



## ЗАКЛЯТЬЕ ВЕЧНОЙ МОЛОДОСТИ, ИЛИ РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ТЕЛЕСНОСТИ В ЖАНРЕ АНИМЕ

© **Е. А. Иваненко**  
© **М. А. Корецкая**  
© **Е. В. Савенкова**

**Иваненко**  
**Елена Анагольевна**  
администратор проекта сайта  
«Философская Самара»  
Самарская  
гуманитарная академия

**Корецкая**  
**Марина Александровна**  
кандидат философских наук  
заведующая  
кафедрой философии  
Самарская  
гуманитарная академия

**Савенкова**  
**Елена Владимировна**  
доцент кафедры философии  
Самарская  
гуманитарная академия

*Предмет анализа – сложный и богатый язык специфической телесности, разработанный в так называемом аниме (японской анимации). Элементы этого языка, сами по себе легко узнаваемые, выходят далеко за границы жанра: на тиражировании схожих эстетических принципов построены молодежные субкультуры (эмо) и многое другое. Имеет место особая практика репрезентации тела, существование которого завязано на мир медиа. Характерные черты этой телесности: сращение фюсис и техне, эстетика куклы, транссексуальность, инфантильность, тенденция к виртуализации. Таким образом, присматриваясь к эстетике аниме, можно подобрать ключ к трансформации телесности в медиасреде как таковой.*

**Ключевые слова:** аниме, тело, фюсис, техне, гламур, виртуальное, кукла, знаки эротического, метромедиальное, пайдейя, пластика, движение, энергия.

*Если эмо зажигают,  
значит это кому-нибудь нужно.*

Техника достижения вечной молодости со времен молодильных яблок шагнула далеко вперед – сегодня нет нужды скакать очертя голову за тридевять земель. Магические эликсиры омоложения под названиями «фитнес», «лифтинг», «ботокс» и им подобные известны и доступны всем – стоит только руку протянуть. Их изобилие и, главное, интенсивность их подачи в действительности напоминают кипящий ведьмин котел, из которого порой выливаются невразумительные, но зато очень магические снадобья, типа «омоложения по фотографиям». Что ж, спрос рождает пред-

*Заклятье вечной молодости, или репрезентация телесности в жанре аниме*

ложение. Наша задача состоит не в том, чтобы анализировать сложившуюся ситуацию (вообще, лезть с анализом в кипящий котел – дело заведомо проигрешное), но понаблюдать за происходящим со стороны, причем со стороны зрителя.

Зрительская дистанция, как известно, позволяет удерживать баланс между включенностью и невключенностью в происходящее. Но для авторов этой статьи однажды этот баланс дал сбой – мы как зрители обнаружили себя в состоянии недоумения при просмотре случайно попавшего к нам фильма-аниме «Последняя фантазия-7»<sup>1</sup>. Настроившись на просмотр ни к чему не обязывающего «мульти-пульти», мы столкнулись с тем, что в фильме явно присутствует сложный и богатый язык специфической телесности, но его суть остается неясной. Элементы этого языка, сами по себе узнаваемые и легко воспроизводимые, выходят далеко за границы мультфильма и могут быть опознаны и зафиксированы практически повсеместно. По крайней мере, на тиражировании схожих эстетических принципов построены молодежные субкультуры типа готов и эмо, а также такие явления современности, как гламур, глянец, метросексуальность и многое другое. Здесь есть нечто завораживающее: вроде бы и бессмысленная пустышка, но глаз цепляет. Все эти вышеперечисленные «цветы» современной культуры предполагают особую практику репрезентации тела, существование которого завязано на мир медиа: подобные тела «плавают» в метромедиальном<sup>2</sup> пространстве, как в физрастворе, и не могут жить ни в какой иной среде. Таким образом, присматриваясь к эстетике аниме, авторы надеются подобрать ключ к трансформации телесности в медиасреде как таковой.

Здесь следует подчеркнуть, что мы не знатоки жанра аниме; мы не поклонники, но и не противники произведений, созданных в этом ключе. В этом смысле здесь нет претензий на основательный анализ аниме как жанра. Скорее, это эссе в традиционном смысле «опытов над самим собой», в данном случае, опыта над собой как зрителем.

