

Научная статья
УДК 398.4; 94
doi: 10.17223/2312461X/37/6

ОБРАЗ ДЖИННА В САУДОВСКОМ МУЛЬТФИЛЬМЕ «ЙА‘РУБ»

Ольга Павловна Слепухина

*Музей антропологии и этнографии им. Петра Великого (Кунсткамера) РАН,
Санкт-Петербург, Россия, Olya2s2s@mail.ru*

Аннотация. Саудовский мультсериал «Йа‘руб» вышел в 2018–2019 гг. в рамках политики по укреплению региональной идентичности. Фонд исследований и архивов короля ‘Абд ал-‘Азиза, по заказу которого был выпущен мультфильм, отмечает, что основной целью проекта было заинтересовать местных жителей историей региона и углубить коллективную память о своем прошлом. В 11 эпизодах зрители встречают большое количество героев из коранической и доисламской мифологии, включая джиннов, которые оказываются второстепенными, но важными для повествования персонажами. Предпринята попытка проанализировать образ джинна, в основу которого легли региональные представления и стереотипы о мире джиннов. При этом визуальное воплощение в сериале джинны обрели под влиянием западной трактовки этого «мистического» и «волшебного» создания. Сочетание региональных и западных интерпретаций в изображении джинна способствует не только контекстуализации исторического нарратива, но и выстраиванию эмоциональной связи с аудиторией.

Ключевые слова: джинн, политическая память, историческое наследие, коллективный нарратив, визуальная культура

Для цитирования: Слепухина О.П. Образ джинна в саудовском мультфильме «Йа‘руб» // Сибирские исторические исследования. 2022. № 3. С. 97–110. doi: 10.17223/2312461X/37/6

Original article
doi: 10.17223/2312461X/37/6

The Image of the Jinn in the Saudi Cartoon ‘Ya‘rub’

Olga P. Slepukhina

Peter the Great Museum of Anthropology and Ethnography (Kunstkamera), St. Petersburg,
Russian Federation, Olya2s2s@mail.ru

Abstract. The Saudi animated series “Ya‘rub” was released in 2018–2019 to become a part of a regional identity-building policy. The King Abdulaziz Foundation for Research and Archives, which commissioned the cartoon, notes that the main goal of this project was to interest the local population in the history of the region and to deepen the collective memory of their past. 11 episodes cover a vast number of characters

from Qur'ānic and pre-Islamic mythology, including *djinn*, who mostly enjoy being second-role, but nevertheless important characters. In this article I make an attempt to analyze the image of the *djinn* and argue that it is based on regional perceptions and stereotypes about the world of the *djinn*. But at the same time, the *djinn*'s visual embodiment in the series was influenced by the Western understanding of this “mystical” and “magical” creature. The combination of regional and Western interpretations in the image of the *djinn* contributes not only to the contextualization of the historical narrative, but also to building an emotional connection with the audience.

Keywords: jinn, political memory, historical heritage, collective narrative, visual culture

For citation: Slepukhina, O.P. The Image of the Jinn in the Saudi Cartoon ‘Ya‘rub’. *Sibirskie Istoricheskie Issledovaniia – Siberian Historical Research*. 3. pp. 97–110 (In Russian). doi: 10.17223/2312461X/37/6

Историческое наследие Аравии

Стереотипный образ государств Персидского залива как стран, богатых материально, но бедных с точки зрения культуры и истории, широко распространен в арабском мире за пределами Аравийского полуострова¹. Саудовская Аравия, с одной стороны, стремится избавиться от этого стереотипа, стараясь создать образ страны, привлекательной для культурного туризма, а с другой – обрести ресурс, который послужит основой для построения и укрепления коллективной идентичности жителей Королевства.

Мультсериал «Йа‘руб»² был выпущен в рамках проекта «Антами» (араб. *Antamī*, букв. «Я принадлежу», «Я отсюда») по заказу Фонда исследований и архивов короля ‘Абд ал-‘Азиза – государственной организации, которая занимается историей, географией, литературой и культурным наследием Саудовской Аравии и арабо-мусульманского мира в целом. Проект «Антами», инициированный сообразно с основной программой Видения 2030³, направлен на интерпретацию исторического прошлого региона с помощью современных форм и инструментов.

Таким образом, целевой аудиторией «Йа‘руба» выбран местный зритель, а мультсериал представляет собой попытку выстроить коммуникацию с ним через современный нарратив аравийского наследия. Наследие – избирательное использование прошлого в определенных целях, совокупность мифов и ценностей, определяемых потребностями общества в настоящем, при этом данное понятие нельзя отделить от понятия памяти (McDowell 2008: 49). Без памяти теряется понимание себя, своей идентичности, культуры и наследия. Через воспоминание подтверждается и оспаривается идентичность, а работа с прошлым позволяет укрепить чувство принадлежности, ощущение цели и чувство территории (42).

