

Алексей М. ОРЛОВ

НЕКОТОРЫЕ АСПЕКТЫ ЭСТЕТИКИ И КУЛЬТУРОСОФИИ ЯПОНСКИХ АНИМЕ

Главы из книги

Фантастика в аниме

Наиболее интересные и показательные сюжеты аниме—это не то, «что когда-то было» (история) или «что есть» (настоящее), а то, что бывает, что вообще, в принципе возможно, и причем не только в бытовой жизни, но и во внутренней реальности.

Можно назвать аниме полномасштабными картинами жизни духа—души—тела.

Это ландшафты внутренней реальности, которая в то же время является внешней.

Это проблемы и ситуации, в которые попадает анима, имеющая вид телесной оболочки с особыми свойствами.

Это своеобразный словарь-справочник, энциклопедия наиболее важных моментов многомерной эволюции человека. Именно поэтому авторам аниме приходится прибегать к странным интерьерам, конструировать футуристические сюжеты, наделять персонажей необычной внешностью и свойствами; и даже в ретро-сюжетах, развивающихся в конкретном историческом времени, неузнаваемо трансформировать ход мировой истории («Отряд оборотней», «Сакура: битва за Париж») — ведь на самом деле это (еще и) картина внутренней реальности, а не (только) некоего внешнего мира, который существует (или раньше существовал) где-то во вселенной.

А как представить внутренний мир?—Тут не обойтись без трансформаций, сдвигов, странностей, переобозначений, символики и вообще без тотального «переформатирования» законов земной реальности и замены их принципами бытия в тонком плане.

Сюжеты аниме очень часто состоят из типичных, наиболее актуальных жизненных ситуаций—но типичных не для тела, а для сознания.

Мы называем такого рода информацию мифом, утопией и антиутопией, *fantasy*, мистикой, сказкой, фантастикой и т.п. На самом деле это духовные притчи, «сказки силы» (по Кастанеде), обучающие истории, в каждой из которых заложен архетип, т.е. элемент душевной жизни, внутренняя ситуация, духовное затруднение, которое невозможно миновать, с которым каждый из нас рано или поздно столкнется.

Судя по всему, аниме—это проективная область культуры, с упреждением отражающая наше развитие. Она предвещает меня-будущего. Она

обгоняет меня и показывает то, что произойдет со мной дальше. И это не исторический прогноз, не социальная футуристика, а особенности важнейших этапов развития сознания. Я все равно не смогу обойти их, и аниме в какой-то степени дают мне возможность подготовиться к встрече с будущими проблемами.

Наиболее характерные жанры аниме устроены так, что дают возможность развернуть богатое проективное содержание, продемонстрировать его, маскируя под сказку или фантастику. Чаще всего оно закладывается в главных персонажей: это особые качества пилота «доспеха» или выдающегося ниндзя, возносящейся хайбаны или «киборга с полной заменой», в котором остался только «шепот призрака».

Это маги, боги, демоны, люди, роботы, искусственные существа, животные, птицы, сгустки энергии—здесь годится любая внешняя оболочка. Природа тела как носителя сознания, «призрака», не имеет особого значения. Неважно, из чего сделаны руки, головы, животы, мозги, есть ли они вообще¹. Важны их свойства, характер, модель поведения в конкретной ситуации.

Описание внутренней реальности в аниме в целом представляет собой единую непротиворечивую систему. В самом общем виде можно сказать, что оно совпадает с буддийским мировосприятием, где крайне подробно разработаны духовные реалии различных этапов внутреннего пути человека к совершенству, который в целом совпадает с путем, описанным в других мировых религиях. Вот это содержательное ядро аниме, пожалуй, и представляет собой главную ценность этого вида культуры.

Чем глубже я осознаю актуальность этой информации для себя—тем скорее приду к раскрытию в себе своей истинной природы. Ведь в конечном итоге важна даже не конкретная информация, а следствие ее получения, заключающееся в моей крепнущей внутренней уверенности в том, что *все возможно, все достижимо*.

Если действительно в духовной жизни все решает вера (а именно этому учат все мировые религии), то аниме, безусловно, вселяют в нас веру в бесконечность и безмерность сил и возможностей человека.

Да, мы разные, мы мужчины и женщины, мы активны и пассивны, мы добрые и злые, мы молодые и не очень. И тем не менее все мы идем к одному. И аниме воспроизводят множество возможных путей, ведущих к совершенству, к раскрытию в себе истинной природы.

С этой точки зрения можно утверждать, что в аниме нет никакой фантастики.

То, что сегодня для меня недостижимо—завтра станет нормой моей жизни.

Лягушка для головастика—тоже ведь полная «фантастика», пока он не реализует в себе ее реальность и сам не превратится в нее.

Сюжеты едва ли не всех аниме основаны на глубоких базовых знаниях об истинном устройстве человека.

Любой самый невероятный эпизод, свойство, поступок—просто проекция будущих, пусть и очень «продвинутых» состояний и свойств меня.

Например, в аниме «Манускрипт ниндзя» есть редкий эпизод превращения персонажа в ветку дерева: дряхлый старец Дакуан, столкнувшийся с

могучим демоном, неожиданно бесследно исчезает, оставив на дороге свою шляпу и одежду. Демон уходит, не в силах отыскать буквально испарившегося противника. Далее показано, как одна из бугристых узловатых веток дерева, растущего возле дороги, вновь постепенно обретает человеческую форму.

В фильме не дается разъяснений, как он это сделал. Но в других аниме и традиционных текстах содержатся намеки на механизмы, которые запускаются в этом случае. Это управление вихрем дхарм («Некоджиру»), резонансная настройка в унисон с другим типом сознания, сдвиг точки сборки в нужное положение, соответствующее иному телу (у Кастанеды Дон Хуан таким образом мог превращаться в ворона), «думание» на языке того персонажа, с которым необходимо слить свое сознание (во время первого запуска Асукой «Евы-02» в «Neon Genesis Evangelion» запуск дает сбой, потому что Асука мыслит по-японски, а «доспех» сделан в Германии и настроен на немецкий язык; в этот момент в кадре визуализируется «немецкое сознание» «Евы-02» в виде изображения слова на немецком языке, многократно повторенного и заполняющего все пространство кадра). Наконец, синхронизация ментальных частот, о которой не раз упоминается в «Евангелионе», как основное условие управления «доспехом». Все это разные формулировки одного и того же процесса.

В Старом Китае художники были духовными адептами, для которых умение сдвигать точку сборки являлось основой творчества. Принцип «рисуй муравья—стань муравьем» понимался именно как слияние своего сознания с изображаемым существом.

Если наши «тела»—это вибрации, волны (а в этом сходится и современная наука, и древнейшие знания, отраженные в мировых религиях), то «слияние» и означает настройку в унисон, умение найти резонансную частоту с другим существом,—процесс, в принципе не более сложный, чем поиск нужной радиостанции с помощью ручки настройки.

Вот что интересно: невозможно говорить об этапах пути, не зная, куда ты движешься. Именно в этом случае сюжеты множества аниме мнятся нам «фантастикой».

Однако по мере того, как мы узнаём о том, что ожидает нас на нашем пути, «фантастика» обретает проективный, предсказательный смысл вполне реального, более чем вероятного прогноза.

Чтобы делать такие прогнозы, нужно знать, какова конечная цель человека. Каковы его будущие состояния и свойства. Но аниме в конечном итоге и говорят об этой высшей цели и об этапах ее достижения.

Лики сознания в аниме

В целом аниме следуют буддийским представлениям о формах сознания: всё есть сознание и нет ничего, кроме сознания. Это означает, что тело и есть сознание. Образ тела в аниме чаще всего—это образ сознания, и он обычно имеет особые маркеры, позволяющие судить о типе и ступени развития данного сознания (возраст персонажа, пропорции тела, наличие и размер глаз, цвет тела, преобладание темных или светлых тонов, наличие

крыльев, способность трансформировать свой облик, степень владения речью и т.д.).

Формы могут быть воплощенными и невоплощенными; грубо-телесными, тонко-телесными и бестелесными (чистое сознание).