Культивирование тела меняется от эпохи к эпохе, в чем же суть современной культуры тела, выражаемой жанровыми особенностями аниме? Первое, что бросается в глаза при просмотре продуктов японской анимации, – это молодые, если не сказать инфантильные, тела с их невообразимой моторикой и неустрашимым шлейфом эротизма. Эдакая подростковость, возведенная в ранг самодостаточности. Вообще, основной фокус фильмов аниме – человеческое (в широком смысле слова) тело и его специфический кинесис. Аниматело (то есть тело, репрезентированное средствами аниме) – какое оно и каков его потенциал?

<sup>1</sup> «Последняя фантазия-7: Дети пришествия» (Final Fantasy VII: Advent Children), режиссер Номура Тэцуя, 2005 год.

<sup>2</sup> Концепт «метромедиальное пространство» используется авторами для обозначения особого феномена современности, а именно, сращения – вплоть до неразличимости – медиасреды и ландшафта мегаполиса. См.: Иваненко Е. А., Корецкая М. А., Савенкова Е. В. «Мегаполис: Левиафан с человеческим лицом» // Вестник Самарской гуманитарной академии. Серия «Философия. Филология». 2009. № 1(5).

Чтобы ответить на этот вопрос, надо хотя бы вкратце описать факторы, отвечающие за формирование феномена аниме как такового. Аниме – анимация, разработанная в Японии<sup>3</sup>. Само слово представляет собой адаптированное к японскому языку английское *animation*. Сверхпопулярность произведений аниме можно объяснить удачным сплавом «своего» и «чужого»: и для западного, и для японского зрителя аниме в каком-то смысле экзотично, поскольку в качестве японской анимации оно явилось результатом экспериментов с техниками мультипликации, изобретенными на Западе. Так что, строго говоря, аниме – плод скорее процессов глобализации, чем собственно японской культуры.

Вообще всякая анимация (мультипликация)<sup>4</sup> приспособлена к изображению того, что в реальности не встречается, – от партийно сознательных куропаток и мучимых дружелюбием мышей до поющих русалочек и совсем уж абстрактного дедушки Скрипа. Впрочем, какой-нибудь Багс Банни никакой уже вовсе и не кролик, или, точнее, он относится к кролику примерно так же, как зверь Панферий из средневекового Бестиария (кой предивным пением вокруг себя всех зверей собирает и тем почему-то подобен Христу?! ) к животному пантере из семейства кошачьих. Иными словами, анимация успешно создает свой «физиолог», пользующийся неизменной популярностью. В этом широком спектре волшебного и феерического аниме заняло определенную нишу, сделав ставку на жанр фантастики и фэнтези. Интересно, что сюжеты аниме (в отличие от других видов анимации) имеют дело только с историями о людях, а чаще – об отношениях людей с человекоподобными существами типа роботов, био-роидов, киборгов, эльфов, духов и, на худой конец, покемонов.

<sup>3</sup> Предыстория аниме восходит к 20-м годам XX века и связана с появлением классического японского комикса «манга». Позже, в 60-х годах, на основе манга стали создаваться анимационные фильмы, сначала сериалы, а потом и «полнометражки», которые получили название «манга-эйга», то есть манга-кино. В 80-х годах за сложившимся жанром закрепляется название «аниме», а сам жанр становится глобальным медиа-явлением – появляются клубы фэнов, развлекательная индустрия начинает ориентироваться на запросы поклонников. Кроме того, само аниме становится известно за пределами Японии. Рост спроса привлекает дополнительные инвестиции, усложняется техника, растет разнообразие – и далее по экспоненте согласно законам рынка. В 90-х этот аниме-попкок включается в Интернет с его возможностями, что приводит к его окончательной и бесповоротной глобализации. Далее аниме разделяет судьбу анимации вообще – постепенно, но целеустремленно переходит в цифровой режим, и это открывает новые горизонты производства и потребления. Например, в «Последней фантазии», которая являет собой пик современных технологий, детали проработаны настолько глубоко, что их невозможно заметить при нормальном просмотре, нужно перебирать кадр за кадром, чтобы получить полное эстетическое удовольствие.

<sup>4</sup> Интересна семантическая разница этих слов-синонимов. Пользующийся понятием *animation* Запад предполагает, что рисованные персонажи следует «одушевлять», в то время как наши соотечественники-мультипликаторы, очевидно, полагают, что достаточно только размножения.