Создатели мультфильма рассказывают, что они «взяли очарование и тайны истории Аравийского полуострова, собрали их в одном месте и

обратились с ними к молодежи, чтобы укрепить национальную идентичность и ее историческую глубину»⁴. Использование исторического наследия – один из способов формирования чувства групповой принадлежности, неотъемлемой части любой идентичности. Чтобы иметь коллективную идентичность, любая социальная группа должна разделять общие взгляды на интерпретацию событий и процессов, которые сформировали группу (Tosh 2002: 2). Кроме общих взглядов для любого коллективного нарратива важен эмоциональный аспект, который позволяет человеку чувствовать причастность к этому нарративу (de Rivera, Sarbin 1998). Эмоции имеют перформативное качество; они порождают или укрепляют сообщество, на которое они направлены (Pernau 2017: 17). Такие эмоции, которые поддерживают единство группы, рождаются благодаря различным жанрам искусства, в том числе анимации (Rivera 2014: 218).

С точки зрения эмоционального отклика аудитории проект оказался довольно успешным – об этом позволяют судить 3,4 млн просмотров, почти 5 тыс. комментариев у первой серии и около 8 тыс. комментариев у последней. Многие комментаторы пишут о своей гордости за то, что в основе сценария лежит аравийская история, а написала и воплотила его в жизнь саудовская анимационная студия. В комментариях на YouTube зрители активно придумывают исторические сюжеты для новых серий, а в соцмедиа появился хэштег «Йа'руб вернется» (араб. *Ya'rub saya'ud*), выражающий надежду аудитории на продление сериала на второй сезон. Популярность у зрителей подтверждают также рисунки и видеоклипы с главными персонажами мультфильма, созданные его поклонниками и выложенные в соцсетях.

В 11 серий, длиной от 8 до 20 минут каждая, создатели успевают вписать большое количество героев коранической и доисламской мифологии, включая джиннов⁵. Для саудовского общества джинн представляет собой часть действительности, при этом неважно, верит ли человек в возможность коммуникации с джинном, носит ли с собой талисманы и обращается ли к *раки*⁶: джинны, многократно упоминающиеся в Коране – неотъемлемая часть мусульманской картины мира. Люди с детства слышат о джиннах в проповедях и от старших родственников, встречают отсылки к джиннам в массовой культуре и новостях⁷, поэтому, транслируя в мультсериале знакомые аудитории образы, создатели «Йа'руба» вступают в коммуникацию со зрителями, к которой последние оказываются открыты. Комментарии «*Джинн очень смешной*», «*Синий джинн классный, ей-богу. Надеюсь, увидим его в следующих сериях*», «*Джинн – лучший персонаж*» и другие подтверждают, что образ джинна внес свой вклад в формирование эмоционального отклика.

В этой статье будет сделана попытка проанализировать образ джинна и роль, которую он играет в построении нарратива аравийского

наследия в мультфильме, и ответить на вопрос, являются ли отсылки к джиннам частью исторического контекста или инструментом, позволяющим выстроить эмоциональную связь с аудиторией.

Создание исторического контекста

В основе мультфильма лежит идея соседства: саудовский юноша Йа'руб, унаследовавший от бабушки профессию *раки*, постоянно взаимодействует со сверхъестественным. Реальность существования других миров подчеркивается с первой серии, когда Йа'руб показывает Дверь Времesta («Дверь Времени и места», араб. *Bāb al-Zamākān*) своей сестре Асрар, скучающей на летних каникулах дома. Эта дверь может перенести того, кто ею воспользуется, куда угодно, и олицетворяет границу между этим миром и другими мирами, или, если воспользоваться формулировкой Амиры ал-Зейн, «как пограничный символ, это место встречи естественного и сверхъестественного» (El-Zein 2009: 86). Единственное правило, которое важно соблюдать тем, кто воспользуется Дверью, – не приносить через нее никакие предметы, иначе ослушавшийся будет наказан.

Когда Йа'руб и Асрар проходят через Дверь, начинаются их приключения. Первые эпизоды представляют собой отдельные истории, не связанные между собой сюжетом, продолжающимся из серии в серию (правда, в конце сериала мы вновь встречаем главных героев этих историй). В пятой серии погибает бабушка Йа'руба и перед смертью успевает произнести слова: «Карьят ал-Фау». Пытаясь понять значение слов бабушки, в следующих сериях Йа'руб с поселившимся у него дома джинном отправляется в ал-Фау и обнаруживает там картину, на которой видит торжествующего Шайтана, нависшего над шаром, помещенным на высокое дерево. По бокам от дерева изображены атакующие Шайтана всадники, а в фигурке перед деревом Йа'руб узнает себя. В поисках разгадки этой картины он понимает, что ему предназначено спасти мир. Шайтан, желающий уничтожить все живое, крадет Шар небытия (тот, что Йа'руб видел на картине), но Йа'рубу, Асрар и их друзьям удается обезвредить Шар, отчего Шайтан умирает, но перед смертью пронзает Йа'руба мечом. В последней серии оказывается, что Йа'руб не умер – Асрар удается его спасти после того, как она справляется с испытаниями, которые устроили герои из первых серий.

