки самопроголошений закон буття, а й приховує від обивателів як свою сутність, так і принципи існування світу. Персонаж в літературі жахів створює ілюзію поліморфності і тотальності Зла, яке безроздільно панує над обивателем. І якщо в класичній міфології протиборство Добра і Зла завжди демонструє їх взаємозумовленість, наявність загальних витоків і кінцевих цілей, то в так званому хоррор-міфі, антигерой стає самозваним володарем буття, диктатором, що генерує стратегії залякування і підпорядкування обивателів. Отримуючи від них однозначну емоційну реакцію, він перестворює буття, надаючи йому виключно маніакально-депресивну спрямованість.

У класичному міфі герой, долаючи перипетії мандрів і поневірянь, в результаті стає зразком мужності, самопожертви, кмітливості, спритності і т.д., тобто, якостей, які вказують на його індивідуальне перетворення. В романі «Дзвінок» за традиціями літератури страху зловісна героїня Садако Ямамура задає такі екзистенційні контексти, в яких поведінка Асакави (головний герой, який розслідує злочини) редукується до біотичних реакцій і безумовних рефлексів. У подібній ситуації стратегії як індивідуалізація, так і свідомість в цілому, абсолютно позбавлені сенсу. Тому класичний міф, орієнтований на освоєння загальнокультурної архетипної символіки, в той час як хоррор-міф виступає індикатором її деградації.

До того ж, гермафродитизм Садако є потужним тригером для міфологічного мислення. Адже бінарні опозиції складають його основу, що дозволяє розуміти і пояснювати світ. Таким чином співіснування в одній людині двійкової опозиції «чоловік-жінка» наганяє страху на обивателя. «Може виявитися, що всі протилежності спочатку були одним. ...Тобто, раніше було єдина істота гермафродит, яка, як слимаки або дощові черв'яки, одночасно мала і чоловічі і жіночі статеві органи» [42, с. 275]. У вищевказаному уривку ми бачимо, що руйнування однієї опозиційної пари веде до подальшого розхитування системи, а, отже, лякає.

Хоррор-міф більшою мірою приховує, ніж проявляє різноманітність світу, свій власний і людський потенціал. Він, безумовно, має в собі таємницю, яка, однак, вже перестає бути спонукаючим мотивом до героїзму, подвигу і самопожертви. Саме тому у розв'язці роману Асакава обирає випустити смертоносний вірус задля того, аби врятувати свою родину. Антигерой, що володіє «сакральною таємницею» щодо того, як все сталося, остаточно позбавляє таємницю її екзистенціальної цінності, перетворює міфічну загадку в свій власний владний ресурс. Ефективне маніпулювання ним значно підвищує ступінь керуваності обивателя, приреченого відтепер самотньо і безнадійно поневірятися по нескінченних лабіринтах смерті. Тому можна помітити, що у всіх епізодах твору повсюдно присутній мотив неприкритого шантажу таємничістю. І не дивно, що чим ближче персонажі наближаються до розкриття таємниці, тим швидше вона обертається для них загрозою для життя або навіть смертю. Таким чином, якщо в класичній міфології ігри і таємниці орієнтовані на пізнання законів життя, то в романі вони є знаками її безглуздості і абсурдності, а також неминучості трагічної смерті. Адже незважаючи на те, що головному герою і його сім'ї вдалося уникнути смерті, його друга Рюдзі спіткала зовсім інша доля.

І сакральність, як важливий елемент міфологічної свідомості, має певну тональність: як правило, надприродними характеристиками володіє виключно Антигерой. У той час як обиватель виганяє і витісняє сакральність зі сфери своєї повсякденності. Перераховані принципи дозволяють зрозуміти спрямованість процесу деформації класичного міфу в романі.