Аниме свойственна своя, легко узнаваемая, ставшая клише иконография: большие и наиболее тщательно прорисованные глаза персонажей (на их фоне практически теряется все остальное лицо), вытянутые пропорции тел, сами тела, зачастую гендерно неоднозначные, но при этом буквально напичканные знаками сексуальности. Ну и, конечно, фирменное отличие персонажей аниме – сногшибательные челки всех возможных оттенков радуги, которые первоначально топорщатся на челе героя вне зависимости от всех тех перипетий, в которые он по ходу фильма попадает. В целом подростково-сентиментальная образность аниме, частично уходя корнями в дебри японской эстетики, находит отклик в восприятии западного зрителя по причине того, что опирается на некоторые довольно-таки традиционные эстетические схемы, адаптируя их к условиям поточного производства в метромедиаальной среде. Можно вспомнить о европейской традиции иконографии ангелов и эльфов, и многое становится узнаваемым – от готических пропорций до декоративной пластичности артнуво. Японская ложка в этой бочке цитат – миниатюра тоба-э<sup>5</sup>. Добавим сюда изобразительный язык комикса (и американского, и японского, то есть манги), представляющий тела как системы знаков. Именно поэтому, созерцая, их следует читать: например, белый цвет волос означает, что перед нами кто-то таинственный, сосредоточенный в себе, аристократичный, в то время как рыжий цвет прически маркирует импульсивный характер героя. И так до бесконечности – каждый элемент может и должен быть прочитан в соответствии с неписанными законами манги. В манге даже была разработана сложная, но буквальная система знаков для выражения эмоционального состояния персонажа – лишь одним емким штрихом зрителю сообщалось о сложных чувствах, бушевавших героя<sup>6</sup>.

Любая мультипликация в силу ее исходной сказочности оказывается ориентированной, прежде всего, на детскую аудиторию и, как любая сказка, содержит в себе элемент игровой пайдеи. Как говорится, сказка – ложь, да в ней намек, добрым молодцам урок. В силу этого произведениям анимационного жанра редко удается избежать морализаторства или идеологической нагруженности. Последнее особенно было свойственно советской мультипликации – даже в таком нарочито эстетском мультфильме, как «Маугли», не остается почему-то и тени сомнения по поводу того, что

<sup>5</sup> Первым комиксом в истории Японии считаются «Веселые картинки из жизни птиц и зверей» («Тедзюгига») знаменитого буддийского монаха и художника Тоба (годы жизни – 1053-1140), созданные в XII веке. Это четыре бумажных свитка, на которых была изображена длинная последовательность черно-белых картинок с подписями. В дальнейшем аналогичные произведения искусства назывались «Тоба-э», то есть «картинки в стиле Тоба».

<sup>6</sup> Возможно, подход к мультипликации как к ожившему комиксу приводит к тому, что в результате американская и японская анимации имеют тенденцию к клишированности, типичности – ведь комикс должен быть выполнен согласно клише – иначе его просто невозможно будет прочесть. То изобилие изобразительных средств, которым по праву может гордиться наша отечественная мультипликация, может отчасти объясняться отсутствием культуры комикса.

душа главного героя томится не по человеческому обществу вообще, а конкретно по социалистическому. Чем на этом фоне специфично аниме? Воспитательная функция в аниме сознательно культивируется как наиболее важная. Поэтому подавляющее большинство сюжетов здесь – это сюжеты инициации. Фильмы специально разрабатываются для дифференцированной по полу и возрасту аудитории. Причем в последнее десятилетие особо активно создаются фильмы аниме, рассчитанные на великовозрастных зрителей, законсервировавшихся в пристрастиях подросткового периода. Забавно то, что, хотя аниме насыщено моралью, западные поклонники практически не воспринимают ее как таковую – в частности, в своих отзывах они говорят, что предпочитают аниме, поскольку эти фильмы не «грузят» их нотациями. Вероятно, это связано с тем, что в аниме редко есть однозначно отрицательные герои. В западных мультфильмах никогда не ошибешься касательно того, кто здесь главный злодей – все от внешнего облика до внутренней мотивации с невероятной занудностью обличает представителя мирового зла в одной отдельно взятой волшебной стране. В аниме даже явные враги главного героя, во-первых, больны неизлечимой красотой не меньше, чем главный герой, а во-вторых, просто проявляют удручающую настойчивость в своих искренних заблуждениях. Эта неоднозначность этического облика героев объясняется синтоистской традицией, в которой духи не являются от природы злыми или добрыми, но могут проявить дружелюбие или гнев в зависимости от обстоятельств. Эта установка на «ура!» воспринимается западным зрителем, который устал от однозначной биполярности и склонен к плюрализму в этической сфере. С не меньшим восторгом принимается еще одна синтоистская по происхождению черта аниме – одушевленность всего и вся. Причем в этом отношении не делается различий между объектами природы и техники – и роботы, и деревья в равной степени полны богов. Согласно этой интуиции аниме разрабатывает сходным образом и технику изображения души, и тему одушевленной техники.