Повествование в «Йа'рубе» построено на огромном количестве историко-культурных отсылок – даже имя главного героя представляет собой отсылку к Йа'рубу, полубогатырскому сыну Кахтана, прародителю кахтанитов, или «чистых арабов» – *al-'arab al-'āriba*. Алейда Асман отмечает, что высокая символическая интенсивность характерна для политической памяти, которая рождается «[т]ам, где история находится на

службе у формирования идентичности» (Ассман 2014: 35). Ассман выделяет понятие политической памяти как подвид коллективной памяти, противопоставляя ее памяти социальной. Если социальную память она называет памятью «снизу», «которая вновь исчезает со сменой поколений», то политическая память, по ее мнению, оказывается «долговременной и гораздо более унифицированной конструкцией, которая закрепляется политическими институциями, воздействуя на общество “сверху”».

Некоторые из отсылок в мультфильме открыто несут в себе идеологическую коннотацию – например, когда авторы проводят параллели между далеким прошлым и событиями наших дней. Так, рассказ о городе Карьят ал-Фау⁸ апеллирует к современному политическому дискурсу Саудовской Аравии: «С незапамятных времен персы стремились овладеть нашим королевством. Они хотят завоевать земли арабов на Аравийском полуострове. Они отправляют свои армии и союзников из Йемена и Леванта, чтобы захватить наш город». Этой фразой зрителям намекают на противостояние Саудовской Аравии и Ирана в наши дни и влияние последнего на другие регионы на Ближнем Востоке.

Через исторические отсылки и путешествия Йа‘руба и Асрар зрители знакомятся с древним мудрецом Лукманом и его орлом Любадом⁹, Шаддадом б. ал-‘Адом¹⁰, жителями Кинды¹¹, Химьяра¹², Кедара¹³ и других древних государств. Наряду с легендарными героями в мультфильме появляются джинны. Так, чтобы воспользоваться Дверью Времени, нужно вставить в карман на Двери рисунок желаемого места. Картинку, необходимую, чтобы пройти через Дверь, печатает принтер, оснащенный глазом *мариды*¹⁴, который видит «всю Вселенную со всех сторон». Йа‘руб обращается к глазу по имени одного из семи Царей джиннов¹⁵ – Баркана. В арабской традиции Баркан считается одним из самых сильных джиннов, в его подчинении находятся тысячи *маридов*, которых он учит вредить человеку, но упоминаний об особенно сильном зрении или возможности Баркана видеть сквозь время и пространство в доступных источниках не встречается, поэтому, вероятно, выбор имени объясняется художественным вымыслом.

В первой серии также появляется другой Царь джиннов – Шамахруш¹⁶. В подписи к изображению Шамахруша в «Книге чудес»¹⁷ ал-Исфакхани добавил прозвище джинна – «ал-Насрани» (араб. *al-Naṣrānī*, букв. «христианин»), но другие источники утверждают, что с началом проповеди Мухаммада Шамахруш принял ислам и в дальнейшем общался с Пророком (Al-Isfāhānī: 71; Lebling 2015: 86). С именем Шамахруша изготавливались талисманы, оно встречается в арабских фильмах, а в Марокко гробница Шамахруша привлекает множество паломников, желающих обратиться к Царю джиннов за помощью.

По сюжету Йа‘руб впечатлен встречей с могущественным джинном. Когда позднее он рассказывает об этой встрече своей сестре, то объяс-

няет ей, что встретил «джинна, который построил Ирам». В комментариях к этой серии справедливо заметили: «Что это за Шамахруш, который построил Ирам? Я искал его, а если вы почитаете Коран, то прочтете в суре “Заря” про Ирам (Ирам зат ал-‘Имад), который построил народ ‘ад, и Шамахруш тут ни при чем! Зачем вы говорите, что это он его построил? Если речь про какой-то другой Ирам, то нужно это объяснить». Далее комментатор отмечает, что ему нравится мультфильм, но когда затрагиваешь вопросы религии, нужно быть внимательным, потому что за это могут спросить в день Страшного суда. Заканчивается комментарий словами: «Есть граница, которую нельзя переходить». Действительно, вероятнее всего приписанное Шамахрушу строительство Ирама – художественный вымысел создателей, поскольку в известных источниках строительство легендарного города с колоннами традиционно приписывается царю ‘адитов Шаддаду ибн ‘Аду.

Таким образом, в мультфильме упоминаются имена двух джиннов, которые могут быть известны местной аудитории, однако они появляются в контекстах, не имеющих какого-либо объяснения в известных источниках. Включив в сценарий Шамахруша и глаз Баркана, создатели не стремятся сделать их непосредственной частью исторического контекста, а скорее используют образ джинна, близкий и понятный местной аудитории, чтобы выстроить связь с историческим нарративом.

Джинны как часть повседневности

После окончания сериала создатели выпустили 10-минутное видео «История и миф в сериале “Йа‘руб”». В видео, где кратко представлены сведения по основным персонажам и событиям, не упоминаются джинны – вероятно, их появление в сериале не нуждается в объяснении, так как для местного зрителя это часть повседневной практики¹⁸, а не историко-культурного наследия. Другими словами, мультфильм не интерпретирует отношения человека и джинна как элемент фольклора или мифологии, а представляет их как повседневную реальность.