Кроме того, существует особый класс «составных» образов, обостряющих факт совмещения в человеке разных уровней сознания, разных «природ»: в простейшем случае это тело и дух («доспех» и «призрак»). Составляющих может быть три: тело, страстная душа (*кама руна*) и дух. Каждая составляющая, скрытая внутри тела, имеет свои лики, проявляющиеся при необходимости вовне (вспомним лик, проступающий из ладони Охотника Д в «Охотнике на вампиров Д»).

Составные образы построены по принципу взаимовложенности: тонкие тела, как правило, встроены одно внутри другого наподобие матрешек.

1) Бестелесность как невоплощенность. Бестелесные, бесформенные существа, как ни странно, изображаются крайне легко. Голос, звучащий ниоткуда. Чистый свет (Флой в «Хармагедоне»). Глаз Саурана во «Властелине колец»—висящая в пространстве кроваво-красная мандорла—словно разошедшийся разрез на теле неба.

2) Тонкая телесность. Самый распространенный маркер тонкой телесности—полупрозрачность тела. Так можно изобразить «тонкое тело» чего угодно: холодильника, привидения, духа.

В аниме часто обычные персонажи уходят в тонкость в конкретной ситуации—например, при нападении противника, при необходимости мгновенно исчезнуть или перенестись в пространстве. Сама способность к превращению во что-то иное или любое другое «паранормальное» свойство—показатель тонкости сознания. «Сверхсвойства» (айшварии или сидхи) присущи лишь тонкому, «продвинутому» сознанию, даже если тело персонажа внешне выглядит как обычное.

3) Воплощенные существа. Воплощенные персонажи охватывают все многообразие природных и искусственных форм. Живым в аниме может выступать что угодно. Сознание может принять любую форму.

Разных тел воплощения—огромное множество, так что здесь имеет смысл говорить не о типах или ликах анимы, а, скорее, о тех приемах, которые проявляют лик сознания в камне, растении, неодушевленной вещи, техническом устройстве, постройке—в чем угодно.

Эти приемы носят простейший характер и в самом общем виде их можно назвать знакомым всем нам словом «одушевление» или «анимация».

Основными признаками анимы является *осмысленное движение* и/или *речь*.

Верх и низ в аниме: «нефизическая география»

В духовных притчах всех народов (которые мы сейчас воспринимаем как мифы, сказки, легенды и т.п.) «верх» связан с целью эволюции, со све-

том, а «низ»—с несовершенным, непросветленным состоянием живых существ, с тьмой и «смертью»².

Так возникает образ *вертикали* как модели мира, в котором существуют существа с разными типами сознания, отличающимися друг от друга степенью внутренней «продвинуто́сти», и образ постепенного, медленного продвижения снизу вверх как модель эволюции.

И хоть «каждый живет в своем мире», тем не менее существа из разных слоев или «высот» иногда встречаются друг с другом.

Место встречи условно можно назвать *перекрестком*. Интересно, что в символическом пейзаже японской культуры перекресток дорог—это как минимум «тоннель, через который человек общается с миром духов, предков»³.

Низ связан с хаосом, верх—с космосом, а движение снизу вверх чаще всего—с переоформлением хаоса в космос, т.е. с «магистральным» направлением развития сознания.

В лучших аниме легко угадываются точные соответствия вкратце описанной выше «символической географии». А это означает, что пространство в аниме не столько физично, сколько символично, т.е. прежде всего насыщено духовным смыслом.

Заметим, что достижение совершенства означает не просто вознесение и достижение «неба» как максимально возможной духовной высоты, но кардинальный выход за пределы принципа «вертикали»—как бы уход в третье измерение,—и свободное перемещение во всех мирах.

Вознесение—один из образов совершенства именно в «вертикальной» схеме эволюции. Вспомним уход хайбана в одноименном сериале. Хайбаны падают с неба, чтобы вырастить себе крылья, получить нимб и вознестись. Ракке—главной героине сериала—для того, чтобы заслужить искупление, приходится не просто упасть с неба на землю, как всем остальным, а еще и опуститься вниз, под Стену⁴ (она тоже начинает обработку своей кармы с самого «низа»—точно так же, как и Тихиро в «Унесенных духами»).

Под стеной находится подземная река (Стикс), текущая в пещере. Это царство тьмы и смерти. Здесь «низ», «тьма» и «смерть»—почти синонимы, они слипаются воедино, как элементы сновидения.

В то же время пространство под стеной оказывается *перекрестком*: здесь Ракка встречается «в духе» с ушедшими: она слышит голос и песню уже вознесшейся Ки, доносящиеся словно бы из иного мира, и это помогает ей постигнуть смысл загадочных рун на погребальных стелах, вмурованных в стены тоннеля под стеной, и освоить язык жестов *ваши*—местных жрецов при храме, знающих все ответы на все вопросы.

В «Хелсинге» Интегра находит Арукарда заточенным в подвале своего поместья, где-то глубоко «внизу». Его изначальное местонахождение тем самым выдает его родство с «нижним миром», миром тьмы. Свои дни он также проводит в подвале, прячась от солнечного света. Интегра, его хозяйка, наоборот, постоянно появляется в просторных светлых интерьерах или в дневных сценах на открытом воздухе, скажем, в вертолете, летящем высоко над землей. Тем самым она связывается с «верхом» («небом») и светом.

Топосы, неотрывно связанные с персонажами, помогают опознать их внутреннюю сущность как ясную разнесенность вверх и вниз по эволюционной «вертикали». Внешность Интегры («светлая», она блондинка и носит светлые платья) и Арукарда (он подчеркнута темен и брюнетист, одевается в черное и красное) также подчеркивает их пребывание на разных «этажах» (чем выше—тем светлее).

В «Манускрипте ниндзя» наиболее примитивные демоны явно связаны с «низом». Один из них, Тэссай, имеет тело из камня, которое парадоксальным образом совмещает свойства пластичности и твердости, подвижности и косности инертной каменной массы. Он сам—как бы часть «нижнего мира», с трудом принявшая грубый и приблизительный человеческий облик, похожий на неудачную копию человека. Другой демон (с когтями Шидзима) прямо возникает из-под земли, из чернильной тени, легкой на землю, а затем, исчезая, вновь уходит в землю.

Более продвинутые персонажи в этом фильме (в том числе и демоны) имеют другие топосы, как правило, буквально «приподнятые над землей»: они часто помещаются на горизонтальные ветви колоссальных деревьев, поединки переносятся внутрь храма, стоящего на горе, на высокогорные плато и верхушки утесов.

Завершение решающего поединка главного героя, ниндзя Дзюбэя Кибэгами с самым сильным противником, Кимоном, происходящее на корабле, выстроено по закону вертикали: во время пожара Кимон падает вниз, в расплавленный поток золота, и гибнет в нем, а Дзюбэй, наоборот, оказывается вознесенным высоко *над* ним.

В фильме есть загадочный персонаж—согбенный плюгавый старикашка Дакуан с впалыми щеками, он несколько раз мгновенно возносится вверх, используя свой посох, который, удлиняясь до нужной высоты, становится вертикалью, служащей опорой для перемещения старика. Судя по архетипу свободного владения «символической вертикалью», скрытому за внешне простым приемом владения посохом, Дакуан—один из самых продвинутых персонажей фильма (не случайно он практически неуязвим и совершенно невозмутим в любых ситуациях).

В «Унесенных духами» основное действие происходит в узкой, вытянутой вверх, многоэтажной пагоде, которая построена на утесе, торчащем из воды. Пейзаж и архитектура здесь явно воспроизводят модель вертикальной многослойной вселенной. На самом вершине живет могущественная магиня и хозяйка заведения Юбаба, в самом низу, в котельной—многорукий истопник, похожий на паука (намек на паука-Брахмана?), поддерживающий огонь в топке. Истопнику прислуживают неразвитые примитивные насекомые, подтаскивающие уголь. Они достаточно явно обозначают «низ» вертикали как местопребывание наиболее неразвитых и примитивных существ.

Тихиро начинает службу в заведении с самого низа и постепенно, по мере своего внутреннего продвижения, как бы поднимается опять вверх, до уровня Юбабы, а затем вообще выходит за пределы власти Юбабы—и за пределы «вертикальной иерархии».