Такое естественное для синтоизма сращение природного и технического для западного зрителя по идее должно восприниматься как парадокс, ведь европейская культура, начиная с античности, исходит из противопоставления *фюсис* (природы как самопроизрастающего существа) и *техне* (круга вторичных вещей, созданных человеком). Но сама жизнь в современном мегаполисе такое противопоставление снимает<sup>7</sup>: города именно «растут» – присущая им жажда избытка распирает их в разные стороны. Техника полна скрытого магизма – в том смысле, что рядовой пользователь ограничивается магией кнопки, понятия не имея, что да как устроено. Жители мегаполиса не являются более субъектами городской жизни, ни один из них не располагает более ни зрительной, ни смысловой перспективой, в которой все городское пространство можно было бы увидеть

<sup>7</sup> Подробнее об этом см.: Иваненко Е. А., Корецкая М. А., Савенкова Е. В. «Мегаполис: Левиафан с человеческим лицом» // Вестник Самарской гуманитарной академии. Серия «Философия. Филология». 2009. № 1(5).

как целое, скорее, они, как муравьи, спуют по этим каменным джунглям, оставляя каждый свой маленький и быстротающий информационный след. Мегаполис – среда второй природы, которая стала гораздо сильнее, чем первая, и поэтому опыт жизни в нем столь прекрасно выражается в фантазматических образах киберпанковского толка, наводняющих аниме (да и прочую медиа-продукцию).

Этот новоявленный гибрид *техне* и *фюсис* – как он представлен в аниме – характеризуется весьма специфической материальностью. Здесь нет материи как вещества, обладающего массой и плотностью. Все здесь – лишь ступки и потоки энергии. Эта энергия никогда не пребывает в покое – она живет, движется, пульсирует, поэтому все здесь – и ландшафт, и вещи – обладает текучестью и трансформностью. Соответствующие характеристики присущи и телам, включенным в описанную выше среду.

Можно в эстетике *аниматора* увидеть эстетику куклы<sup>8</sup>. Кукла, особенно движущаяся кукла вроде марионетки, представляет собой подобие человеческого тела, но одна черта всегда будет отличать куклу от человека, в каком-то смысле родня ее с богами, – тело куклы не имеет интуиции смерти, в то время как человеческое знает о конечности своего существования. Подчеркнем этот акцент: не сознание знает о том, что тело смертно, пока тело ведет себя, как автомат, – от такой в своих основаниях картезианской концепции<sup>9</sup> важно дистанцироваться, если мы хотим понять пластику аниматора. Итак, предположим, что человеческое тело знает о том, что оно смертно, и это знание проявляет себя, к примеру, в специфической инертности, в несовершенстве движений, во всем том, что отличает человеческую пластику от пластики животного (которое тоже не обременено тяжестью знания о собственной смертности). Технические средства анимации и 3D позволяют перевести кукольный театр на иной уровень в том смысле, что нити кукловодов не видны, кукла как бы способна к самодвижению, а значит – к воссозданию эффекта живого тела без опыта умирания. Некоторая нарочитая «ходульность» в передаче пластики тел в аниме только усиливает этот эффект<sup>10</sup>.

Вообще, мотив таинственного кукловода, который стоит за всеми событиями и действиями героев, часто встречается в аниме. Что интерес-

<sup>8</sup> Этот тезис прекрасно иллюстрирует фильм аниме «Призрак в доспехах – 2. Невинность» («Ghost in the Shell 2: Innocence», 2004 год, режиссер Мамору Осии).

<sup>9</sup> Для Декарта в пределе нет разницы между куклой и телом-организмом человека или животного – в рамках его философии это все автоматы, проявления *res extensa*.