Важно отметить, что джинны в мультфильме говорят на локальных диалектах арабского языка, как Йа‘руб и другие персонажи, живущие в одну с ним эпоху. При этом исторические персонажи используют литературный арабский, который отличается фонетически и имеет более сложную грамматику. Для современного арабского зрителя, который привык слышать литературный арабский в основном в официальной сфере, религиозных передачах и исторических сериалах, он звучит очень контрастно по сравнению с речью персонажей из XXI в. Такой языковой контраст не только подчеркивает временной период, разделяющий героев из разных эпох, но и демонстрирует хронотопную близость мира человека и мира джиннов, которые говорят на одном языке.

В сериале находит место народное представление о том, что некоторые джинны едят животных и даже людей (см., например, (Лейн 2009: 39; Lebling 2015: 116)). Поэтому джинн, дружелюбно настроенный по отношению к Йа'рубу, предлагает тому вместе поужинать и съесть мужчину, который только что погиб при пожаре. В другой серии, когда Йа'руб попадает на вечеринку джиннов, зрители видят на столах кружки в форме черепов и тарелки с угощением – костями, глазами и зубами. В этой же сцене, где на вечеринке встречаются джинны, находит отражение вера в то, что в своем мире джинны взаимодействуют друг с другом так же, как люди – в своем. Эта вечеринка проходит, как узнает Йа'руб, в Джабал ал-Джинн – реально существующей в Саудовской Аравии горе, овеянной славой места, где собираются джинны¹⁹.

Кроме того, в мультфильме упоминаются два широко известных в арабо-мусульманском мире ритуала, которые касаются взаимодействия мира человека и мира джиннов: культ *зар* (араб. *zār*) и изгнание джинна. Изгнание джинна, или «исламский экзорцизм», обычно называется *рукьей* (араб. *rukya*) и подразумевает процесс излечения от «одержимости» с помощью чтения Корана. Но несмотря на то, что Йа'руб называет себя *раки*, он не использует Коран и не делает акцента на религиозном аспекте своей работы (здесь нужно добавить, что, хотя нарратив во многом построен на коранической мифологии, религия упоминается в мультфильме лишь косвенно, например, герои используют устойчивые выражения со словом «Бог», а Йа'руб цитирует в одной из серий хадис). Когда в первой серии Йа'руб догадывается, что его знакомый достиг карьерных успехов не самостоятельно, а благодаря джинну, овладевшему им, он изгоняет джинна (или, по мнению самого джинна, освобождает), приложив указательный и средний пальцы ко лбу знакомого. Этим джинном оказывается упомянутый выше могущественный Шамахруш. В другой серии Йа'руб с помощью ножа помогает безымянному джинну выбраться из пустынного трюфеля, который тот не мог покинуть самостоятельно из-за маленького размера гриба. Когда этот джинн вселяется в Любада, последнего из семи орлов Лукмана, Йа'руб предупреждает, что не будет его еще раз освобождать, на что джинн отвечает, что из птицы он легко выберется сам.

Что касается культа *зар*, то его часто определяют как процесс изгнания духов. Однако на Аравийском полуострове к танцам *зар* прибегают, чтобы заставить джинна вселиться в человека. Именно это и происходит в мультфильме: знакомый Йа'руба не справляется с работой без джинна, но освобожденный Шамахруш отказывается еще раз вселиться в него, потому что тот очень глуп. Джинн объясняет, что он изначально был вынужден овладеть этим мужчиной только из-за танца *зар*, который тот исполнял. Таким образом, здесь культ *зар* представлен как ритуал, противоположный *рукье*.

Традиционно этот культ считается преимущественно женской практикой, в то время как мужчины обычно относятся к ней презрительно или, по меньшей мере, снисходительно, однако в некоторых регионах Аравии и мужчины, и женщины активно участвуют в массовых танцах *зар* (Doumato 2000). Поэтому в случае с мультфильмом не совсем понятно, было ли упоминание исполнения танца *зар* мужчиной способом показать вездесущую природу культа в регионе или всего лишь объяснением причины одержимости героя, необходимым для сюжета и не подразумевающим никакого дополнительного подтекста.

Старый новый джинн

Общий образ джиннов, созданный в мультфильме, во многом соотносится с народными представлениями о джинне, но при этом его трудно назвать каноничным. Так, в мультфильме претерпела изменения традиция изображения джиннов как антропоморфных чудовищ: они больше напоминают персонажей западных анимационных студий, чем иллюстрации упомянутой выше «Книги чудес»²⁰. Здесь джинны все еще антропоморфны, но они отличаются дружелюбным выражением лица, окрашены мультипликаторами в яркие цвета, полупрозрачны, а Шамахруш носит модную стрижку и солнечные очки.

Арабская киноиндустрия нередко заимствует элементы успешных голливудских фильмов, адаптируя их к местным вкусам. Так произошло и с джинном: через европейские переводы и дальнейшие адаптации «Тысячи и одной ночи» джинн проделал путь в голливудское кино, а затем в измененном виде вернулся на Ближний Восток благодаря западным медиа (Peterson 2007: 103).

