

RU

Идея свободы в визуальной культуре японской мультипликации на примере аниме «Темный мститель Дарксайд» и «Магическая битва»

Скородумов Д. А., Кузьмин М. В.

Аннотация. Цель исследования – выявить, каким образом в японской мультипликации (аниме) используются визуальные образы для передачи идеи свободы. Исследование направлено на анализ двух аниме: «Темный мститель Дарксайд» и «Магическая битва», – с целью показать, как эти произведения создают концептуальные метафоры свободы через визуальные и нарративные средства. В первой части статьи рассматривается аниме «Темный мститель Дарксайд», где основной акцент делается на символизме тьмы и сокрытия, связанных с политической свободой и сопротивлением системе. Визуальные образы темного заброшенного города, низших городских слоев, выброшенных из системы общества, подчеркивают идею свободы, проявляющейся в условиях полного контроля и надзора: образ тьмы-свободы противостоит образу света-контроля. Во второй части анализируется аниме «Магическая битва», где свобода представлена через призму персонажей со сверхъестественными способностями, которые выражают различные философско-этические концепции, такие как следование долгу и стремление к саморазвитию, адаптация, переоценка ценностей. Научная новизна исследования заключается в демонстрации того, что аниме благодаря своей уникальной визуальной природе способно создавать концептуальные метафоры, которые глубоко влияют на восприятие зрителей. Эти метафоры помогают зрителю осмыслить сложные философские понятия, такие как свобода, через яркие и запоминающиеся образы, что и показывается в ходе анализа двух мультипликационных фильмов. В результате исследования было установлено, что аниме «Темный мститель Дарксайд» успешно передает идею политической свободы через использование образа тьмы, являющегося аллегорией понятия «сокрытости» из философии М. Хайдеггера, в которой сущее всегда обладает своей скрытой стороной, способной явить бесконечное разнообразие новых форм и обеспечить с помощью этого изменение, развитие и свободу. В аниме «Магическая битва» на примере персонажей представлены разнообразные этические модели, связанные с различными путями реализации свободы. Показано, что свобода в этом аниме мыслится через идею преодоления себя и переизобретения своих ценностей, что делает это аниме, как и жанр сёнэн вообще, выразителем этических идей Ф. Ницше. Исследование подтверждает, что визуальная культура аниме может служить эффективным средством для передачи философских идей, таких как свобода, через концептуальные метафоры.

EN

The idea of freedom in the visual culture of Japanese animation: A case study of the anime "Darkside Blues" and "Jujutsu Kaisen"

D. A. Skorodumov, M. V. Kuzmin

Abstract. The aim of the study is to identify how visual imagery is used in Japanese animation (anime) to convey the idea of freedom. The research focuses on the analysis of two anime: "Darkside Blues" and "Jujutsu Kaisen", with the goal of showing how these works create conceptual metaphors of freedom through visual and narrative means. The first part of the article examines the anime "Darkside Blues", where the main emphasis is placed on the symbolism of darkness and concealment, associated with political freedom and resistance to the system. Visual images of a dark, abandoned city, the lower urban strata, excluded from the system of society, emphasize the idea of freedom manifesting itself in conditions of complete control and surveillance: the image of darkness-freedom opposes the image of light-control. The second part analyzes the anime "Jujutsu Kaisen", where freedom is presented through the prism of characters with supernatural abilities who express various philosophical and ethical concepts, such as following duty and striving for self-development, adaptation, and reevaluation of values. The scientific novelty of the research lies in demonstrating that anime, thanks to its unique visual nature, is capable of creating conceptual metaphors that deeply influence the perception of viewers. These metaphors help the viewer to comprehend

complex philosophical concepts, such as freedom, through vivid and memorable images, which is shown in the analysis of the two animated films. As a result of the research, it was established that the anime "Darkside Blues" successfully conveys the idea of political freedom through the use of the image of darkness, which is an allegory of the concept of "concealment" from the philosophy of M. Heidegger, in which being always has its hidden side, capable of revealing an infinite variety of new forms and ensuring, through this, change, development, and freedom. In the anime "Jujutsu Kaisen", various ethical models associated with different ways of realizing freedom are presented using the characters as examples. It is shown that freedom in this anime is conceived through the idea of overcoming oneself and reinventing one's values, which makes this anime, like the shonen genre in general, an expression of the ethical ideas of F. Nietzsche. The study confirms that the visual culture of anime can serve as an effective means for conveying philosophical ideas, such as freedom, through conceptual metaphors.