<sup>10</sup> Раскадровка в аниме построена таким образом, чтобы передать лишь кульминационные моменты движения. Низкая скорость обновления изображения (3 кадра в секунду вместо российских 8 и американских 12) позволяет уделить больше внимания прорисовке героев и окружающего фона (которой не хватает, например, большинству американских мультфильмов). Стандарт 3 кадра в секунду утвердился для японской анимации в 60-е годы, что было связано попросту с экономией, но потом он остался как стилистическая особенность. Правда, в 3D-аниме, типа «Последней фантазии», от такого способа передачи движения отказываются ради эффекта гиперреалистичности.

но, таким кукловодом, как правило, оказывается суперкомпьютер или сеть (причем с фантазматической регулярностью эта сетевая структура носит имя Геи). Мораль проста: весь мир – виртуальная ризома, и ни одно существо не в состоянии быть в строгом смысле слова субъектом своих действий, в этом смысле все – марионетки.

Виртуальная кукла божественна, ибо она невинна (свободна от рокового знания). Это как бы возврат к телесности Адама до грехопадения. Можно привести пример из немного другой оперы: специфическая невинность анимационных (мультипликационных) тел проявляется в частности в том, что отношения пресловутых Тома и Джерри являются поводом для комичного детского зрелища, а не для ужасающего по жестокости «садомазо». Средства анимации в гораздо большей степени, чем кинематографические, позволяют представить богов, ангелов, эльфов и прочих мифологических существ, чьи отношения со смертью иные, нежели у человека. Кино эту задачу решить сложно, в той степени, в какой оно привязано к телу актера, которое на уровне своей пластики сохраняет инерцию собственной смертности, и зритель эти знаки прочитывает, о них как бы «спотыкается» взгляд, разрушая волшебство иллюзии. Мы безошибочно определяем моменты, когда «летающий» мастер кунг-фу перемещается при помощи строп, неловко уподобляя живое тело марионетке. При этом какие бы немыслимые кульбиты не вытворяло анимационное тело, это никогда не вызовет диссонанса зрительского восприятия.

Невинно-райским кукольным телам в аниме все нипочем – они то лопаются, как мыльные пузыри, то вновь собираются. Имеет место не разложение, а диссоциация и ассоциация энергетических ступок, ведь тление не эстетично, безобразно, и от него отказываются. Материальность для классической мысли всегда была тождественна разложимости, поскольку материя – нечто составное, в отличие от целостного эйдоса. Здесь же тело и есть только образ – все материальное растворено в эстетическом. Герой аниме должен быть красив, это его главное кредо. Он представляет собой эстетическую поверхность, тело показа. Совершенство, в котором нет ничего лишнего. Тело – лишь упаковка энергии, именно энергии, а не чтойности (сущности), образ, брошенный на энергетический (или информационный?) поток. И поскольку здесь устранено различие между эйдосом и телом, перед нами уже симулякр собственной персоной. Этот симулякр существует в режиме action, напряженности. Его красота пластична. Вспомним, сравнения ради, определение пластического идеала по Гегелю: дух дан ровно настолько, насколько он может быть выражен в теле, а тело ровно настолько, насколько оно может выражать дух. Это характеристика скульптурной пластики. Пластика аниме предполагает, что тело дано ровно настолько, чтобы показать движение, а движение ровно настолько, чтобы показать эмоцию. В конечном счете, язык аниме основывается на том, что быть живым, иметь душу – значит эмоционально жестикулировать. Поэтому движение длится не дольше, чем нужно, чтобы прочесть знак, насладиться красотой, но не утратить динамизм эмоции. Отсюда особая танцевально-каллиграфическая моторика тел

и прозрачная мимика персонажей. Это опять-таки есть предельный случай эстетики кукольного театра, демонстрирующего эмоциональное состояние персонажа через динамику его жестов.