Ее финальная поездка на поезде к Занибе, сестре Юбабы, несмотря на то, что выглядит как горизонтальное перемещение по равнине, имеет яв-

ный оттенок погружения в «нижний мир» из-за того, что нужная ей станция названа «Дно болота». Возвращение Тихиро по воздуху на драконе, высоко над землей, еще раз подчеркивает ее выход за пределы «вертикали миров», ее неподвластность этой иерархии—отныне она свободно пронизывает все миры, по своему желанию то возносясь вверх, то опускаясь вниз.

По возвращении она отгадывает загадки Юбабы не где-нибудь, а возле начала моста, ведущего через пропасть к заведению, прямо на дороге, точнее, на *перекрестке* дорог. «Перекресток», по сути,—это она сама, поскольку отныне она способна самостоятельно выбирать свой путь.

В классическом загребском фильме «Дневник» (1971) Неделчо Драгича есть замечательный кадр, где идущий человек напрямую изображен в виде перекрестка: из верхней части его туловища и головы в разных направлениях выходят стрелки дорог. Это метафора того, что персонаж внутренне находится на перепутье. Он—сам себе дорога и путь. Тихиро, отгадав загадку Юбабы, также становится таким живым, «ходячим» перекрестком. Она вышла за пределы обусловленности чужим, внешним выбором. Она внутренне освободилась. Лишь осознав это, я наконец понял, что сюжет «Унесенных духами»—это лестница, этапы постепенного прохождения героиней ступеней, ведущих к высвобождению своей истинной природы.

В «Neon Genesis Evangelion» особые, двойственные отношения верха и низа приданы городу Токио-3. Внешне это современный город с узкими «столбиками» небоскребов, уходящих в небо. Однако при сигнале воздушной тревоги небоскребы опускаются вниз, скрываясь под землей. Под городом находится огромная пещера, из «потолка» которой выдвигаются, словно сталагмиты, нижние части опустившихся с поверхности земли небоскребов, оказывающиеся по отношению к постройкам на дне пещеры вознесенными вверх. Тем самым город обладает двойным статусом, будучи одновременно элементом и верхнего, и нижнего мира. Кроме того, небоскребы играют роль проводника между верхним и нижним Токио, такого коридора или «перекрестка». Тем самым двойной, сдвигающийся то вверх, то вниз топос небоскребов намекает на сокровенный смысл происходящего, который тщательно скрывается за внешне незатейливым сюжетом чисто военного и технологического противостояния «ангелов» и «евангелионов» и проявится лишь позднее.

В фильме «Почти человек» путь робота Пальме в *тамас*⁵ одновременно показан и как перемещение по горизонтали, по поверхности некоей фантастической планеты⁶, и в то же время имеет явные признаки спуска вниз, т.е. происходит еще и как бы по вертикали. Эта усложненная модель одновременного перемещения по вертикали и по горизонтали, по поверхности планеты и в то же время по дну некоего незримого океана, возможно, нужна именно для того, чтобы подчеркнуть метафорический, сокровенный смысл происходящего: перед нами духовная притча, метафора внутреннего странствия, нечто наподобие «паломничества в страну Востока» Германа Гессе. И потому точное следование физическим реалиям и законам здесь не совсем уместно.

В фильме «Почти человек» двойственность придана и мотиву спуска Пальме в *тамас*. В прямом смысле этот спуск является его духовным падением и явной деградацией. И в то же время он оказывается его внутренней победой и эволюционным рывком—ведь Пальме не человек, а кукла, механический робот типа заводной игрушки, и для него достижение области *тамаса* означает не падение вниз, а включение в эволюционную цепочку и начало подлинной эволюции, начинающейся с древесной формы: не потому ли две веточки за его спиной в финале, где он начинает окончательно превращаться в дерево, так похожи на крылья?

Похоже, что любое перемещение по «символической вертикали» в более глубоком смысле является эволюцией. И неважно, куда мы движемся—«вниз» или «вверх». Строго говоря, никакая инволюция невозможна, и «два шага назад» (то есть вниз) на самом деле всегда означают шаг вперед.

Космос и хаос

Космос—это мир, который понятен, ясен для нас. Греки этим словом обозначали «мировой порядок», «строй», «вселенную». Мы способны жить лишь в упорядоченном мире. А хаос—это область, не приспособленная для жизни, «зияние», «пустое протяжение», «разверстое пространство». Хаос бесконечен, непознаваем, алогичен, необъясним. Это бессистемный мир. Его нельзя понять и объяснить. Можно сравнить космос с точной картой для путешествия, а хаос—с каракулями, следование которым приводит к бессмысленному тырканью и метанию туда-сюда.

Космос и хаос—это еще и два типа подхода к жизни, а не просто мир организованный, поддающийся упорядочению, и мир как анархия, неуправляемый абсурд, непредсказуемый сюр.

Можно сказать, что космос и хаос—это системность и бессистемность, упорядоченность и неоформленность, личность и безличие. Но это не антинормы, отрицающие друг друга, а, скорее, две последовательные фазы развития, сменяющие друг друга: космос оформляется из хаоса. Многие демоны в аниме часто представлены в виде грубых, слабо оформленных тел, напоминающих камень или комок земли. Это один из условных образов хаоса как начальной, весьма примитивной стадии бытия. Еще Овидий называл хаос «нерасчлененной и грубой глыбой», «безликой громадой».

Сюжеты лучших аниме часто несут в себе мотив построения (или познания) космоса внутри хаоса.

В «Манускрипте ниндзя» погибают жители отдаленной деревни. А вдруг это эпидемия? Возникает угроза воцарения хаоса. Ниндзя отправляются, чтобы выяснить причину их гибели. Те находят демонов-убийц и в конце концов уничтожают их. Космос восстановлен, хаос уничтожен.

В «Хайбане» главная героиня Ракка попадает в незнакомый для нее мир. Она даже не знает, кто она сама, для чего она здесь. По ходу фильма постепенно проясняются ответы на все ключевые вопросы ее жизни. Она как бы вычерчивает (в своей голове) карту мира, в котором живет, но не «физическую», а внутреннюю, ментальную, карту целей и смыслов, карту всеобщей взаимосвязи всех элементов своего мира. Сюжет сериала и пред-

ставляет собой неуклонное высвечивание ее глобальных жизненных задач, с которыми ей необходимо справиться: вспомнить свой сон, найти занятие, очиститься от грехов и вознестись.

В «Хеллсинге» мир заполняют вампиры, множачие социальный хаос и угрожающие обществу людей. В финале все они уничтожены. В зыбком мареве сюжетного «беспредела» и жестокости этого horror-film'a существует одна незыблемая опора: это верность Арукарда своей хозяйке Интегре. Несмотря на все свои, мягко говоря, странные замашки, Арукард никогда не выходит за рамки повиновения. Что бы ни случилось—он постоянно находится по эту сторону границы, не совершая того проступка, который в свое время навлек на Иблиса вечное проклятие Бога и низвержение с небес. А это означает, что при всей своей экстравагантности и экстремизме сериал удерживается в строгих и незыблемых рамках канонической (христианской, исламской) демонологии, в пределах религиозной ойкумены. Эта высшая ценность и образует космос.

Даже в «Некоджиру», на первый взгляд кажущемся набором бессвязных абсурдных фрагментов, к концу фильма проступает «железная» сюжетообразующая закономерность, на которую логически нанизывается всё происходящее: это беспощадное развенчивание и срывание покровов майи со всех наших представлений: о теле и душе, о пространстве и времени, о сути жизни и смерти тела, о принципах духовной эволюции. То, что казалось хаосом, постепенно структурируется, яснее и оборачивается космосом.

В наиболее сильных сюжетах космос не выстраивается из хаоса, не заменяет его, а как бы проступает сквозь него из него же: то, что казалось хаосом, оборачивается космосом. Это важная черта аниме. В них на самом деле нет и не может быть хаоса. Хаос—это иллюзия, майя, и только от нас зависит, как быстро мы расстанемся с этой иллюзией и начнем видеть систему, законы, принципы, дхармы и прочие элементы космоса там, где до этого видели голый абсурд и нелепость.

Едва ли не любое аниме в этом смысле можно уподобить эпизоду из «Некоджиру» с распиливанием циркульной пилой гимнастки: сначала целостность тела космоса на наших глазах рассекается на части, а затем удивительным образом эти части вновь срастаются, восстанавливая живое тело.