Однако влияние западного кинематографа не ограничивается обликом джиннов, еще один пример – это сцены с изгнанием/освобождением джинна, описанные выше. Эти сцены похожи не на традиционную *рукью*, а скорее на то, как «магические» практики изображаются в западном кино и мультипликации, когда маг или фокусник совершает несколько простых действий, которые приводят к эффектному результату, в данном случае – появлению джинна.

Западная традиция повлияла на визуальное воплощение джиннов, но их общее изображение отличается от принятого в западном кинематографе, куда они попали благодаря истории об Аладдине, где джинны – это волшебные слуги, обязанные исполнять желания владельцев бутылок, ламп или колец, в которых они заключены. Хотя арабское происхождение сказки об Аладдине подвергается сомнению, она рассказывалась и пересказывалась в различных формах, пока джинн не стал голливудским мистическим существом, исполняющим желания, особенно касающиеся обретения богатства (Peterson 2005: 178).

Образ могущественного джинна, обладающего свободной волей, не приобрел такой же популярности на Западе (Peterson 2007: 100), но в арабской традиции джинны – сложные и неоднозначные существа, которые, хотя и подчиняются Богу, тем не менее, могут вмешиваться в дела людей во благо или во зло. Они не служат покорно своему господину, хотя могут и помогать человеку, как это показано в мультфильме: поселившийся у Йа'руба джинн изображен несколько нахальным и эксцентричным, но он отправляется с дедушкой Йа'руба на поиски его внуков и заботливо приносит Йа'рубу кофе. Когда главные герои переживают эмоционально сложные моменты, пытаются справиться с чувством вины и тревогой или ссорятся, джинн, поселившийся в доме Йа'руба, появляется в смешных костюмах, отпускает саркастичные комментарии о действиях других людей и попадает в неловкие ситуации.

В исследовании, посвященном арабским детским журналам, М.А. Петерсон замечает, что для египетских семей среднего класса важно, чтобы их дети росли египтянами и чувствовали себя современными (Peterson 2005: 196). При этом «египетскость» включает в себя религию, семью, патриотизм, региональные этнические, религиозные и политические характеристики, а интерпретация современности связана с ценностями Западной Европы, возникшими после эпохи Просвещения, в числе которых рационализм, секулярность, образованность, демократия и т.д. Одновременное существование этих идентичностей осложняется их непохожестью и противопоставлением многих аспектов, в том числе внешних. Решение часто лежит в соединении этих аспектов: «...связывая региональную историю и мифографию с международной популярной культурой и потребительскими товарами, [арабские детские журналы] предлагают детям инструменты для создания гибридных идентичностей мусульманина и современного человека, араба и космополита <...>» (197).

Соединение регионального наследия и нарратива современности в равной степени актуально и для Саудовской Аравии в целом, и для создателей «Йа'руб», целевая аудитория которого активно пользуется интернетом и, вероятно, знакома с модными тенденциями и в медиа, и в офлайн-мире в частности. Использование западной традиции в создании визуальных образов в мультфильме об историческом наследии региона делает сериал одновременно аравийским и современным. Йа'руб носит толстовку с капюшоном поверх традиционной долгополой рубахи (сауба, араб. *thawb*), герои посещают древний город Карьят ал-Фау с одноразовыми стаканчиками для кофе в руках, а джинны изображены как существа, имеющие собственную волю и свой мир, но их внешний образ и визуальные детали коммуникации с ними созданы под влиянием западных интерпретаций фигуры джинна.

Заключение

Соединяя названия современных провинций, археологических комплексов и легендарных объектов доисламской Аравии с рассказом о событиях прошлого и визуальными образами персонажей, создатели мультфильма «Йа‘руб» предлагают аудитории сериала разделить коллективный нарратив наследия. В основе нарратива лежит кораническая и доисламская мифология, представленная в современной художественной форме.

Хотя джинны появляются наряду с известными легендарными персонажами, их роль в мультфильме предполагает не создание исторического контекста, а выстраивание эмоциональной связи с аудиторией. Образ джинна построен на местных стереотипах и представлениях о мире джиннов, что дает зрителям почувствовать радость узнавания: люди видят в героях то, о чем они слышали и знали с детства. Однако внешний облик джиннов создан под влиянием западной интерпретации фигуры джинна. Так, через знакомые сюжеты и модную анимацию транслируется привлекательный образ «аравийского».

При этом важно отметить, что подход создателей мультфильма оказался близок не всем: некоторая часть зрителей сожалеет о том, что такая трактовка слишком насмешлива и недостаточно уважительна по отношению к истории. Однако их голоса не так заметны на фоне комментаторов, восхищенных появлением мультфильма высокого качества, выпущенного саудовской анимационной студией и захватывающе повествующего об аравийской истории.

Примечания

¹ Это мнение транслируют как широкие массы, так и элиты других арабских государств. Так, Н. Самин приводит цитату Башара Асада о том, что «деньги могут позволить странам брать напрокат и импортировать историю, но нацию и культуру за деньги не купить» (Samīn 2014: 268).

² Арабская транслитерация выполнена в соответствии с правилами, принятыми в Энциклопедии ислама (2-е изд.). Арабские имена и топонимы, записанные кириллицей, представлены в упрощенном виде с сохранением знака, обозначающего букву «‘айн» – «‘», например «Йа‘руб».