Введение

С течением времени смысл многих важных понятий, существующих в человеческой культуре, меняется. Например, традиционная крестьянская семья – это не то же самое, что и современная нуклеарная семья, хотя и то, и другое можно назвать одним словом «семья». Точно так же происходит и со многими другими вещами, например с идеей свободы. В условиях катастрофического изменения и перестройки всего современного общества важно сохранить свободу и не оказаться в подчинении у новых всё более изощренных и скрытых механизмов контроля. Для этого надо обладать теорией, истолковывающей смысл свободы. История философии дает примеры различных концептуализаций свободы: в христианской теологии, стоицизме, системе И. Канта, в философии Ф. Ницше. Однако «высокая» философия остается уделом немногочисленной интеллектуальной элиты, в то время как фильмы и мультипликация из-за их доступности и простоты восприятия находят более прямой доступ к сознанию людей. В связи с этим представляется важным исследовать то, как идея свободы выражается в современной визуальной культуре.

Японская мультипликация, или аниме, занимает существенное место в современной мировой визуальной культуре: более 60% мировой анимации создается именно японцами (Катасонова, 2012, с. 6). Благодаря такой широкой распространенности аниме можно сказать, что визуальные образы, создаваемые и транслируемые японской мультипликацией, оказывают большое влияние на сознание людей, что делает актуальным исследование вопроса о смыслах, «зашифрованных» в визуальные образы. Мультипликация в своем несдерживаемом полете воображения (художник ограничен только своим собственным мастерством в передаче визуальных образов) близка теме свободы. Азиатская культура в целом менее подвержена чувству вины, характерному для европейцев: азиатскую культуру называют культурой стыда, а не вины, – так или иначе, эта культурная разница может помочь *освободить* некоторые визуальные образы и смыслы, которые в Европе будут непредставимы.

Для достижения вышеуказанной цели необходимо решить следующие задачи: 1) продумать методологические основы исследования: раскрыть понятие концептуальной метафоры и показать, как подобные метафоры работают в визуальных исследованиях; 2) на примере аниме «Темный мститель Дарксайд» и «Магическая битва» исследовать визуальные образы, с помощью которых излагается сюжет аниме, и указать то, как эти образы (персонажи, природа и город, спецэффекты) выражают идею свободы.

Теоретическую базу исследования составляют работы в области когнитивной теории метафоры и метафорического моделирования (Лакофф, Джонсон, 2004; Новицкая, 2019), а также визуальной культуры (Mitchell, 1994; Инишева, 2012) и их синтеза (Зенкова, 2004).

В качестве методов исследования будут использованы: 1) формальный анализ, который позволяет исследовать то, как сделано художественное произведение, выделяя приемы, используемые автором; 2) герменевтика, позволяющая «вживаться» в позицию автора и через это понимать его высказывание; 3) метод анализа визуальных концептуальных метафор, о котором чуть подробнее будет рассказано далее.

Современный мир уже давно можно назвать миром визуальной культуры – об этом часто говорят, начиная с Дж. Т. Митчела (Mitchell, 1994): с обобщенным анализом этого феномена можно ознакомиться, к примеру, в статье И. Н. Инишева (2012) «Иконический поворот» в теориях культуры и общества». К визуальным образам можно подходить не только эстетически, оценивая их в категориях прекрасного и безобразного, но и гносеологически. В них есть когнитивная сила, ведь визуальные образы могут стать метафорами сложных философских понятий или же схемами, определяющими поведение людей в обыденной жизни. В этом случае об образе можно говорить как о концептуальной метафоре. Когнитивную силу метафоры подробно раскрывают в своих работах Дж. Лакофф и М. Джонсон: «Концептуальная метафора – это не «сокращенное сравнение», не один из способов украшения речи и даже не свойство слов и языка в целом. В представлении современной когнитологии, метафора – это одна из основных ментальных операций, это способ познания, структурирования и объяснения окружающего нас мира» (2004, с. 126). При этом, как замечает А. Ю. Зенкова: «Если следовать данной теории, то именно визуальные метафоры должны быть признаны наиболее полезными и эффективными в процессе познания, на что указывает их обилие в научном дискурсе» (2004, с. 192). Метафора – это не только поэтический троп, но и механизм нашего познания. По Дж. Лакоффу, мы «накидываем» наши представления, полученные из конкретного операционного опыта повседневной жизни, на сложные абстрактные концепции, усваивая их посредством используемых метафор. Метафора – это «концептуальный механизм, «фигура мышления»» (Новицкая, 2019, с. 80). В качестве *конкретного* опыта, обеспечивающего нас образами и представлениями,

которые мы можем «перекинуть» на какие-то более сложные концепции и явления, может выступать визуальный опыт. Если сказать проще: просматривая кино, мы накапливаем багаж образов, через который начинаем осмыслять, «видеть» реальный мир.