Психологи полагают, что поддержание целостности восприятия картины мира—главная функция сознания. Ее называют по-разному: оцеленением, созданием когнитивной карты реальности, ощущением слитости и единства с миром, соединенности с ним. Без этого смутного, но очевидного чувства целостности мы не способны существовать. Гегель писал в «Эстетике», что душа—это внутренняя проекция мировой целостности.

Получается, что лучшие аниме несут важнейшую психологическую функцию: они раз за разом сначала создают, а затем развеивают иллюзию расколотости мира (то есть сознания), его обесмысленности и хаотичности. Они вновь и вновь «склеивают» наше восприятие, собирают его из фрагментов, осколков, элементов и кусочков воедино, восстанавливая его целостность и цельность, задавая ясные ориентиры бытия.

Но зачем в таком случае сначала надо задавать ситуацию хаоса, обманывая и страшая нас, а затем показывать, что на самом деле это космос? Почему нельзя сразу построить космос—и точка?! Разве что для того, чтобы показать, что любой хаос—не более чем иллюзия? Или чтобы раз и навсегда выработать у нас «иммунитет» против любого хаоса: психологического, культурного, художественного, философского, социального, политического, технологического и т.д.? Трудно переоценить важность такого иммунитета.

В «Neon Genesis Evangelion» некие гигантские роботы, которых называют «ангелы», раз за разом нападают на Токио-3, пытаясь разрушить его. И только «Евы» и их юные пилоты могут противостоять им. Это чисто военное и технологическое противостояние в дальнейшем начинает выступать как метафора внутренней битвы каждого из пилотов за человека в себе, за торжество гармонии, космоса над хаосом в пределах одной, отдельно взятой души.

В «Унесенных духами» сюрреальный и странный мир («хаос»), куда попадает Тихиро, требует от нее изучения и освоения (т.е. превращения в «космос»). В конце концов он оказывается баней, своеобразным чистилищем—и не только для «гостей», но и для всех работников бани. Тихиро, с честью выдержав все испытания, искушения и «чистки», заслуживает право самой выбрать свою дальнейшую судьбу—и избирает возвращение в свой мир вместе со своими родителями.

«Призрак в доспехах» начинается как заурядный полицейский триллер, где одни механически «убирают» других. И лишь постепенно всплывает и яснее истинный смысл происходящего; выясняется, что все события, кажущиеся случайными и хаотичными, направляются Кукловодом во имя достижения чисто «космической» задачи: восстановить целостность своего сознания и своего существа, соединившись с Кусинаги. В финале цель достигнута.

«Почти человек» довольно долго воспроизводит хаотично устроенные миры, где все перепутано до неразличимости: доброе и злое, хорошее и плохое, бессмысленное и имеющее смысл, красивое и безобразное. Однако постепенно проясняется структурная основа этих миров, «железно» отвечающих индуистскому учению о трех гунах: саттве, раджасе и тамасе. Главный персонаж—Пальме—строго последовательно проходит сквозь миры, с железной логикой и неотвратимостью двигаясь по пути инволюции, сверху вниз: от саттвы сквозь раджас в тамас. Однако Пальме—не человек, а кукла. И для него подобный «спуск вниз» в каком-то смысле оказывается прогрессом, процессом наращивания «духовной ткани», которая затем вступает в первый круг эволюции—в виде растения.

Интересно, что все мировые религии формулируют основную задачу человека в терминах восстановления полноты, достижения предельно возможного единства и целостности, т.е. преобразования себя в «космического человека». Можно сказать, что Бог—это и есть «космический человек», человек, обнявший собою всё. Космос—это еще и идеал тотального приятия. В этом смысле лучшие аниме близки позиции мировых религий.

Символика костей, зубов и клыков

В буддизме устрашающими зубами и клыками, а часто украшениями из костей снабжаются изображения «гневных божеств», сосущих кровь людей, разрывающих их на части, глотающих кости. Такие изображения являются условными образами страхов и других иллюзий, гнездящихся в голове у верующего и гнетущих его, рвущих на части сознание, лишаящих внутренней силы и веры—и в этом смысле сосущих его кровь.

Здесь зубы и клыки несут семантику прямой угрозы, опасности, связанной с наличием омрачений сознания.

В аниме с клыками и резцами часто изображаются демоны, а кости и подчеркнута увеличенные зубы маркируют их как носителей разных форм омраченности либо неразвитых, примитивных, животных, начальных (связанных с хаосом как первобытием) форм сознания, часто имеющих агрессивный, разрушительный тип поведения.

В дзенском трактате «Оратэгама» японского мастера Хакуина Эаку (1686–1769), представляющем собой наставление, предназначенное последователям дзен, встречаются имеющие позитивный смысл описания типа «у вас во рту завибрируют кости и клыки из пещеры Дхармы⁷» и «зубы станут как лес клинков, а рот станет как чаша с кровью»⁸. Здесь кости, зубы, клыки—это силы, которые приобретает практикующий и которые помогут другим в их духовных поисках⁹. В этом случае зубы, кости и клыки используются не для устрашения, а для метафорического отображения способности последователя «разгрызть» орех Учения (Дхармы) и справиться с любыми трудностями на духовном пути.

Видимо, насмотревшись традиционных древних изображений «гневных божеств» и не разобравшись с их символикой, западная культура трансформировала этот образ и пустила в обиход образы вампиров, полностью лишённые какой-либо духовной наполненности.

Выдающийся немецкий кинотеоретик Зигфрид Кракауэр, анализируя классический фильм Фридриха Вильгельма Мурнау «Носферату—симфония ужаса» (1922), писал: «Примечательно, что символика кадров и все технические ухищрения преследовали одну-единственную цель—нагнетание ужаса... Ужас, который сеет Носферату,—это злодеяния вампира, отождествленного с моровой язвой»¹⁰. З.Кракауэр видит в этом образе выражение заглавной в коллективном бессознательном страсти к разрушению и невероятный садизм, зреющий и постепенно набирающий силу в немецкой душе.

В аниме встречаются чисто западные образы вампиров (обычно на втором-третьем плане), не имеющие ничего общего с традиционной восточной культурой. Именно они вылезают по ночам из могил, гробов или подвалов и сосут кровь своих жертв.

Однако особый интерес в аниме представляют те образы вампиров и демонов, которые зачастую играют в сюжете ведущую роль (главный персонаж в «Охотнике на вампиров Д», Арукард в «Хеллсинге») и в какой-то мере следуют описанной выше традиции позитивной символизации. Крупный план длинных резцов Арукарда входит в клип, который предвещает каждую серию «Хеллсинга», на него нельзя не обратить внимание.

Сам Арукард по ходу сюжета не раз доказывает свою лояльность и смирение по отношению к своей хозяйке Интегре¹¹. Если предположить, что его отменные зубы и клыки—метафора его умения «разгрызть орех Учения» (что сразу придает ему статус продвинутого последователя некой духовной традиции), становится ясно, почему он занимает ключевое положение в сюжете и почему вокруг него сконцентрировано столько чисто религиозной позитивистской символики.

В «Хеллсинге» Арукард использует свои зубы и метафорически, и буквально. В нем соединились и смешались воедино и западные представления о вампирах-кровососах, и традиционные восточные атрибуты «гневных божеств», и позитивистская символика клыков и резцов. Он во всех смыслах «грызет» врагов своего Ордена, который борется с нечистью за чистоту святой церкви. Но лишь в свете позитивистской символики, которую использовал в своем трактате Хакуин Экаку, становится ясно, почему Арукард фактически возглавляет Орден, обеспечивая его эффективную деятельность, хотя номинально руководителем является Интегра.

Позитивная символика клыков, резцов, костей является для нас крайне непривычной.

Западная культура видит в них атрибуты и модели поведения хищного зверя и трактует, как правило, негативистски. Вот почему до сих пор мы неадекватно, в негативном ключе воспринимаем то, что на самом деле—в свете своей протокультурной традиции—не несет никакого негативизма.

Возраст персонажа как символ

В буддизме, положения которого, как ни странно, едва ли не полностью определяют базовую концепцию в большинстве аниме, считается, что эволюция человека заключается в непрерывном изменении уровня его сознания. Причем это изменение—не плавное и постепенное, а ступенчатое, это резкие трудоемкие прыжки или скачки с одной ступени на другую.