³ Видение Саудовской Аравии 2030 (Vision 2030, араб. *Ru'ya't 2030*) – масштабная программа реформирования и развития Королевства Саудовская Аравия, инициированная в 2016 г. Мухаммадом б. Салманом. В рамках программы затрагиваются различные сферы экономической, политической и общественной жизни государства. Подробнее см.: <https://www.vision2030.gov.sa/>.

⁴ King Abdulaziz Foundation for Research and Archives (Darah). URL: <https://darah.org.sa/index.php/media-library/st-and-rep/dignitaries/188-2019-07-14-05-40-21> (Access: 28.02.2022).

⁵ Мусульманская традиция полагает, что джинны были созданы из чистого огня [55:14–15]. Мир джиннов подобен миру человеческому. Однако джинны невидимы для человека, но могут предстать перед ним в различных формах. Джинны, как и люди, не

представляют собой абсолютного зла или абсолютного добра. Кораническая проповедь была обращена и к людям, и к джиннам, и одни джинны приняли ислам, в то время как другие отвергли божественное слово. В арабской демонологии выделяется несколько видов джиннов, подробнее см., например, Лейн 2009; Налич 2009. При этом в региональном фольклоре и бытовом восприятии джинн, гуль, марид и 'ифрит могут использоваться как синонимы (См., например, Padwick 1924).

⁶ Раки (араб. *rākī*) – человек, занимающийся *рукьей*. *Рукья* – экзорцизм в исламе, изгнание джиннов с помощью текста Корана.

⁷ См. историю о громком деле, где обвиненный в коррупции судья заявил, что совершить противоправные действия его заставил джинн. Следственные действия при расследовании дела включали в себя допрос джинна при посредничестве *raḳi* (al-Fifi).

⁸ Карьят ал-Фау (араб. *Qaryat al-Fāw*) – столица Киндитского царства, важный центр караванной торговли. Город был раскопан в 1970-1980-х гг. саудовскими археологами из университета эр-Рияда (сейчас Университет Короля Сауда). Этот проект стал важным для Саудовской Аравии по двум причинам: во-первых, это были первые раскопки такого масштаба, выполненные саудовскими специалистами, которые вдохновили местных археологов на дальнейшую работу в регионе. Во-вторых, археологические открытия оказали влияние на представление об истории региона. В предисловии к книге «Карьят ал-Фау: Портрет доисламской цивилизации в Саудовской Аравии М.И. ал-Турки писал: «[М]ы не можем в полной мере оценить культурную роль народа, если мы не знаем его истории. Когда Департамент Археологии Университета эр-Рияда работал в Карьят ал-Фау, в действительности он искал историю народа. <...> Я думаю, что найденное в районе ал-Фау представляет собой великолепное дополнение к нашей истории». Во введении этой же работы А. ал-Ансари соглашается с таким взглядом на роль открытия ал-Фау: «Работа в ал-Фау касается наших корней, которые очень глубоки. Наша письменная история насчитывает тысячи лет». Подробнее см.: (al-Anṣārī 1982).

⁹ Лукман б. 'Ад (араб. *Luḳmān b. 'Ād*) – легендарный мудрец доисламской Аравии, чью мудрость воспевали в своих стихах многие доисламские поэты. Исламское предание гласит, что в награду за его набожность Бог даровал Лукману долгую жизнь, которая равна длине жизни семи орлов. Лукман заботится и ухаживает за каждым из семи орлов, которые сменяют друг друга. Последнего орла зовут Любад, что значит «долго живущий», однако и он в конце умирает, а вместе с ним и сам Лукман.

¹⁰ Шаддад б. 'Ад (араб. *Shaddād b. 'Ād*) – могущественный царь 'адитов, строитель легендарного города Ирам зат ал-'Имад (араб. *Iram dhāt al-'Imād*), месторасположение которого остается под вопросом.

¹¹ Кинда – племенная группа и одноименное раннесредневековое царство в центральной Аравии. Одним из самых известных киндитов был поэт Имру ал-Кайс, выдающийся доисламский поэт, сын киндитского царя ал-Худжра, которого в мультсериале Йа'руб и его спутник-джинн встречают в одной из серий.

¹² Химьяр – древнее царство, находившееся в южной части Аравии.

¹³ Кедар – древнее царство, находившееся в северной части Аравии.

¹⁴ Марид в исламской мифологии – огромный и самый могущественный джинн.

¹⁵ Семь королей джиннов – сильнейшие джинны, каждый из которых имеет свои особенности и силы.

¹⁶ Так как устоявшегося варианта написания этого имени на русском языке нет, оно передано в соответствии с тем, как его произносят персонажи мультфильма. При этом на английском чаще встречаются варианты *Shamhurish* (см., например, Canaan 2004: 84; Lebling 2015: 105) или *Shamhurash* h (Carboni 2013).

¹⁷ Книга чудес (араб. *Kitāb al-Bulhān*) – арабская рукопись, предположительно датированная XIV–XV вв. и составленная 'Абд ал-Хасаном ал-Исфахани. Рукопись содержит разделы, посвященные астрологии, астрономии и джиннам. Получила широкую из-

вестность за детальные иллюстрации с изображением знаков зодиака, Королей джиннов и т.д.