Практическая значимость исследования состоит в уточнении философского понятия свободы и опознания концептуальной метафоры в японской мультипликации раннего и современного периода. Результаты статьи будут полезны специалистам в области философии культуры, культурологии, философии сознания.

Обсуждение и результаты

Образ свободы во мраке в аниме «Темный мститель Дарксайд»

В 1987 г. Асибэ Юхо рисует мангу “Dâkusaido burûsu” (“Darkside Blues”), по которой в 1994 г. будет снят одноименный полнометражный мультипликационный фильм режиссером Когава Ёриясу. В России аниме было локализовано под названием «Темный мститель Дарксайд». Действие мультипликационного фильма происходит в будущем, где управление всем миром оказалось в руках корпорации “Persona Century”, которая скупила большую часть земель на всем земном шаре. Весь мир оказался у корпорации как на ладони – не осталось практически никакого темного уголка, где можно было бы спрятаться от ее камер наблюдения и тайных агентов. Сама же корпорация полностью подчинена одной семье, которая через эту организацию владеет всем миром. Однако в трущобах Токио, в неподконтрольных корпорации кварталах, действуют повстанцы, пытающиеся противостоять могущественной организации.

Здесь сразу же можно предложить три интерпретации:

1. С первого взгляда становится ясно, что корпорация – это аллегория США, захвативших и оккупировавших Японию. Повстанцы же в Токио – это те японцы, которые готовы как-то сопротивляться той силе, которая захватила и подчинила их страну, их дух.

2. С другой стороны, семья, контролирующая корпорацию, представляет собой ту элиту, которая тайно владеет миром, оставляя служащим корпоративной иерархии управление. Здесь мы видим иллюстрацию теории элит.

3. Третье прочтение выражается в противостоянии «мира великого полдня», как Ф. Ницше называл мир, подчиненный культу разума, и мира тени – мира скрытого роста, движения и жизни. Мир света и разума действует в рамках «исчисляющего мышления». Исчисляющее мышление – это такой способ отношения к реальности, при котором на первое место ставится материальная выгода, которую может получить человек от мира. Мир тени и жизни, напротив, работает в духе «медитативного мышления», которое не ищет четких и однозначных ответов и не хочет вогнать реальность в заранее заготовленные формы и схемы. Медитативное мышление можно назвать мышлением поэтическим, а исчисляющее – техническим. Их противостояние описывает М. Хайдеггер (1993, с. 159). Исчисляющее мышление уничтожает всякие двусмысленности – «тени», которые вносят неопределенность в мир: «Полдень – время, когда исчезают все тени, время абсолютного господства солнечного света» (Щедрин, 2014, с. 687). Ж. Деррида также пишет о «свете разума», который осуществляет насилие над живой реальностью, остающейся всегда шире нашего понимания: «Мир находится во власти “насилия света”, “под надзором инстанции взгляда и метафоры света”» (2000, с. 112). Если свет разума становится метафорой насилия и контроля, то с помощью образа тьмы можно выразить освободительный потенциал мира, скрытые силы и возможности, которыми чревата реальность.

Сюжет фильма «Темный мститель Дарксайд» строится вокруг одного повстанца, пытающегося оказать сопротивление корпорации силой. Но в конце концов этого борца расстреливают солдаты «Персоны». Однако в этом фильме есть еще один необычный персонаж, сущность которого, равно как и деятельность, довольно сложно охарактеризовать однозначно. Он весь словно бы сопротивляется свету, являя собой оживший пример «знания неясного и неотчетливого» (Куртов, 2017, с. 120), пример «темного Просвещения». Этого человека зовут Дарксайд. Он носит одежду из XIX века, не соответствующую киберпанковскому сеттингу фильма, и передвигается в странном экипаже, летающем по воздуху. Этот молчаливый загадочный незнакомец появляется из параллельной реальности, из жуткого и темного мира, куда он был отправлен в изгнание в детстве, но где он смог выжить, окрепнуть и набрать силы. Дарксайд появляется из пустой арки под старинными часами в головном офисе корпорации «Персона». Там словно бы находится темный провал в иное измерение, который иногда открывается, впуская из тьмы в мир что-то новое и опасное. Дарксайд ребенком был заброшен в эту бездну, как царь Эдип, от которого хотел избавиться отец. Но, как всё подавленное, он вернулся в совершенно ином образе и с силой, с которой никто не знал, что делать. Дарксайд не занимается активным сопротивлением, как повстанцы, – он не творит насилия. Но при этом никто не может его поймать и устранить. Любые атаки по нему поглощаются, а затем с удвоенной силой возвращаются из его тьмы в сторону тех, кто их на него направил. Кроме того, он выступает своего рода врачом или психотерапевтом. Он несет «обновление». Это странная «операция», которая погружает человека в темноту, в которой с ним что-то происходит, что конкретно – понять из фильма затруднительно. Можно предположить, что человек в ходе «обновления» сталкивается с истиной самого себя, со своим бессознательным, от которого он стремился уйти. Темная вытесненная часть человека осознается, выходит к сознательному я. Человек соединяется с той областью реальности, которая была отчуждена от него. Благодаря «обновлению» человек выходит из своей ограниченности и реализует свою свободу.