Примітно, що місцем концентрації зла, втіленого в образі Садако Ямамура, в трилогії виступає колодязь. В традиційній японській культурі колодязь часто фігурує як місце вбивства, а мстивий

дух – як жертва цього вбивства. Віддаючи данину фольклорним уявленням про природу потойбічного, автор створює особливий інфернальний хронотоп, який пояснює походження мстивого духу і містить відгомін народних вірувань: «... людина, вмираючи, може залишити після себе потужний «заряд ненависті». Для цього необхідні три умови: закритий простір, вода і деякий проміжок часу до смерті. Іншими словами, коли людина повільно вмирає в закритому приміщенні, де є вода, місце її смерті стає найсильнішим джерелом ментальної енергії. Утворюється «заряд ненависті». Тепер подумай, що таке, по-твоєму, колодязь? Закритий простір – раз. Кругом вода – два. Пам'ятаєш, до речі, що стара з касети говорила? З водою грати тільки чортів розохочувати» [5, с. 311].

Вода як символ вічного життя в своєму вируючому стані, вказує на екстремальність протиріч між світом природи і світом культури. Вода в романі представлена багатьма цікавими символами, що характеризують різні смислові акценти конфлікту людини і природи. Перш за все, йдеться про воду, що летиться (дощ, злива, водоспад, фонтан, струмок, річка), про стоячу воду (ставки, заплави, болота, озера, колодязі), про безмежну і бурхливу воду (моря, океани). Якщо в класичних міфічних сюжетах дощ символізує плодоносну силу, то в сучасній літературі він є знаменням наближення біди. З іншого боку, саме дощ вказує на наближення, присутність, або безпосередній вплив зла, а його перехід в зливу лише підкреслює неминучість кривавої і трагічної розв'язки: «На судно сідали поспіхом, справлятися про погоду не було коли, але все говорило про те, що насувається тайфун. Біснுவаті хвилі розгойдували судно з боку в бік» [5, с. 206]. Мотив безмежної і бурхливої води в морях і океанах є символічним вираженням крайньої форми загострення конфлікту між природою і цивілізацією, носієм якого є окрема людина. Вона, кинута у вир штормової води, стоїть на межі між життям і смертю, а з іншого боку, вона виявляється фатально затягнутою в свій власний внутрішній конфлікт між соціалізованим «Я» і диким, неприборканим «Воно». «Хмари в небі буквально мчали із заходу на схід, а хвилі атакували бетонний причал з такою силою, що він виразно тремтів під ногами. Дощ був не дуже сильний, але підхоплені вітром краплі люто шмагали в Асакаву по обличчю» [5, с. 216].

Антигерой з'являється в струменях води. Такі погодні умови однозначно вказують, чію саме сторону в жахливому конфлікті приймає природа – саме за допомогою дощу вона здійснює

ритуальне обмивання антигероя перед початком його кривавих злочинів. Ми бачимо, що дійсно Садако і її мати в романі уособлюють людей, близьких до природи, в той час як потужна хвиля раціоналізації забирає в минуле старі вірування.

Інші символи води, що ллється – водоспад, фонтан, струмок, річка – демонструють різну ступінь емоційної напруги і витіснення культурних і особистісних протиріч, які не знайшли, та й не могли знайти в лоні цивілізації шанс на вихід. «Було чутно, як з крана на кухні тонкою цівкою ллється вода» [5, с. 313] – цей абсолютно незначний, здавалося б, епізод відбувається вже після того, як герої дістають останки Садако з дна колодязя. Цей момент посиляє читачеві неясний сигнал того, що нічого ще не закінчено, і викликає певне почуття тривоги, яке не можна пояснити раціонально.

Так, поступово стає зрозуміла позиція і авторське вирішення проблеми зла в трилогії К. Судзукі. На його думку, у світі присутнє вічне зло, що набуває різноманітних форм. В даному випадку зло витало в повітрі навколо героїв трилогії, і, заломившись у свідомості героїні Садако Ямамура, вирвалося назовні на цей раз у вигляді смертоносного вірусу, записаного на відеокасету, готуючись продовжити свій шлях руйнування: «Просто переписи і покажи іншому. Показавши касету людині, яка її ще не бачила, ти сприяєш розмноженню вірусу...» [5, с. 319].