¹⁸ О концепции отношений человека и джинна как повседневной практики см.: (Rodionov 2007).

¹⁹ Джабал ал-Джинн (араб. *djabal al-djinn*, букв. «гора джиннов») – локальное название горы Харфа в регионе Асир, появившееся из-за большого количества историй и легенд о живущих и собирающихся там джиннах.

²⁰ Следует отметить, что в традиционном представлении чаще всего джинны невидимы: «Они могут видеть нас, но мы не можем видеть их». Однако согласно некоторым хадисам, люди могут все-таки видеть джиннов, если те хотят этого (Налич 2009: 175).

Список источников

- Ассман А. Длинная тень прошлого. Мемориальная культура и историческая политика. М.: Новое литературное обозрение, 2014.
- Лейн Э.В. Арабский мир в эпоху «Тысячи и одной ночи». М.: Центрполиграф, 2009.
- Налич Т. Ангелы и другие сверхъестественные существа в исламе. М.: Знак, 2009.
- al-Anṣārī 'Abd al-Raḥmān* Qaryat al-Fau, a portrait of pre-Islamic civilisation in Saudi Arabia. [Riyadh]: University of Riyadh, 1982.
- Canaan T. The Decipherment of Arabic Talismans. Berytus 4 (Beirut, 1937) and Berytus 5 (Beirut, 1938) // reprinted in Magic and Divination in Early Islam / ed. E. Savage-Smith Emilie. Aldershot, UK: Ashgate Publishing, 2004. P. 125–177.
- Carboni S. The 'Book of Surprises' (Kitab al-bulhan) of the Bodleian Library // THE LA TROBE JOURNAL. State Library of Victoria Foundation. 2013. Vol. 91. P. 22–34.
- Doumato E.A. Getting God's Ear. Women, Islam and Healing in Saudi Arabia and the Gulf. New York: Columbia University Press, 2000.
- El-Zein A. Islam, Arabs, and the Intelligent World of the Jinn (Contemporary Issues in the Middle East). New York: Syracuse University Press, 2009.
- al-Fīfī Zīād Maḥkama sa'ūdīyya tubarriū'-l-djinn wa tusadīdjīnu kādīyyan 'ishrīn 'āman bi-tuhmat al-fāsād*. Independent Arabia, 27.10.2019. URL: <https://clck.ru/vk4Hw> (Access: 28.02.2022).
- al-Isfāhānī 'Abd al-Ḥasan*. Kitāb al-Bulhān. URL: <https://archive.org/details/KitabAl-Bulhan/page/n21/mode/2up> (Access: 28.02.2022).
- King Abdulaziz Foundation for Research and Archives (Darah). URL: <https://darah.org.sa/index.php/media-library/st-and-rep/dignitaries/188-2019-07-14-05-40-21> (Access: 28.02.2022).
- Lebling R. Legends of the Fire Spirits: Jinn and Genies from Arabia to Zanzibar. London: I.B. Tauris, 2015.
- McDowell S. Heritage, Memory and Identity // The Ashgate research companion to heritage and identity / Eds. Brian Graham and Peter Howard. Abingdon: Routledge, 2008. P. 37–53.
- Padwick C. Notes on the jinn and the ghoul in the peasant mind of Lower Egypt // Bulletin of the School of Oriental Studies (University of London). 1924. Vol. 3 (3). P. 421–446.
- Pernau M. Feeling communities: introduction // The Indian Economic and Social History Review. 2017. Vol. 54 (1). P. 1–20.
- Peterson M.A. The jinn and the computer: Consumption and identity in Arabic children's magazines // Childhood. 2005. Vol. 12 (2). P. 177–200.
- Peterson M.A. From Jinn to Genies: Intertextuality, Media, and the Making of Global Folklore // Folklore/Cinema: Popular Film as Vernacular Culture / eds. by S.R. Sherman, M.J. Koven. University Press of Colorado, 2007. P. 93–112.
- De Rivera J. Emotion and the Formation of Social identities // Collective emotions: Perspectives from psychology, philosophy, and sociology / eds. by C. von Scheve, M. Salmela. Oxford University Press, 2014. P. 217–231.

- De Rivera J.H., Sarbin T.R. *Believed-in Imaginings: The Narrative Construction of Reality*. Washington, DC: American Psychological Associations Press, 1998.
- Rodionov M. The jinn in Hadramawt society in the last century // *Proceedings of the Seminar for Arabian Studies*: 38; *Papers from the forty-first meeting of the Seminar for Arabian Studies held in London, 19–21 July 2007* (2008). P. 277–281.
- Samin N. Our Ancestors, Our Heroes: Saudi Tribal Campaigns to Suppress Historical Documentaries // *British Journal of Middle Eastern Studies*. 2014. Vol. 41 (3). P. 266–286.
- Tosh J. *The pursuit of history: aims, methods, and new directions in the study of modern history*. 3d ed. London: Longman Press, 2002.