Один из «обновленных» людей – это мальчик Катари, который сочувствует идеологии повстанцев. Он сирота, живущий в трущобах. Но, вопреки враждебной окружающей среде, Катари крайне сосредоточен на своей

цели: он постоянно занимается чтением, исследованием мира и работой над собой. Он проходит «обновление» и «облекается в тьму». Катари становится готовым к борьбе против корпорации. Равным образом проходит «обновление» и еще одна девушка, которая в прошлом была представителем подполья, отказавшаяся от своего участия в движении после трагических и травматических событий. В ходе развития сюжета она меняется и, после коварной западни и расстрела ее друга-повстанца, присоединяется к подполью – встает на путь борьбы. Это является своеобразным мотивом фильма: на одного убитого человека, подавленного и раздавленного светом и силой, из тьмы выйдут двое других. Интересно, что новые участники подполья – девушка и мальчик – хрупкие и нежные существа. Но именно их фильм изображает в виде борцов с корпорацией «Персона». Само слово «персона» переводится с греческого как «маска». Главы корпорации, когда спускаются в мир простых людей, надевают маски, которые скрывают и защищают их. Маска видна только при свете. Тьма Дарксайда снимает эту маску, обнаруживая истину аристократов, ставя их лицом к лицу перед простыми людьми, позволяя совершить коммуникацию между этими двумя различными классами.

Всё аниме посвящено свободе. Свобода выражается в нем через черный цвет. Эта мысль отражается в названии – “Darkside”. Здесь речь идет даже не о черном цвете, а о темноте и мраке, о чем-то, лишенном света. Известно, что притаилось в темноте – там может быть все что угодно. Темнота – это место нераскрытых возможностей, откуда может появиться нечто новое, неучтенное. В условиях, когда весь мир залит светом (подчинен какому-то одному властному началу), всегда остаются темные уголки, где может возникнуть сопротивление. Такими «темными пятнами» были христиане в Римской империи – неучтенные и «лишние» элементы общественной системы, которых уничтожали, скармливали львам за то, что они отказывались поклоняться римским богам. В XIX веке неучтенным «темным» элементом были рабочие – класс, находящийся в самом низу общества, – люди, с которыми обращались как с машинами, желая получить с них максимальный прибавочный продукт при минимуме затрат «на обслуживание». Но именно рабочие стали передовым революционным классом, хотя бы в том смысле, что они стали теми, чьими руками был создан новый индустриальный технический мир XX века. Такими же неучтенными могут стать сегодняшние бездомные или цыгане, чей потенциал развернется, если цивилизация вдруг перестанет существовать, – тогда окажется, что у неприспособленных к цивилизованному миру будет гораздо больше навыков, чтобы выживать в изменившихся условиях.

Темноту, сокрытость и тайну внимательно исследовал М. Хайдеггер (1991). В статье «О сущности истины» он писал: «Истина в ее полноте включает в себя неистину и, предваряя вся и все, властвует как сокрытие (тайны), философия как выяснение этой истины находится в расладе с самой собой. Ее мышление – это спокойствие кротости, которая не изменяет сущему в целом в его сокрытости» (Хайдеггер, 1991, с. 26). «Сокрытость сущего в целом никогда не бывает лишь дополнительным результатом являющегося всегда частичным познания сущего. Сокрытость сущего в целом, т. е. подлинная не-истина, древнее, чем всякое откровение того или иного сущего. Она древнее также и самого допущения бытия, которое, раскрывая, уже скрывает и относится к сокрытости. Что сохраняется при допущении бытия в этой соотнесенности с сокрытием? Не более и не менее, как сокрытие сокрытого в целом, сущего как такового, т. е. тайна» (Хайдеггер, 1991, с. 21). Мышление философии – это «спокойствие кротости», которое должно помнить о сокрытости сущего в целом. Выражаясь проще, мышление должно помнить о том, что мир в целом представляет собой *тайну*. Действительно, мы никогда не можем схватить весь мир в целом как объект нашего чувственного опыта. Весь мир в целом – это всегда только понятие разума, которое мы выводим чисто интеллектуально. Мир нам всегда дается по частям в виде тех или иных вещей, которые мы воспринимаем, – весь мир *в целом* мы воспринимать не можем. Он «уходит» как фон на второй план, когда мы начинаем работать с той или иной вещью. Сущее в целом скрывается. И это ускользание сущего в целом может раздражать исчисляющее («световое») мышление, желающее поставить весь мир «себе в услужение», желающее превратить весь мир в ресурс. М. Хайдеггер противопоставляет исчисляющее мышление, захватившее сегодня повсеместно весь мир, и кроткое медитативное (созерцающее) мышление, которое «не изменяет сущему в его сокрытости» (1991, с. 26).