Вот почему в «Хармагедоне» Ринтаро (1983) для того, чтобы в молодом пареньке Джо пробудились его психические силы и он достиг нового уровня осознания, специально создается сверхнапряженная и мучительная для него, буквально нестерпимая ситуация, к тому же связанная с чувством непередаваемого ужаса.

Достигнутый персонажем уровень сознания (или его ступень) обычно маркируется в японских аниме его внешностью, в частности, возрастом и степенью проявленности возрастных изменений.

Общепринятой в быту является культурная парадигма, при которой мудрость прямо пропорциональна возрасту: человек чем старше—тем мудрее (отсюда—необходимость уважения старших), и чем младше—тем неразумнее.

В «Хармагедоне» Ринтаро (1983) из всех семерых «воинов духа» Сонни—наименее продвинутой. Возможно, именно поэтому он показан в виде мальчугана-коротышки, а все остальные из семерки выглядят старше его. В данном случае возраст персонажа напрямую связан с уровнем его духовной продвинутости.

В *аниме* часто бывает и наоборот. Бытовая схема здесь может не работать. Очень продвинутый персонаж, соответственно говорящий низким голосом глубокого старца, может иметь внешность восемнадцатилетнего юноши (Черный дракон в «Эскафлоне»).

В «Унесенных духами» Тихиро моложе, чем Хаку, но ее поступки показывают, что она более продвинута, чем он.

Тем не менее Юбаба и ее сестра—могущественные магини—показаны как глубокие старухи. Однако и Хаку удается похитить у сестры Юбабы печать, и самой Тихиро—разгадать загадку Юбабы и вернуться из мира духов в мир людей. Тихиро и Хаку более молоды—и более продвинуты.

В Библии Иисус говорит: «Будьте как дети!»¹²

В *аниме* исполнен этот завет, предполагающий, что взрослый должен перестать быть взрослым, убрать свою «серьезность», забыть весь накопленный опыт, вернуться в состояние неискушенного и играющего в жизнь ребенка,—чтобы открыть в себе свою истинную природу. Таковы внутренние основания резкого «омоложения» внешнего вида персонажей в *аниме*.

Истинная мудрость заключается еще и в отношении к жизни как к игре, а это свойственно именно детям.

Обычно главные персонажи в *аниме* выглядят как дети, подростки либо юноши. И дело здесь не совсем в том, что эти фильмы смотрит именно молодежь, и им приятно видеть на экране своих сверстников. Скорее, здесь можно усмотреть прекрасную иллюстрацию буддийской максимы о том, что окружающий данного человека мир (в том числе и его внешность) определяется его кармой.

Негативная карма быстро старит человека, и потому старость, возрастные изменения (согбенность, морщины, болезни и т.п.)—маркер не мудрости, а глупости человека, его глубокой омраченности, отброшенности назад по пути эволюции.

Например, в «Призраке в доспехах» начальник 9-й секции, который только и способен, что плести политические интриги, выглядит как глубокий старик с огромной плешью и остатками седых волос; а Бато выглядит примерно вдвое старше Кусинаги и по сюжету он—товарищ малоподвижный, который и в драку даром не лезет, предоставляя это Кусинаги, и в ответственный момент поимки опасного преступника безнадежно промахивается при стрельбе. Он относится к «средней» возрастной прослойке—той же, что и начальник 6-й секции, мусорщики, дипломат, которого убивают в начале фильма. А наиболее «продвинутые» персонажи—Кукловод, Кусинаги и ее напарник—это молодые люди.

Подлинный адепт духа должен выглядеть и в старости молодым—таким, например, каким описал Карлос Кастанеда своего учителя и мага тольтека дона Хуана: в глубокой старости это был человек со стальными мускулами, готовый в любой момент развернуться как свернутая пружина, грозный и непобедимый маг, представляющий собой чистый сгусток духа и способный дематериализовать свое тело в момент ухода как финального прыжка *мимо* клюва Пестрого Орла.

Зато отсутствие негативной кармы и позитивные поступки ведут к прекращению возрастных изменений, к состоянию вечной молодости.

Например, в финале «Призрака в доспехах», когда Кусинаги объединила свое сознание с сознанием Кукловода, этому сопутствует резкое омоложение внешнего вида ее тела: она становится девочкой. Известно, что физическое тело омолаживается, когда происходит резкий скачок уровня сознания. Например, на лице Будды (или Иисуса) никогда не изображаются морщины.

Вот почему вполне взрослые поступки в аниме зачастую совершают сущие дети (гангстерская сага «GunslingerGirl» с нежными девочками в главных ролях).

Поэтому, например, в «Принцессе Мононоке» обычные («мирские») люди представлены пожилыми персонажами в возрасте за сорок, с нарочито грубой внешностью, они часто неуклюжи, туговато соображают, падки до плоских шуток и мало на что способны. Они часто уподобляются стадным животным и действуют «в куче».

В отличие от них главные персонажи молоды, миловидны, ловки, сообразительны, обладают молниеносной реакцией, «магией» и всегда готовы принять ответственность за происходящее вокруг на себя лично.

Итак, возраст персонажа в аниме—это не (только) отражение его биологического возраста, это (еще и) маркер его духовного состояния, той ступени, на которой находится его сознание. И эта ступень предполагается очень высокой. Это ступень «ребенка-мудреца».

При этом может не работать обычная бытовая связка «чем младше—тем глупее, чем старше—тем мудрее», заменяясь гораздо более сложными и опосредованными отношениями внешнего и внутреннего. Но это и означает, что возраст в этом случае оказывается символом, который надо уметь правильно прочитать и расшифровать.

«Зло» и негативизм в аниме

Аниме отличаются особым подходом к негативным явлениям, к тому, что мы обычно называем «злом».

Первая особенность: негативизм, «злое»—это свойство не внешнего мира, а внутреннего отношения персонажа к чему-то или кому-то. Это лишь субъективная окраска нашего восприятия, и не более того. Реально вокруг нас нет ничего «злого» или «негативного».

Кстати, из этого следует интересный вывод: всякая деятельность по «улучшению» мира бессмысленна. Мир именно таков, какой он есть. Смешно и глупо думать, что его можно сделать лучше или хуже. С этой позиции также бессмысленны все попытки борьбы с «внешним злом», войны, свершение всевозможных революций, смена властей и режимов, и т.п.

Вторая особенность: негативизм восприятия всегда представляет собой временное, преходящее состояние. В этом состоянии персонаж обладает ложным видением мира. Он ошибается. То есть негативизм—это заблуждение, ошибка или, точнее, признак омраченности сознания, не дающей увидеть в любом явлении позитивное содержание.

«Зло» в аниме, как правило, трактуется именно так. Но это означает, что на самом деле нет никакого зла. Думать, что оно есть—заблуждение.

Существует омраченное или «замутненное» сознание, один из признаков которого—внутренний негативизм восприятия.

Таким образом, негативизм или «зло» представляется как некое свойство, присущее сознанию на определенном этапе эволюции. В этом смысле это свойство «объективно» и не требует оправдания или порицания. Скорее, оно требует приятия и понимания. «Зло»—это что-то наподобие глупых и нелепых поступков ребенка-несмышленища. Как только он подрастет, всё встанет на свои места. А до этого нелепо требовать и ожидать от него разумных и мудрых поступков, осмотрительных и взвешенных действий.

Замечательно, что такая трактовка полностью совпадает с трактовкой «добра и зла» в «тонких» сочинениях выдающихся христианских теологов, например, Григория Нисского, Дионисия Ареопагита или Максима Исповедника.

Они в принципе исключали из своего лексикона понятие «зла», считая, что на самом деле существует только благо. А «зло»—это просто отсутствие блага, поэтому нет смысла говорить о «зле», ведь самого «зла» не существует, за ним ничего не стоит, это «пустое» определение. Разговоры о «зле» лишь вводят человека в заблуждение, придавая ложную значимость тому, чего нет, и провоцируя идолопоклонство «силам зла», «дьяволу».

В этом смысле можно сказать, что аниме—это виртуозное и удивительное искусство увидеть в любом явлении его положительную сторону, это искусство позитивной интерпретации ситуации и картины мира в целом, это умение придать своему взгляду проективную и созидательную направленность.