В романі К. Судзукі трагічна історія Садако Ямамура і її матері, вбивство Садако і її шлях фатальної відплати, швидше за все, пов'язані з ідеєю про природу зла, як смертоносного вірусу. Крізь призму свідомості своїх героїв автор описує картину світу, в якій він представляє віруси як некерований, незбагнений феномен: «Віруси – це дуже цікава штука. Вони блукають вздовж межі живого і неживого. Існує версія, що віруси – це гени, що мутували всередині людського організму. Але по справжньому ніхто не знає, звідки про не взялися, яка їхня природа» [5, с. 267].

Злочинне діяння хворого віспою лікаря Нагао постає як фатальне втілення руйнівної природи вірусів. Ця ідея стає очевидною через міркування Такаяма, які становлять філософську основу трилогії: «Сатана весь час приходить в наш світ в різних іпостасях. Чув коли-небудь про епідемію чуми в Європі, в чотирнадцятому столітті? Половина населення Європи тоді померла. Віриш? По-лови-на! Ти можеш собі уявити, що населення Японії за кілька місяців скоротиться до шістдесяти мільйонів?! Ну і звичайно, тоді було прийнято вважати, що чума – це одне з облич

Сатани. Значить, за аналогією, Сатаною нашого часу можна вважати СНІД» [5, с. 251].

Присутність персонажів, різних за своїми характеристиками і життєвими поглядами, надає розповіді об'єктивність, реалістичність, створює установку на достовірність описуваних подій, оскільки всіх їх об'єднує одна загальна властивість – здатність відчувати страх. Як стверджує герой Такаяма, розмірковуючи про природу страху: «Первісний страх спрацьовує на інстинктивному рівні» [5, с. 212]. Предметний образ відеокасети виконує важливу художню функцію у творі. Властивості предмета, який легко скопіювати і поширити, був використаний автором як аналогія поведінки вірусу в середовищі: «Двадцять дев'ятого серпня четверо молодих людей дивляться загадкову касету в котеджі на території якогось туристичного комплексу. Рівно через тиждень після цього, як і повідомлялося в касеті, все четверо вмирають за дивних обставин» [5, с. 165]. З іншого боку, цей предметний образ дозволив К. Судзукі знайти відгук у читачкої аудиторії на особливому рівні. Використовуючи звичайний предмет, автор змушує читача ще більш переконатися в реальності того, що відбувається.

Вірус у книзі можна порівняти з тим, що відбувається у інформаційну епоху: поширення за допомогою носіїв інформації. Вірус в «Дзвінку» просто розмножується і копіює сам себе. Це уособлення однаковості, відтворення одного й того самого, на відміну від різноманітності. Можливо, саме в цьому втілюється важлива думка роману, адже гнів Садако спрямований на знищення багатоманітності. Як її інакшість не була прийнята людьми, так і вона прагне зрівняти усе, заповнивши світ однаковістю своїх касет. Тобто природа зла полягає у тотальній одноманітності.

Більш того, ми стикаємося з мотивом розмноження ще на перших сторінках книги, коли дізнаємося про бум окультизму: «Два роки тому всі видавничі контори охопив небувалий бум окультизму, коли столи в редакціях були буквально завалені «спиритичними» фотографіями і тому подібним ширвжитком. Кожен раз здавалося, що весь світ зійшов з розуму, варто було тільки поглянути на гори фальсифікацій, які видаються за «речові докази» існування потойбічного світу» [5, с. 65]. І страх був викликаний головню мірою тим, що не можна було протистояти не самому явищу, а кількістю його повторень: «Самі листи, як правило, не містили нічого особливо страшного, але їх кількість була воістину жахлива» [5, с. 76].