Таким образом, главный герой аниме «Темный мститель Дарксайд» является своего рода «темным предшественником», о котором говорит Ж. Делёз в «Различии и повторении» (1998, с. 152). Темный предшественник – это метеорологический термин, которым обозначается темная молния, которая возникает перед самым электрическим разрядом. Разряду предшествует появление практически невидимого глазу ионизированного канала, по которому затем и пробегает сама молния. У Ж. Делёза темный предшественник служит своего рода агентом изменений – тем элементом, который свободно путешествует по двум социальным слоям (он отчасти принадлежит и к элите, и к маргиналам) и через соотнесение с ними связывает (и различает) их, играет роль своеобразного посредника. Он сам является неучтенным элементом (полностью не включенным ни в один из слоев), но при этом именно тем, кто позволяет осуществиться коммуникации и общению между этими слоями.

Ф. Ницше и «Магическая битва»: свобода как самопреодоление

Другое аниме, которое будет разобрано в рамках данного исследования, называется «Магическая битва» (яп. “Jujutsu Kaisen”), оно было создано студией “MAPPA” в 2020 году по манге художника Гэгэ Акутами 2018 года. Вопрос о свободе в рамках «Магической битвы» следует поднять в контексте персонажа Сатору Годжо в связи с тем, что Сатору – необычайно сильный маг, который, кажется, может достигнуть полноты никем и ничем не ограниченной свободы.

Сначала рассмотрим сюжет. Действие аниме происходит в сеттинге современной Японии. В этом мире есть фантастическое допущение: наряду с обычными людьми там существуют маги, которые сражаются с чудовищами, порожденными человеческими страхами, болью и страданием. Негативные эмоции во вселенной

«Магической битвы» являются источником проклятой (магической) энергии, которую используют как маги, так и монстры (проклятия).

Сатору Годжо – единственный член клана Годжо, унаследовавший сильнейшую магическую технику, которая делает его непобедимым магом. На момент окончания второго сезона аниме Сатору является самым могущественным магом, способным, с его слов, в одиночку уничтожить совет самых сильных магов этой вселенной.

Являясь сильнейшим магом, Сатору сохраняет в своем характере детскую непосредственность и открытость миру. Для Сатору, кажется, нет запретных тем – он не скован правилами и жесткой моралью. Для него даже мысль об убийстве не является заранее предосудительной – он размышляет об убийстве как о реальной возможности, которую он рассматривает с детской игривостью. Одна из возможных интерпретаций идеи сверхчеловека заключается в том, что сверхчеловек – это тот, кто способен к переоценке ценностей: сверхчеловека «можно определить по преимуществу лишь нигилистически как субъекта радикальной переоценки всех ценностей» (Беляев, 2015, с. 69). Для Сатору моральная ценность является не неизменным ориентиром, а объектом, которым можно пренебречь, который можно изменить по своей прихоти и своей воле, поэтому Сатору Годжо можно назвать персонажем, выражающим идею сверхчеловека. Впрочем, по утверждению М. Хайдеггера, «сущность сверхчеловека – это не охранная грамота для буйствующего произвола» (1993, с. 205). Быть сверхчеловеком не означает творить произвол, но войти в «цепь величайших самоопределений», ведущих к определенному видению мира – к видению мира как творческого проекта, изменяемого в соответствии со своей волей. Сверхчеловек видит волю к власти в качестве основания всего сущего (Мартин, 2022).

Вместе с этим Сатору Годжо осознает, что он один не сможет решить проблемы людей, что людям необходимо дать возможность двигаться самостоятельно, накапливать свои собственные силу и знания, с помощью которых они смогут противостоять вызовам жизни. Таким образом, можно сказать, что он мыслит в рамках идеологии Просвещения, соглашаясь с необходимостью обретения людьми «совершеннолетия» – самостоятельности мышления, выхода из-под опеки любых авторитетов.