Поскольку тело предстает как оболочка энергии, на нем никогда не остается следов опыта. Тела не обезображиваются, не пачкаются, не рвутся, не стареют, не умирают. Как говорят персонажи аниме «Нойн»<sup>11</sup>: «Даже если нас убьют, мы можем притвориться, что этого не было». Это нетленные ангельские или эльфийские тела, у которых множество компьютерных жизней, что заставляет вспомнить об умирающем и возрождающемся боге: Дионис как пульсирующая энергия, вечно живой виртуальный огонь, мерами возгорающийся, мерами угасающий. Только этот Дионис сначала надевает знаки смерти, потом снимает их, удачным образом минуя стадию собственно телесного страдания. В этом смысле он напоминает Дориана Грея – невинный облик в точке пика активности, за плечами персонажа, выглядящего, как подросток, целая история, хотя на теле следов этой истории нет. Эта кукольная невинность может послужить ключом к еще одной странности тел аниме – их холодному эротизму. На первый взгляд имеет место парадокс: аниме буквально переполнено сексуальным подтекстом – все, включая покемонов, приходится друг другу любовниками. Но эта сексуальность какая-то отчужденная, и дело здесь отнюдь не в цензуре, запрещающей показывать интимные подробности (тем более, что есть особый жанр аниме порнографического характера). Чтобы понять этот парадокс, можно вспомнить, к примеру, рассуждения Ж. Батая о природе человеческого эроса. Эротизм, в отличие от животной сексуальности, проистекает именно из опыта смертности. Или наоборот – эротический опыт открывает осознание неизбежности смерти<sup>12</sup>. Отсюда трансгрессивный характер эротического: оно избыточно по отношению к репродуктивной функции (ведь жизнь вида не отменяет трагичности смерти индивида, если индивид эту свою смертность осознает) и наполнено печалью – эротический опыт как растрата тела не отдаляет от смерти, а приближает к ней. Эротизм аниме, поскольку он оперирует кукольными телами, какой-то стерильный – то возвышенно, то сентиментально ледяной. Эротический опыт растворился в избытке знаков эротического прямо по определению транссексуальности согласно Ж. Бодрийяру<sup>13</sup>. Рассеянное желание, самым трагичным или смешным образом не могущее сконцентрироваться, может быть проиллюстрировано на примере героев известного аниме «Яблочное семечко»<sup>14</sup>. Отношения главных персонажей Дюны и

<sup>11</sup> Сериал из 24 серий, английское название «Noein. Toward Another You», год выпуска 2005.

<sup>12</sup> Собственно, еще античный тезис о том, что эрос – причина смерти, поскольку он предполагает отделение от тела жизненной субстанции, подробно рассматривается у Ричарда Нианса. В частности, ссылаясь на Плутарха, Нианс упоминает, что якобы Александр Македонский почувствовал себя смертным, вступив в половые отношения. См.: *Нианс Р.* На коленях богов. М.: Прогресс-Традиция, 1999, С. 134.

<sup>13</sup> См.: *Бодрийяр Ж.* Прозрачность зла. М., 2000. С. 32–40.

<sup>14</sup> «Appleseed», режиссер Синдзи Арамаки, 2004 и 2005.

Бриорея, которые были любовниками до того, как из Бриорея сделали киборга, похожи на отношения Элоизы и Абеляра на стадии эпистолярного романа – для них ничего уже невозможно, кроме эмоций по переписке, им осталось только перемигиваться, переписываться каллиграфией жестов взаимной преданности.

Еще один тип знаков, фигурирующих в аниме в избытке, – это знаки сакрального. Буквально в каждом фильме собраны и перемешаны знаки-цитаты священного из разных культур, но они отсылают не к референту, а к культурным контекстам, которые бесконечны, так что имеет место целая сетка знаков, краев которой не видно, и сетка эта достаточно плотная, чтобы обладать эффектом более полной реальности, чем само реальное. Насыщенность, которой в повседневности нет, – характер как виртуальной реальности, так и вообще реальности медиа. Различие сакрального и профанного мира в такой ситуации предстает как различие виртуально-медийного и повседневного.

Опыт зрителя, когда речь идет о просмотре аниме, также имеет квазисакральный характер. Зритель видит так, как обычно не смог бы видеть, – он тоже метаморфен, он весь превращается в актуальную энергию взгляда, отсюда и специфическое эстетическое наслаждение, из пучины которого трудно вынырнуть. О таком зрительском опыте затруднительно рассуждать, так как дискретность и дискурсивность логоса ставит препоны на пути широкого и бурлящего потока зрительной энергии. Логос отнимает у такого опыта его виртуальность, так как дискурс выбирает одну возможность из множества (а виртуальное и есть множество сосуществующих возможностей) и укладывает ее в линейную форму.