Я упоминаю об этом, чтобы стало ясно, насколько зрел, значим и весом подход аниме к проблемам нравственности—ведь проблема отношения к добру и злу и есть проблема нравственности.

Аниме далеки от привычной для российской массовой культуры темы «борьбы со злом».

Можно сказать, что по крупному счету в аниме эта тема закрыта раз и навсегда.

Но поскольку она существует в русском, европейском, американском массовом сознании как едва ли не общеупотребительная «калька», то в аниме, ориентированных на массовый прокат, в том числе и в других странах, используется крайне тонкая драматургия, которая сначала вроде бы вводит ситуацию противостояния добра и зла и тему борьбы добра со злом, и лишь затем постепенно, подспудно, косвенно, но предельно убедительно показывает, что «зло»—всего лишь *майя*, ложная установка, пустое бессодержательное понятие наподобие скорлупы пустого ореха. На самом деле существует негативизм восприятия как свойство омраченного сознания. А в «жизни» ничего «злого» нет и быть не может.

Поэтому все негативные сюжетные моменты даже в самых мрачных жанрах аниме рано или поздно вдруг неожиданно (для западного зрителя), но неизбежно проявляют свою позитивную сторону. Даже тьма оборачивается светом. Даже разрушение рассматривается как созидательный момент. Даже гибель и смерть представлены как неотъемлемый элемент обновления.

Подобное отношение к антиномиям принято называть «пластической диалектикой», что считается неотъемлемой чертой дальневосточного мировосприятия. На самом деле здесь можно говорить об определенном уровне сознания, достигнутом нацией или страной, по достижении которого постепенно становится доступной и восчувствованной, воспринимаемой общая основа вещей. Но такое восприятие автоматически лишает картину мира антиномий как взаимоисключающих противопоставлений и полярно несовместимых противоположностей.

DarkSide Blues. Все эти мысли посетили меня после просмотра «Блюза темной стороны» (DarkSide Blues, 2002)—крайне жестокой антиутопии, наглядно показывающей, как решается в аниме тема «зла».

Этот фильм можно назвать впечатляющим пейзажем Кали-Юги.

Здесь краски предельно сгущены, ситуация не просто чудовищна—она безысходна. Человек сжат, сдавлен до последней степени. Кажется, что в мире не осталось ничего позитивного, все надежды исчезли. Возобладали самые низменные и мерзкие инстинкты, жестокость, продажность, аморализм. Похоже, что для человечества всё кончено.

Вот наиболее характерные реплики из фильма: «Лицо этой женщины было темнее моей тьмы», «...Жизнь в этом бессмысленном мире света...», «Нет другого пути, кроме пути через тьму», «Тамаки из семьи Хадзуки—мисс Душительница и садистка», «когда порядку для выживания требуется отсутствие логики и бездушные ничтожества, разрушение происходит само собой», «спой мне что-нибудь безутешное, темное и холодное, то, что леденит душу».

Мегакорпорация «Персона» скупил 90% поверхности Земли и контролирует свои территории с военного спутника, снабженного лазерным оружием. На оставшихся 10%-ах, которые называют «свободными зонами», правят бандитские группировки с пещерным кодексом чести. Они равнодушны к политике и потому власти ими не интересуются. С «Персоной» безнадежно борются террористы («Анти-Персона»), пытаясь где-то что-то взорвать. Таковы три силы, действующие в этом мире. Все они являются разновидностями социального «зла»: тоталитарная деспотичная власть, методично уничтожающая людей («Персона»), бандиты и террористы, делающие то же самое, но в меньших масштабах.

И наконец, вводится еще один персонаж, наиболее значимый в сюжете и представляющий «четвертую силу», это некий весьма продвинутой юноша, прибывший из четвертого измерения, где он был «запечатан»¹³ деятелями «Персоны» 17 лет назад. С этим образом связана дразнящая двойственность его позиции и роли в сюжете.

Он прибывает в город с названием Dark Side, где и происходит действие фильма. У юноши нет имени, он как бы обезличен¹⁴ (или надличен) и берет себе в качестве имени название места, где оказался. Этот перенос имени равен персонификации: он как бы берет на себя, буквально вбирает в себя темную сторону и мира, и того, что происходит в нем¹⁵. Нескольким раз по ходу фильма во время поединков он, не сопротивляясь и не обороняясь, безучастно вбирает своим телом те потоки плазмы, которые должны были

уничтожить его—словно поглощает силу агрессии, обращенную на него его противниками.

Юноша—человек, его кровь красного цвета, и все же он неуязвим.

Он говорит, что несет миру «обновление».

В момент его духовного воздействия на людей мир исчезает и наступает тьма.

Возникает стереотипная аналогия с ангелом (или демоном) тьмы, сошедшим на землю, чтобы уничтожить всех заблудших.

Однако в нем нет агрессии, угрозы, воинственности. Меньше всего он напоминает «всадника Апокалипсиса». И является он не как воин на коне, а как возница на облучке колесницы, как перевозчик¹⁶.

Он не проповедует и не говорит ни о грехах, ни о каре. Он неуязвим, но сам лишен оружия. Его «клинок»—утонченная изящная ладонь, полуоткрытая навстречу противнику.

Подобно Иисусу, он призывает тех, кто рядом с ним, прийти к нему и очиститься. Но его очищение—очищение тьмой. Он зовет во тьму и погружает приходящих к нему во тьму.

Понятно, что тьма это метафора его внутренней позиции. Мы привыкли связывать позитивную деятельность со светом, а не с тьмой. Здесь же симпатичный и вроде бы положительный персонаж окутан непроницаемой первобытной тьмой. Почему?

Не найдется ли ответ всё в тех же «тонких» сочинениях, которые более чем уместны для объяснения тонкостей «пластической диалектики», типичной для аниме?

Может быть, когда люди настолько пали, что прокляли свет и перешли на язык тьмы, тогда посланник Божий, чтобы быть понятным и принятым ими, принимает обличье Тьмы? Ведь символика Бога амбивалентна: Он—и свет, и тьма, не будучи ни светом, ни тьмой.

Иоанн Дамаскин пишет: «Бога называем тьмою не потому, что Бог—тьма, но потому, что Он не есть свет, а—выше света»¹⁷,—так объясняются истоки символики божественной тьмы.

Поэтому на самом деле нет ничего необычного в использовании символики тьмы в позитивном смысле—такая традиция в религии давно узаконена отцами церкви. Другой вопрос, что в «подростковых» и маргинальных областях культуры (такой областью, например, является анимация России) о подобной традиции символизации решительно ничего не известно. Однако для Японии с ее чуткостью и глубиной постижения инокультурных влияний эта традиция вполне может проявляться в аниме. «Всё было рождено тьмой»,—говорит DarkSide, и его реплика звучит как библейский пассаж.

В кадре, где карета юноши удаляется к горизонту (по истечении восьмой минуты фильма, перед появлением начального титра с названием картины), неожиданно возникает пейзаж, состоящий из иконописных «лещадок»¹⁸ красно-зеленого цвета—т.е. вводится единое сакральное пространство духа, в котором «демоническое» (красное) и «божественное» (зеленое) как бы сведены воедино, выступая на правах взаимодополнительных цветов и образуя ту «икону», тот *landscape*, где будет разворачиваться действие. За-

метим, что на фоне лешадек показана сначала карета юноши, а затем смотрящая ему вслед предводительница банды «Мессия» Май.

Перед этим пейзаж с «лешадками» появится на мгновение в круглом стеклышке щуплого мальчишки Катари, который прыгнет с крыши многоэтажки вниз—и не разобьется, а исчезнет без следа в расступившейся перед ним земной тверди (своеобразный визуальный аналог «прыжка духа», описанный К.Кастанедой).

Земля как бы пропускает его в себя невредимым.

Появившийся затем DarkSide возвращает бесчувственного Катари на Землю, играя роль перевозчика и передавая его с рук на руки Май. Когда тот очнется, выяснится, что теперь Катари обладает парафеноменальными свойствами (айшвариями), делающими его воистину неуязвимым (т.е., грубо говоря, он «просветлел»).