Проблему свободы на примере Сатору Годжо можно сформулировать так: может ли человек быть свободным, обладая нечеловеческим могуществом и стремлением помочь другим? Большая сила связывает человека большой ответственностью. Маг, наделенный огромным могуществом, должен постоянно сдерживать себя, должен смотреть на то, чем обернутся его решения для окружающих. Ведь если он будет бесконтрольно применять свою силу, то может навредить другим. Чрезмерное могущество, которым обладает субъект, порождает в нем подспудную тревогу. Оно вызывает замешательство в субъекте, не позволяет ему действовать легко и свободно, сдерживая активную реализацию его сил.

Аниме рисует в образе Сатору Годжо предел индивидуальной свободы. Оно показывает высшую точку, в которой может находиться человек, обладающий огромным могуществом, который при этом не хочет превратиться в чудовище, но желает помочь другим. Стремление к могуществу заменяется стремлением к воспитанию окружающих. Воля могущественного мага принимает форму воли к педагогике.

Однако Сатору Годжо погибает в бою, что выражает несовершенство и недостаточность его этической модели. В чем же заключается изъян? Сатору погибает в бою с чудовищем (Махорага), олицетворяющим идею эволюции: Махорага способен в кратчайшие сроки адаптироваться к любому виду атак. Сатору же достигает своего предела и тем самым теряет способность адаптироваться и развиваться – ему просто некуда двигаться дальше, так как он уже «сильнейший». Парадоксальным образом он оказывается ограничен своей собственной силой: Сатору оказался в плену могущества собственной техники, которой не видел альтернативы. Могущественный маг оказывается неспособным к дальнейшему росту, к преодолению себя, к реализации своего сверхчеловеческого потенциала. «Я учу вас о сверхчеловеке. Человек есть нечто, что должно превзойти. Что сделали бы вы, чтобы превзойти его?» (Nietzsche, 2006, р. 5). В какой-то момент Сатору не смог превзойти свою собственную технику. В этот момент эволюция в лице Махораги уничтожила человека, остановившего свое становление, показав его неадекватность реальности.

Еще один персонаж, заслуживающий внимания при рассмотрении свободы, это Тодзи Фушигуро, ведущий, на первый взгляд, свободный образ жизни: работа по найму и развлечения. Тодзи не сковывает себя обязательствами: для него жизнь – азартная игра, где нет ничего ценного и вечного, а люди – часть этой игры. Для него битва – высшая точка азарта, где чудовище или человек становятся очередным испытанием на его пути.

В противовес ему следует поставить персонажа Нанами Кенто – офисного работника и расчетливого человека. Может показаться, что он скован многими ограничениями и живет несвободно: опирается на расписание и правила, серьезно относится к своей работе и ненавидит сверхурочные. Любое сражение для Нанами это работа, которая должна быть сделана с минимальными издержками для себя и людей. Также он возвращается на работу мага, исходя из ее пользы для окружающих. Таким образом, он действует в духе этики *долга*, описанной Иммануилом Кантом (Левикова, 2014).

В образе Нанами Кенто показан пример свободы, исходящей из непоколебимого нравственного закона. В его отсутствие человек становится монстром, видящим окружающих в качестве инструментов, что отражается в образе Тодзи Фушигуро. Фушигуро оказывается обратной стороной Кенто, подобно тому, как де Сад оказывается обратной стороной Канта в прочтении Лакана (Lacan, 1966). Если Кенто «одержим» моральным императивом, которому он неуклонно следует – абстрактному закону, расходящемуся с реальной жизнью, то Фушигуро, напротив, «одержим» физическим миром, «захвачен» конкретностью и единичностью вещей, с которыми он умеет обращаться в совершенстве. Подобно де Саду, он без всяких сантиментов может убивать и калечить – он может победить в поединке любого, опираясь на свое жесткое, циничное и практичное видение реальности.

Тодзи умирает в бою, в который он изначально не хотел вступать из-за своих принципов – он был наемником и сражался только за награду. Предав свои ценности ради того, чтобы унижить своего противника, он начал сражаться не за деньги, а ради наслаждения, ради ощущения полной жизни, которое садист может получить, причиняя боль другим, совершая над ними насилие.

Нанами, напротив, совершает насилие над собой, следуя этике долга. Помогая товарищам в череде битв, он получает серьезные раны. Между отступлением и боем, который ему не выиграть, Нанами выбирает последнее, где и погибает. Таким образом, этические модели Сада и Канта оказываются неадекватными реальности (по крайней мере, той реальности, которая конструируется автором анимационного сериала).