Если у аниме есть педагогическая функция, то на что ориентирована такая *пайдейя*, какие проблемы она решает? Рискнем предположить, что речь идет ни много ни мало об изменении антропологии. Что происходит с опытом существования, если тело с целью сохранения его жизни и молодости потихоньку наполняется имплантатами, брэнная *фюсис* не то уступает место *техне*, не то сливается с ним. Кибер-тела в нашем информационном мире – еще не вещественная реальность, но уже некая смысловая проблема, пусть и несколько абстрактная. Можно предположить, что аниме включает своего зрителя в такой тип существования, адаптирует к нему превентивным образом. И тут представляется, скажем, Хайдеггер, который, гневно воздев палец и насупив бровь, рассказывает на тему того, что, попустительствуя замене конечностей, мы перестаем быть послушными своей конечности как таковой, отдаем себя на откуп поставу, углубляемся в несобственность и неподлинность *das Man* и становимся окончательно глухи к зову бытия...н-да... Но вот именно в силу того, что подобные инвективы отдают каким-то инквизиторским обскурантизмом, как-то язык не поворачивается клеймить эстетику аниме как морально разлагающую. В конце концов, хайдеггеровская – да простит он нас! – антропология не менее а-исторична, чем, скажем, кантовская, – в том смысле, что вполне культурно обусловленному ответу на вопрос «что значит быть человеком?» придается статус некоей всеобщей универсалии. Более взве-

шенным представляется тезис Фуко о том, что «человек, по всей видимости, скоро исчезнет», в том смысле, что одна антропология может смениться другой или, точнее, один способ концептуализации своего отношения с собственным существованием и собственным телом сменится другим. В этом смысле пугающая чуждость комплекса аниме-эмо вовсе не является провозвестником конца света как такового.

Итак, в чем же состоит *последняя* антропологическая фантазия современности?

Истерический слом идентичности периода после второй мировой войны закрепился в культуре конца XX века как невроз. Сегодня невроз под воздействием мощных сил метромедийного трансформируется в *фантазм* – идентичность выбирается как тренд<sup>15</sup>, как набор знаков. Способность выбирать – важнейшая из способностей в суперинформационном поле общества потребления. Эстетис рулит. Но чтобы выбрать что-либо в гипермаркете под названием *Mille plateaux*, необходимо использовать фильтры, иначе изобилие товаров будет просто оглушительно. Навык фильтровать – это способность опознавать тренд и формировать свой имидж как вектор, а фильтр – то, что предлагает свободу (свободу от выбора), упрощая операции по набору существенных характеристик. Здесь правят экономия и экономика, рисуя кратчайший путь, – вопрос, к чему?

Некое безликое *Я* может позволить себе жонглировать плодами своих желаний, с успехом перебрасывая их из одной потребительской корзины в другую, пробуя, тестируя себя в новом образе. Идентичность примеряется, как платье: ну, похоже в стиле «милитари»; ну, поношу «классику». И не беда, что процесс тестирования затягивается: каким бы ни был фантазм, с ним жить можно, это даже экстравагантно. Затянувшийся пубертатный период не порок, а достоинство. Культура шеголяет своей болезнью – анорексия, например, это и болезнь, и заветная цель для многих, ибо это модно, это вписывается в тренд. На этом пути действует беспощадная логика выживания – отгрызи себе лапу, попавшую в капкан; удали себе ребро, если ты не соответствуешь канону красоты. Будь вечно молодым – никого не удивляет, что старички и старушки шоу-бизнеса на плакатах выглядят куньи и цветущими. И дело не только во всемогущем фотошопе; в ход идут те самые магические эликсиры современности, побочные эффекты от которых вполне способны превратить вас в буквальном смысле в жабу. Виртуальный канон требует вполне реальных жертв – это необходимое условие существования в метромедий-

<sup>15</sup> Тренд (от англ. Trend – тенденция) – общая тенденция при разнонаправленном движении, выраженная общая направленность изменений показателей любого временного ряда. Тренд в экономике – направление преимущественного движения показателей. Тренд в моде – актуальное (ближайшее, краткосрочное) направление, периодически повторяющаяся тенденция развития моды. Тренд в сети Интернет – увеличение количества поисковых запросов, сообщений, тем, статей по определенной тематике. Так реальность оказывается эффектом выбора траектории в виртуальном многообразии.