Вот почему наш «очарованный странник» обладает такой дразнящей двойственностью: на профаническом уровне представляется, что он является демоном-посланцем сил гибели, хаоса, смерти; на сакральном он—ангел или посланник Божий, несущий очищение и обновление, возвращая заблудших в изначальное лоно божественной тьмы. Становится ясна его доброжелательная безучастность (черта Будды, означающая освобожденность от уз страстей), неуязвимость и всеокрушающая мощь (знаки духовного совершенства), полное отсутствие воинственности и агрессивности, т.е. миролюбие и добролюбие, как это формулируется в религиозных славянских текстах (он—перевозчик, а не воин) и проповедь тьмы (призыв к Тому, кто «выше света»).

Просто в аду того мира, который воспроизведен в картине, другой мир, кроме мира тьмы, недоступен.

Другой регистр общения, кроме регистра жестокости, невозможен.

Другой разговор, кроме разговора на языке насилия и смерти, неприемлем.

Из-за этих крайностей «последних времен», изначально принимаемых как жанровое допущение антиутопии, все канонические формы проповеди, религии, нравственности, эволюции вывернуты наизнанку, напоминая дьяволизм,—и все же сохраняют свой изначальный, «божественный», чисто позитивный посыл, который в любом случае оказывается неприкосновенным.

Наверное, точно так же и сознание части наших современников устремлено к демоническим формам культуры и привлечено дьяволизмом. Возможно, прежде всего для них и существуют подобные фильмы, оказывающие глубокое бессознательное воздействие, при котором все то, что мы пытались выразить словами, «схватывается» вне слов, в образах, поворотах сюжета, эмоциональной окраске облика персонажей, типах поведения и десятках других невербализуемых нюансов. Однако результат и итог их воздействия—те же: позитивизм, человечность, чувство космизма.

Показательно, что все четыре ключевых персонажа—загадочный юноша, принявший имя Dark Side, предводительница «Персоны» роковая белокурая блондинка с длинными волнистыми волосами Тамаки, предводительница банды «Мессия» Май и террорист Тацуи—показаны как весьма сентиментальные типы.

— Что я могу сделать для вашей кошки?—вежливо спрашивает DarkSide у темной бабушки, сидящей у входа в гостиницу «Мираж», где затем он будет исцелять желающих от снов (практикуя DREAM TREATMENT). Это о ней он подумает: «Лицо этой женщины темнее моей тьмы»—и предложит помощь не ей, а ее кошке.

Его битва с противником, Энджи¹⁹, обставлена как благородная дуэль, где в качестве оружия используется не что-нибудь, а колючий черенок распустившейся алой розы, поражающий сначала одного из противников, а потом и другого в самое сердце.

Внешне DarkSide—очаровательный, но вечно печальный юноша с милым лицом в темных одеждах (этаким очарованным странником), который появляется из тьмы, из раздавшейся в стороны земли, в карете, запряженной четверкой вороных коней, с горящими во тьме фонарями. Эта карета свободно путешествует не только в глубинах земли, но и по небу.

В традиции сентиментализма выдержана внешность и остальных ключевых персонажей фильма: тихой, скромной и вечно молчаливой японки-медсестры Селии, милостивой сестры в детском приюте, лицо которой почти полностью скрыто, дочери главаря «Персоны» Сэй.

Показательно, что черты сентиментализма в фильме приданы персонажам, находящимся по разные стороны баррикад—как «нашим», так и «не нашим». Это особенно заметно, когда в начальной сцене пыток некой поиманной террористки в роли садистки выступает Сэй—девушка с нежным романтическим личиком, с утонченным идеальным носиком, на высокий лоб которой ниспадают тонкие нежные прядки светлых волос. Именно о ней скажут «мисс Душительница и садистка».

Видимо, разгадка этой «странности» таится в выводах современных психологов о том, что жестокость и сентиментальность всегда идут рука об руку: жестокий человек всегда сентиментален, а сентиментальный всегда жесток. Возможно, именно поэтому в фильме все персонажи сентиментальны: это еще один лик тотальной жестокости как неотъемлемого качества человека и мира, воспроизведенного в картине.

В России сентиментальность приравнивается к жалости и имеет определенный ценностный статус. И все же это некое «недочувство», суррогат, заместитель несостоявшейся любви, когда «не любят, а жалеют». Это дешевый аффект, который хорош лишь как суррогат настоящего чувства за неимением последнего. Финал фильма, когда Селия, влюбившаяся в Тацу и потерявшая его, с ружьем наперевес забирается в вертолет его друзей-террористов и дает клятву мстить и бороться вместе с ними,—просто смешон и выглядит жалкой дешевкой. Но этот финал выдержан как раз в духе сентиментализма: «любовь» (на самом деле жалость) выказывает свой истинный лик, оборачиваясь жестокостью и рождением еще одного убийцы, да еще в юбке. Таков «путь через тьму».

Надо заметить, что не только отдельные персонажи, но и целые жанры аниме часто окрашиваются в цвета сентиментализма («Школа убийц», где действуют очаровательные девочки лет 10–11). Возможно, в этом смысле сентиментализм в аниме—своеобразный «противовес» жестокости, таящейся в «коллективном бессознательном» японцев?

Любопытно, что существует немало аниме, где сентиментализм полностью отсутствует. «Призрак в доспехах». «Хайбане». «Унесенные духами». В этих аниме практически нет ауры жестокости.

О колебаниях добра и зла в притчах. Древнее сочинение с таким названием упоминается в одном из самых мудрых фильмов, которые мне доводилось видеть,—«Путь домой» Александра Рехвиашвили (Грузия, 1981). Я вспомнил об этом после просмотра «Блюза темной стороны», пытаясь понять, почему «Блюз» произвел на меня такое странное, двойственное впечатление: в бочке с медом всегда оказывалась ложка дегтя. И наоборот.

Например, вроде бы жуткая сцена: душегубка Тамаки мучает девушку-террористку. Но как? Она живьем превращает ее в золото. И я невольно думаю: может, это буквальная визуализация метафоры? Мучения, страдания очищают нас. Результат страдания—истинное «золото» меня.

В другом эпизоде Тамаки на улице отрезает голову бегущей мимо нее девушке. Брызжет кровь, голова падает на землю. Конечно, ужас. Но при этом убийство выглядит как мгновенное возмездие: девушка только что пыталась убить милых и симпатичных Май и Селию. Значит, Тамаки выступает как «гневное божество», этакая смертоносная медуза-горгона, восстанавливающая справедливость? (Не случайно ее волосы подобны змеям, отсылая к известному образу Медузы-Горгоны.)

Последовательно проводимая двойственность приводит к возникновению «второго дна» в восприятии типажей, которые «злые» лишь потому, что тем самым приносят благо. «Зло» здесь и есть единственно возможное благо. Это похоже на операцию без наркоза: либо вопишь от боли, когда тебя режут, либо верная смерть. Зло, боль, мучения, кровь здесь и есть добро.

В «Neon Genesis Evangelion» обладающие «продвинутым» сознанием пилоты колоссальных роботов борются не с «ангелами» и не друг с другом: в конце концов выясняется что они, подобно Дон Кихоту, сражаются с «ветряными мельницами» своего сознания, с ложными страхами и миражами своей психики. «Освободи-ка лучше свое сознание!»—когда-то пели Битлз в «Revolution № 1», тоже совершившие свое «Паломничество в страну Востока» и отдавшие немалую дань восточной духовной традиции.

Вопрос: Почему персонажи в аниме имеют европейский тип лица?

На этот вопрос существуют различные варианты ответов, дополняющие друг друга. Вот некоторые из них:

1). Так поступают из коммерческих соображений—такие персонажи лучше воспринимаются зрителем в европейских странах.

2). Персонаж в аниме—обобщенный, собирательный образ человека, а не конкретно японца, француза или британца. Поэтому такой персонаж—вне точной этнической принадлежности, у него сглажены наиболее характерные этнические черты.

3) Серьезные теоретики анимации полагают, что анимация как особый вид культуры и искусства транслирует наши бессознательные представления о своей аниме, т.е. душе. Но душа—в отличие от тела—не имеет ни расовой принадлежности, ни этнической привязки. Внешность персонажа в аниме, как и в анимации в целом, строится не столько как образ физического тела, сколько как условный образ души, идеальный лик Анимы. Чаще всего в понятии «анима» слипаются до неразличимости наши представления о духе и душе.