Главный герой произведения «Магическая битва» – Итадори Юдзи – первоначально представляется нам заложником обстоятельств, невольно ставшим ключевым звеном истории. Но по мере просмотра оказывается, что он специально был «выведен» как идеальный сосуд для Сукуны – могущественного демона, желающего воплотиться в мире. Артефакт, источающий силу Сукуны, не случайно оказался рядом со школой, где учился Итадори, его наставниками были могущественные маги. При рассмотрении свободы на основе персонажа Итадори проблематика звучит следующим образом: можно ли назвать человека свободным, если существует некоторая предзаданность во внешнем и внутреннем? Если такую предзаданность и предопределение можно назвать судьбой, то проблему свободы можно сформулировать следующим образом: «Может ли человек преодолеть свою судьбу?».

В самом начале аниме Итадори ценил каждую человеческую жизнь. Во время ряда битв его противниками были люди, обращенные в проклятых духов. Их жизнь, с точки зрения главного героя, была также ценна, как и жизнь обычных людей. Из-за этого он не мог позволить себе убивать их. С течением времени такая позиция стала мешать исполнению его цели, доставляя все больше и больше неудобств. Однако Итадори смог преодолеть свое убеждение в абсолютной ценности жизни каждого человека и решился убивать обращенных в проклятых духов людей. Он стал вторым персонажем, способным изменить ценности по своей воле.

Путь Итадори является единственной адекватной этической моделью, которая и показывает сущность свободы, заложенную в «Магической битве». Свобода заключается в стремлении к своему пределу и его преодолении. Рюноске Акутагава сказал: «Однако свобода означает, что наши действия не связаны ничем, то есть ниже нашего достоинства нести общую ответственность за что-либо, идет ли речь о боге, морали или общественных обычаях» (Акутагава Р. Ворота Расёмон. М.: АСТ, 2022, с. 462). Ни долг, ни наслаждение, ни уверенность в собственных силах не являются достаточным основанием для свободной жизни.

Итадори является ключевым персонажем «Магической битвы», более того, образ этого героя – это образ классического протагониста аниме жанра сёнэн. Герой сёнэна – это юноша, желающий обрести силу. Именно таков Итадори. Он ищет силу, обрести которую может, лишь каждый раз преодолевая себя. Идея преодоления невозможного – центральная идея сёнэна. Именно через преодоление своих границ герой сёнэна выражает и обретает свою свободу. Эта идея преодоления выражается не только в сюжете сёнэна, но в самой мультипликационной форме: в аниме этого жанра много внимания уделяется изображению красочных боев, представляющих собой поединки воль противников. Идея движения к пределу и за предел – ключевая идея этики Ницше. «Этика Ницше связана с предельными состояниями человеческого духа. Он любит и самими этими пределами, и переходом через них. Ницше бравирует тем, что он не боится этих пределов» (Кожевников, 2019, с. 100). Это позволяет назвать сёнэн вообще и «Магическую битву» в частности ницшеанским постромантическим произведением.

Заключение

В ходе исследования было установлено, что мультипликация, как и всякий другой визуальный опыт, отлично подходит для формирования концептуальных метафор, «заражающих» мышление человека, способствующих его той или иной субъективации. Аниме имеет в этом плане большое значение, так как занимает большую долю (60%) «рынка» мировой мультипликации. Само по себе аниме выражает идею свободы своей мультипликационной формой, позволяющей воплотить любые фантазии художника и изобразить невозможное, предоставляя тем самым полную творческую свободу. Свобода выражается в самом жанре мультипликации через изображение несуществующего движения и невозможных превращений, которые повсеместно присутствуют в аниме.

Визуальные образы свободы были прояснены на примере двух аниме «Темный мститель Дарксайд» и «Магическая битва». В первом в качестве образа свободы использована «тьма», которая оказывается созвучной философской концепции *сокрытости* М. Хайдеггера. «Тьма» включает в себя как потусторонний мир, изнанку «мира великого полдня», захваченного властью корпорации, так и темные уголки города, в которых живут отбросы общества, являющиеся носителями свободы, неподконтрольной никакой власти; также «тьма» представляет собой мистическое начало, «рождающее» из себя на свет ключевых персонажей аниме, приводящих в движение весь художественный мир, обновляя его и изменяя. В этом аниме в первую очередь речь идет о политической свободе, способной проявиться и «прорасти» из темных лакун мира, в условиях, когда все пространство, кажется, залито светом «великого полдня».