ном пространстве, ведь чем плотнее инвестиции в виртуала – тем плотнее сам виртуал. Здесь возникает вопрос плоти как воплощения виртуального: сама плоть – тело – оценивается как потенциальный виртуал: оно есть для того, чтобы стать виртуальным. Ты еще никто, пока не прошел кастинг. Так произошла инверсия – реальное оценивается с виртуальных позиций, а не наоборот. Ценность плотских инвестиций покупает место в бесконечном рейтинге: Мадонна, например, это топ, потому что она инвестирует всю жизнь. Звезды-однодневки быстро взлетают в топ такой ценой, какую не способны регулярно проплачивать на протяжении дальнейшей жизни. Зыбкость и внутренняя нестабильность позиций рейтинга коррелирует с зыбкостью, с мерцающим существованием самого виртуального. Уникальность (личность) теперь, как ни странно, становится характеристикой количественной – некто так много времени жизни посвятил глянцу и гламуру, что теперь стал персоной. Гламур, как тренд трендов, становится флагом метромедиального – быть метромедиальной персоной без какого-либо гламурного атрибута нельзя. Носите стразы, будьте представителем меньшинства, падайте в эфире в обморок – иначе упадет ваш рейтинг. Таинственная значимость гламура объясняется его многообещающей непрозрачностью – несмотря на процесс всемирной гламуризации, никто толком не знает, что скрывается за обольстительным мурлыканьем словечка «гламур».

А оно, кстати говоря, хранит в своем шкафу не один скелет – особенно интересно звучит история происхождения этого слова. Английское *glamour* возникло в Средние века как вариант к слову *grammar* «грамматика», «книга», которое в свою очередь было заимствовано от французского *Grammaire*. Развитие значений такое: грамматика > сложная книга > книга заклинаний > колдовство, заклинания > чары, очарование. Того же происхождения слово *гримуар* – «книга заклинаний», книга, описывающая магические процедуры и заклинания для вызова духов или содержащая еще какие-либо колдовские рецепты<sup>16</sup>. Гламур-гримуар метромедиального пространства представляет собой совокупность знаков магического характера – упаси боже вызвать демона Prada вместо демона Gucci.

Среди многих гримуаров современности аниме вполне конкурентоспособно. Вам не надо даже ехать в клинику, чтобы вколоть себе силикон, –

<sup>16</sup> Вокруг гримуаров ходило большое количество самых невероятных легенд. По одним поверьям, читать гримуары может только их хозяин, так как бумага этих книг имеет багряный цвет, обжигающий глаза. Изменялись страницы лишь для владельца, но и то, даже хозяин подвергался страшной опасности, читая книгу, так как она способна поставлять самых разнообразных демонов – от мелких духов – до верховных существ адской иерархии, которые отнюдь не были услужливыми, а, напротив, имели непокорный и злой нрав. Было достаточно лишь раскрыть гримуар на нужной странице, как дух тут же являлся, и если книга откроется случайно, то ее неподготовленный к встрече с демоном владелец оказывался в большой опасности. По другой версии, колдовская книга – живая, ее обязательно нужно кормить, разумеется, не чем иным, как кровью.

клиника приехала к вам. Считывая с экрана смысловые ряды аниме-образов, нельзя не проникнуться их эстетикой и моторикой. Это вы, пока вы смотрите фильм.

Итак, что предлагает аниме и что берет взамен? Ни много ни мало: дление телесности в совершенстве в обмен на опыт смерти, любви и т. д. Иными словами, визу на существование в метромедиальном пространстве. Божественно-кукольно-виртуальное аниматело как всегда возможное маячит перед глазами; и вот мы невольно начинаем перебирать его знаки, как бусины четок, уповая на то, что сей гримуар обернется для нас заключением вечной молодости.

### **Incantation of eternal youth or representation of corporality in the genre of anime**

**E. Ivanenko, M. Koretskaya, E. Savenkova**

*The subject of analysis is complex and rich language of specific corporality, which has been developed in so called anime (Japanese animation). The elements of this language, which are easy to recognize, go beyond the borders of this genre: many youth subcultures (emo etc) are designed on duplication of similar aesthetic principles. Particular practice of body representation, which is connected with the world of media, is observed. The characteristics of this corporality are the following: the fusion of physis and techne, doll aesthetics, transsexuality, infantilism, virtualization trend. Thus, looking at anime aesthetics you can find the key to corporality transformation in media as it is.*

**Key words:** anime, body, physis, techne, glamour, virtuality, doll, erotic signs, metromedial, paideia, plasticity, movement, energy.