Отже міф повернувся в новому образі і з новими можливостями. Формування постіндустріального, а потім інформаційного суспільства, ініційоване розвитком науки і появою нових способів обробки та тиражування інформації, не призвело до тотальної раціоналізації культурного та соціального життя. Нове століття відтворює колишню «мережу» міфологій і створює нові, які, як і в архаїчних суспільствах, підтримують відтворення соціального порядку і визначають саморозуміння людини. Міф залишається в культурі, будучи одним з її підстав – первинною формою «конструювання» власне людської реальності і стійким елементом соціальної комунікації.

Міфотворчість стала частиною маніпулятивних технологій в політиці, культурі, масмедіа, рекламі. Однак розумно припустити, що і в архаїчній міфології були конструюючі моменти, а сучасна міфологія частково є результатом «природної», спонтанної міфотворчості. Іншими словами, і тоді, і зараз в міфі висловлює себе єдиний тип свідомості, а відмінності стосуються часу і конкретного механізму виникнення міфологічного повідомлення. Міфологічне мислення, сучасне або архаїчне, за своєю природою – мислення несвідомо-образне, а його продукти, які виражають неіснуюче, але бажане, переживаються як абсолютно реальні. Механізм їх впливу заснований на здатності викликати емоційно забарвлені асоціації, формувати сприйняття і підштовхувати до певних дій. При цьому носієм міфологічного повідомлення можуть стати не тільки слова природної мови, а й інші знакові системи: фотографія, кіно, реклама, телевізійний сюжет, мем і т.п., які володіють ще більшою виразністю і образністю.

Професор Ікума тестує екстрасенсорні здібності людей їх умінням переносити картинки на фотографію, адже міфологічне повідомлення виступає не стільки засобом спілкування або повідомлення, тобто трансляції інформації, скільки інструментом впливу. Головна його мета – мотивувати, а не інформувати, і звернене воно безпосередньо до емоцій і несвідомого. Тому сучасними учасниками такої комунікації виступають масові суб'єкти, а її інструментами – масмедіа. Масмедіа – це суспільні установи, які використовують технічні засоби для поширення загальнодоступних повідомлень. До них відносяться книги, газети, журнали, радіо, телебачення, соціальні мережі, інтернет-канали, а також засоби фото і електронного копіювання. Тобто інформація, подібно до тієї, яку силою думки записала Садако, постійно копіюється і розмножується, що

перевантажує нашу свідомість. Однак обивателя ситуація починає лякати лише в крайньому, критичному випадку. Таким чином, можна говорити про те, що в своєму романі К. Судзукі гіперболізував і довів до абсурду процес, з яким ми і без того стикаємося щодня.

Так само, як древній міф актуалізував пережиті, сконструйовані засобами ЗМІ повідомлення апелюють до масових надій, побоювань і страхів. Масмедіа мають здатність конструювати символічну реальність, яка через багаторазове повторення образів і значень сприймається як гіперреальність – ще більш реальна, ніж об'єктивний світ. Плюс, внаслідок багаторазового повторення, і картинка, яку пропонують масмедіа, і текст, який її супроводжує, сприймаються як сама реальність.

Надаючи нез'ясовним подіям елементарний характер, близький до нашого повсякденного життя, автор змушує свого читача повірити в їх можливість втілення. Нарешті, саме відеозапис дозволив співвіднести таємниче прокляття з особистістю Садако Ямамура, чії злісні думки закарбувалися на плівці. «Сцена з обличчями закінчилася. Рюджі взявся перемотувати плівку кадр за кадром. Раз у раз екран гаснув, забарвлюючись в чорний колір. Затемнення іноді займали по три-чотири кадри. З огляду на те, що тривалість одного кадру – одна тридцята секунди, виходило, що в середньому протягом десятої частки секунди екран залишався темним. Рюджі глянув на Асакаву і повільно, ніби з якимось таємним змістом, моргнув. ... чорні завіси, чорні завіси ... не може бути!!! Це що, хтось моргає? – здавленим голосом запитав Асакава» [5, с. 225]. Саме елемент моргання змушує героїв зрозуміти, що вони бачать відео «чужими очима». Тобто вони вловлюють сам момент конструювання міфологічного повідомлення, який зазвичай прихований через відсутність у споживача медійного контенту дистанції по відношенню до пропонованого йому образу.