References

- Assman A. (2014) *Dlinnaia ten' proshlogo. Memorial'naia kul'tura i istoricheskaya politika* [Long shadow of the past. Memorial culture and historical politics]. Moscow: NLO.
- al-Anṣārī A.R. (1982) *Qaryat al-Fau, a portrait of pre-Islamic civilisation in Saudi Arabia*. [Riyadh]: University of Riyadh.
- Canaan T. (2004) The Decipherment of Arabic Talismans. Berytus 4 (Beirut, 1937) and Berytus 5 (Beirut, 1938). Reprinted in *Magic and Divination in Early Islam* / E. Savage-Smith Emilie (ed.). Aldershot, UK: Ashgate Publishing, pp. 125–177.
- Carboni S. (2013) The 'Book of Surprises' (Kitab al-bulhan) of the Bodleian Library, *THE LATROBE JOURNAL*. State Library of Victoria Foundation, Vol. 91, pp. 22–34.
- Doumato E.A. (2000) *Getting God's Ear. Women, Islam and Healing in Saudi Arabia and the Gulf*. New York: Columbia University Press.
- El-Zein A. (2009) *Islam, Arabs, and the Intelligent World of the Jinn (Contemporary Issues in the Middle East)*. New York: Syracuse University Press.
- al-Fifī Zīād (2019) Maḥkama sa'ūdīyya tubarriu'-l-djinn wa tusadjdjinnu kāḍīyyan 'ishrīn 'āman bi-tuhmat al-fasād. *Independent Arabia*. URL: <https://clck.ru/vk4Hw> (Access: 28.02.2022).
- al-Iṣfāhānī 'Abd al-Ḥasan. *Kitāb al-Bulhān*. URL: <https://archive.org/details/KitabAl-Bulhan/page/n21/mode/2up> (Access: 28.02.2022).
- King Abdulaziz Foundation for Research and Archives (Darah). URL: <https://darah.org.sa/index.php/media-library/st-and-rep/dignitaries/188-2019-07-14-05-40-21> (Access: 28.02.2022).
- Lane E. (2009) *Arabskiy mir v epohu "Tisyachi i odnoi nochi"* [Arab Society in the Time of The Thousand and One Nights]. Moscow: Centrepolygraph.
- Lebling R. (2015) *Legends of the Fire Spirits: Jinn and Genies from Arabia to Zanzibar*. London: I.B. Tauris.
- Nalich T. (2009) *Angely i drugie sverhestestvenniye sushestva v islame* [Angels and other supernatural beings in Islam]. Moscow: Znak.
- McDowell S. (2008) Heritage, Memory and Identity. In: *The Ashgate research companion to heritage and identity* / Brian Graham and Peter Howard (eds.). Abingdon: Routledge. pp. 37–53.
- Padwick C. (1924) Notes on the jinn and the ghoul in the peasant mind of Lower Egypt, *Bulletin of the School of Oriental Studies* (University of London), Vol. 3 (3), pp. 421–446.
- Pernau M. (2017) Feeling communities: introduction, *The Indian Economic and Social History Review*, Vol. 54 (1), pp. 1–20.
- Peterson M.A. (2005) The jinn and the computer: Consumption and identity in Arabic children's magazines, *Childhood*, Vol. 12 (2), pp. 177–200.
- Peterson M.A. (2007) From Jinn to Genies: Intertextuality, Media, and the Making of Global Folklore. In: *Folklore/Cinema: Popular Film as Vernacular Culture* / S.R. Sherman and M.J. Koven (eds.). University Press of Colorado, pp. 93–112.
- de Rivera J. (2014) Emotion and the Formation of Social identities. In: *Collective emotions: Perspectives from psychology, philosophy, and sociology* / C. von Scheve, M. Salmela (eds.). Oxford University Press, pp. 217–231.

- de Rivera J.H., Sarbin T.R. (1998) *Believed-in Imaginings: The Narrative Construction of Reality*. Washington, DC: American Psychological Associations Press.
- Rodionov M. (2008) The jinn in Hadramawt society in the last century, *Proceedings of the Seminar for Arabian Studies*: 38, Papers from the forty-first meeting of the Seminar for Arabian Studies, pp. 277–281.
- Samin N. (2014) Our Ancestors, Our Heroes: Saudi Tribal Campaigns to Suppress Historical Docudramas, *British Journal of Middle Eastern Studies*, Vol. 41 (3), pp. 266–286.
- Tosh J. (2002) *The pursuit of history: aims, methods, and new directions in the study of modern history*. 3d edition. London: Longman Press.

Сведения об авторе:

СЛЕПУХИНА Ольга Павловна – Музей антропологии и этнографии им. Петра Великого (Кунсткамера) РАН (Санкт-Петербург, Россия). E-mail: Olya2s2s@mail.ru

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Information about the author:

Olga P. Slepukhina, Peter the Great Museum of Anthropology and Ethnography (Kunstkamera) (Saint-Petersburg, Russian Federation). E-mail: Olya2s2s@mail.ru

The author declares no conflict of interests.

*Статья поступила в редакцию 13 марта 2022 г.;
принята к публикации 22 сентября 2022 г.*

*The article was submitted 13.03.2022;
accepted for publication 22.09.2022.*