Во второй части работы проанализировано аниме «Магическая битва», в котором рассмотрены различные этические модели персонажей. Установлено, что «Магическая битва», как и весь жанр сёнэна, к которому принадлежит это аниме, полагает в качестве своего лейтмотива идею трансгрессии субъекта – постоянного преодоления себя в поисках силы, что делает этот жанр близким по своим смыслам философии Ф. Ницше: его идеям о сверхчеловеке, переоценки ценностей и активным силам.

Изучение визуальной мультипликационной культуры, поиск и истолкование концептуальных метафор, заложенных в ней, является перспективной темой философии культуры, так как позволяет лучше понять и разобраться в тех многочисленных смыслах и образах, которые нас окружают. Подобное исследование позволяет прояснить «культурное бессознательное» и сделать нашу жизнь более осмысленной и свободной, осуществляя тем самым задачу гуманитарной науки (Фуко, 1994, с. 383).

Источники | References

1. Беляев Д. А. Философско-поэтическая экспликация *Übermensch* Ф. Ницше: к вопросу о реконструкции понимания // Философская антропология. 2015. Т. 1. № 2.
2. Делёз Ж. Различие и повторение. СПб.: Петрополис, 1998.
3. Деррида Ж. Письмо и различие. СПб.: Академический Проект, 2000.
4. Зенкова А. Ю. Визуальные исследования как интегральная область социально-гуманитарного знания // Антиномии. 2004. № 5.
5. Инишев И. Н. «Иконоический поворот» в науках о культуре и обществе // Философско-литературный журнал «Логос». 2012. № 1 (85).
6. Катасонова Е. Л. Японцы в реальном и виртуальном мирах: очерки современной японской массовой культуры. М.: Восточная литература, 2012.
7. Кожевников Н. Н. Этика Ницше и ее значение для современной философии // Педагогика. Психология. Философия. 2019. № 4 (16).
8. Куртов М. К оптической критике знания. Очерк анархистской эпистемологии // Транслит. 2017. № 19.
9. Лакофф Дж., Джонсон М. Метафоры, которыми мы живем / ред. и предисл. А. Н. Баранова. М.: Едиториал УРСС, 2004.
10. Левицова С. И. Этическая концепция Иммануила Канта как ключ к пониманию поведения людей // Преподаватель XXI век. 2014. № 2.
11. Мартин Э. Идея сверхчеловека в философии Ф. Ницше: новые ценности за гранью человечности // Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Серия: Гуманитарные и социальные науки. 2022. Т. 22. № 6.
12. Новицкая И. В. Теория концептуальной метафоры и развитие альтернативных концепций в рамках когнитивного направления метафорологии (по материалам современной англистики) // Язык и культура. 2019. № 46.
13. Фуко М. Слова и вещи: археология гуманитарных наук. СПб.: А-сад; Талисман, 1994.
14. Хайдеггер М. О сущности истины // Хайдеггер М. Разговор на проселочной дороге: избранные статьи позднего периода творчества. М.: Высшая школа, 1991.
15. Хайдеггер М. Слова Ницше «Бог мертв» // Хайдеггер М. Работы и размышления разных лет. М.: Гнозис, 1993.
16. Щедрин К. С. Образ «Великого полдня» в произведении Ф. Ницше «Так говорил Заратустра» // Фундаментальные исследования. 2014. № 9-3.
17. Lacan J. Kant avec Sade // Lacan J. Ecrits. P.: Seuil, 1966.
18. Mitchell W. J. T. Picture Theory. Essays on Verbal and Visual Representation. Chicago – L.: The University of Chicago Press, 1994.
19. Nietzsche F. W. Thus Spoke Zarathustra. A Book for Everyone and Nobody. N. Y.: Cambridge University Press, 2006.

Информация об авторах | Author information

RU Скородумов Дмитрий Анатольевич¹, к. филос. н.
Кузьмин Максим Владимирович²

^{1, 2} Нижегородский государственный педагогический университет им. К. Минина

EN Dmitrij Anatolevich Skorodumov¹, PhD
Maksim Vladimirovich Kuzmin²

^{1, 2} Kozma Minin Nizhny Novgorod State Pedagogical University

¹ daskorod@gmail.com, ² mvkuzminphilosophy@mail.ru

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 17.12.2024; опубликовано online (published online): 05.02.2025.

Ключевые слова (keywords): идея свободы; аниме «Темный мститель Дарксайд»; аниме «Магическая битва»; концептуальная метафора; idea of freedom; anime "Darkside Blues"; anime "Jujutsu Kaisen"; conceptual metaphor.