Серед інших трансформованих елементів міфологічної свідомості в романі, ми стикаємося і законами причинності матерії. Тепер духи, так само непримиренно ворожі по відношенню до людини, є згустками енергії, яка, опиняючись в якомусь місці, тепер розповсюджується за допомогою технологій, що використовуються в сьогоdnішньому суспільстві. Технологіям потрібно самовідтворення, нескінченна множинність, тобто вони підкоряються певним правилам, а значить, хоч світи і мінливі, і вільно перетікають один в одного, вони підпорядковуються строгим законам причинності.

Садако зла і руйнівна, але вона зв'язана законами всесвіту. Якщо її жертви не дивляться її запис або, якщо вони слідуєть правильній процедурі, щоб звільнитися від прокляття, Садако не може мати над ними влади. Всесвіт керується правилами. Правила всесвіту, як і раніше, знаходяться за межами людського розуміння, і тому людина повинна прийняти те, що вона не може пояснити. Страх є рамкою для розуміння того, що відбувається. Японців турбує влада інформаційних технологій над людиною, упорядкована не людською волею. Вибудовуючи особливу міфологію, як це взагалі властиво японській свідомості, навколо технологій, японці роблять прозорими механізми відтворення у спробі їх зрозуміти. Здається, що взагалі весь японський технокультуризм як стилістичний прийом робить біль і страх зримими, відчутними, вириває їх з простору метафор і запає в променеві трубки і магнітні стрічки чорних відеокасет.

Таким чином, привид з точки зору сучасної японської культури, як показує К. Судзукі – це травматичний досвід, інкапсуляція страждань, яка продовжує якимось чином жити після смерті того, хто його пережив, та сам приймає людські обриси. «Через трубку до нього мчали невисловлені слова і думки, роками накопичена і не зганяння злість і ненависть» [5, с. 142]. Почуття, які відчуває Асакава при перегляді касети належать іншій людині, але, Садако

зуміла передати закладену в ній біль через касету з тією ж силою, з якою вона її відчувала, але не могла висловити за життя. Написані, здавалося б, ясною і простою мовою романи Судзукі складаються з тіней майже повністю. Культурні відмінності роблять простір його романів ще більш хитким, що постійно підкреслюється образами води.

Можемо зробити **висновок**, що у романі К. Судзукі «Дзвінок» наявні осучаснені і трансформовані риси міфологічної свідомості японців, які автор передає через органічне переплетення фольклорних образів та технокультурних елементів. Завдяки вдалому поєднанню ознак західного готичного роману та традиційного кайдану роман можна вважати прикладом нового канону в літературі жанру неокайдан.

Компоненти древнього міфу знайшли своє відображення у нових знакових системах, які, не зважаючи на повну, на перший погляд, раціональність, стають могутнім джерелом міфотворчості. А страх, що відіграє ключову роль в кайдані, втілюється у нових механізмах, породжених мінливою сучасною реальністю. Тож неокайдани є своєрідною відповіддю на модифіковані страхи і слугують вони тій самій меті, що і раніше: опанувати страх невідомого за допомогою естетизації жахливого, зняти проблематизацію через створення нової реальності, нехай і вторинним шляхом літературної вигадки.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Carrol Noel. The phiposphy of horror. New York: Routledge, 1990.
2. Jackson Rosemary. Fantasy the literature of subversion. London: Routledge, 1981.
3. Farquhar Judith. An American horror myth: Night of th Living Dead Semiotica vol. 38, no. 1–2, 1982, pp. 1–16.
4. The Irish Journal of Gothic Studies, vol 15, Dublin, 2016.
5. Suzuki Koji. Ring. London: Harper Collins, 2005.