Можно сказать, что «анима»—это наше сознание, наше тонкое тело в целом, со всеми его уровнями. Но сознание у всех людей имеет единую природу. Вот почему едва ли не все персонажи в аниме в своей внешности имеют что-то общее, чем-то неуловимо схожи друг с другом.

Говорят: «глаза—зеркало души». Многократное увеличение размера глаз персонажей в аниме можно рассматривать как бессознательную попытку обострить восприятие именно «душевной», тонкой, внутренней составляющей образа.

4) Аниме как вид культуры возникло в стране, где ведущей религией является буддизм, а в буддизме существует базовое представление о «живом существе», по отношению к которому телесные (расовые, этнические, племенные) и видовые (это касается минералов, растений, животных, птиц, рыб и насекомых) различия отходят на второй план. Форма тела не играет существенного значения—поскольку любая телесная форма считается одной из форм эволюции единого сознания, перевоплощающегося из тела в тело. Природа сознания одинакова у всех живых существ. А форма тела является временной и преходящей; скорее, это образ нашего несовершенства, от которого необходимо избавиться.

5) Острых (да еще и загнутых кверху) носов не существует ни у японцев, ни у европейцев. На самом деле мы обманываем сами себя, невольно пытаясь «подогнать» тип внешности персонажей аниме под один из знакомых нам шаблонов, например, под «европейский типаж». Если же бороться с силами и не поддаваться на этот самообман (в основе которого лежит психологический механизм бессознательного отождествления неизвестного с известным), окажется, что перед нами не европеец и не японец, а «чужак», персонаж неизвестной нам расы, которого мы не в состоянии отождествить с чем-либо.

Кто же он, этот чужак? Откуда он взялся?

Все очень просто: он живет у нас внутри. Это образ нашего сознания.

Откуда же тогда ощущение чуждости и неизвестности, если он так нам близок?

Оттого что на самом деле наше сознание и его природа—это та единственная загадка, которую мы и должны разгадать своей жизнью. Именно дух незрим, неуловим, неуловим, изменчив и текуч. Персонаж в аниме—условный образ этого «чужака», который на самом деле является нашим сокровенным «Я», нашей скрытой сущностью.

Вопрос: Я знаю, что «Матрица» братьев Вачовски поставлена по аниме «Призрак в доспехах» Мамору Оси. Есть ли какой-то особый смысл в понятии «доспеха» как тела киборга?

Вот несколько точек зрения.

Х) Доспех—это «технология», «тело киборга», искусственно созданная, в чем-то более совершенная модель человека (более сильная, более неуязвимая, более долговечная, умеющая летать или плавать под водой и т.д.). В фильме «Эскафлон» имя «доспеха» (escaflohn—«поднимающий в воздух» или «возносящий ввысь») многозначительно вынесено в название.

0) Это как бы дополнительный орган, с какого-то момента неразрывно спаянный с телом и сознанием своего носителя. Поэтому свойства доспеха во многом определяются свойствами того, кто его носит.

1) Можно сказать, что доспех—это отдельно взятая «улучшенная» внешность персонажа (типа макияжа, только более эффективная), отслоенная от него. Когда пилот «надевает» эту внешность, вместе с этим меняется и уровень его сознания (точно так же девушка с хорошим макияжем чувствует себя уверенной и неотразимой).

2) Доспех—это образ физического тела и его свойств и способностей, а его пилот—это образ анимы, души, управляющей телом; ведь персонажи аниме—это образы души и духа, а не физического тела. Поэтому в фильмах-фэнтези, не имеющих ярко выраженной техногенной окраски (например, в «Принцессе Мононоке» или «Наусике из долины ветров»), «доспехом» является не некое искусственное дополнительное образование типа механического трансформера, состоящего из рычагов, поршней, колес, цепных передач, металлического корпуса-панциря и т.п., а непосредственно тело персонажа.

3) Доспех—это средство быстрой переброски сознания персонажа снизу вверх по эволюционной вертикали, типа батута: я прыгаю на него—он меня подбрасывает.

4) Доспех это резонатор, усилитель скрытых в персонаже «продвинутых» свойств, которые пока не проявились и не получили своего развития (например, киборги с полной заменой в «Призраке в доспехах»). Это как ласты для подводного плавания: плавать-то я немного умею, но с ними получается сильно лучше.

5) Особый случай: доспех-трансформер—это как бы образ меня-любого, готового принять любую форму, любой уровень сознания. Я могу стать кем захочу. Я обретаю свободу типа «кто», как в таких случаях выражался Станислав Лем. Я уже не завишу от формы и свойств своей внешней оболочки. С одной стороны, в этом случае возникают аналогии с универсаль-

ным оборотнем. А с другой стороны вспоминается, что Бог часто являет Свое совершенство человеку в виде быстро сменяющихся обликов: мужчиной, юношей, старцем, женщиной и т.д. Трансформер—определенно, образ высокого совершенства, одна из *айшварий* (свойств, *siddh*), открывающихся на высших ступенях эволюции.

В «Эскафлоне» доспех выглядит, как гигантский робот-трансформер, которым управляет сидящий внутри него человек. Образ трансформера используется как вынесенный вовне и ставший видимым вид, тип или эволюционный уровень сознания данного человека. А поскольку сознание текуче и постоянно изменяет свои доминанты, то в разных эпизодах фильма доспех выглядит по-разному: как огромное насекомое или креветка, человек или крылатый ангел. В зависимости от духовного состояния своего носителя доспех меняет цвет, из серо-стального становясь черным или наливаясь белизной. В одном из эпизодов доспех превращается в сгусток света, который стягивается в точку и кристаллизуется в виде драгоценного камня (метафора свойств продвинутого сознания на одной из конечных стадий эволюции—стадии «кристаллизованного» или алмазного сознания, описанного в «Алмазной сутре»).

Когда персонаж одевает доспех, происходит взаимное объединение всех структур человека и его доспеха. Попасть внутрь эскафлона может лишь избранный—«принц» или «король», а «принц» или «король» в японских аниме—в полном соответствии с мифологическими представлениями—это человек, обладающий самым высоким в данном социуме уровнем сознания (а вовсе не богатством или социальной властью и влиянием) и, соответственно, открывший в себе отвечающие данному уровню сознания особые (с точки зрения обычного человека), «паранормальные» силы, т.н. «магии».

При этом речь идет не собственно о физическом теле, а о собирательном образе «психофизического тела» как некой плазмы или сгустка, в котором психическая и физическая ипостаси сплавлены воедино, образуя единое целое.

Можно сказать, что «доспех» реализует связь между телом и сознанием, корреляцию между типом (уровнем) сознания и внешним видом носителя данного типа сознания (т.е. его физическим телом). В буддизме считается, что внешний вид человека напрямую зависит от достигнутого им уровня сознания. В самом деле, стоит, к примеру, злоупотребить алкоголем—и землистый цвет лица, повышенная морщинистость и дряблость кожи, мутные радужки глаз, вялые глазные яблоки сразу отразят омраченность духа. И наоборот: регулярные духовные практики довольно быстро приводят к тому, что замарашка становится симпатичной, милая девушка—красавицей; очищается радужка глаз, изменяется разрез глаз, цвет лица, даже запах пота. В лучших аниме доспех сразу отслеживает любые изменения уровня сознания своего носителя. Доспех это зеркало, которое отражает сознание его обладателя. Доспех это подвижная чаша, изменяющая свою форму при изменении состава и качества сознания, помещенного в нее.

Например, в «Принцессе Мононоке» главный персонаж—юноша-воин Камуи (его имя означает «воля бога») способен в одиночку открыть ворота крепости, для поднятия засова на которых требуется не менее десяти чело-

век; пущенные им из лука стрелы обладают такой силой, что сносят с плеч головы его врагов и отсекают им руки; сквозная огнестрельная рана в сердце не является для него смертельной, а по быстроте реакции он настолько превосходит своих соперников, что является практически неуязвимым для их ударов. Лишенный агрессии и страха, он свободно путешествует в населенном духами священном лесу Исигами, пребывание в котором чревато смертью для простых людей.

В «Призраке в доспехах» доспех—это совершенное, искусственно созданное тело киборга, внешне не отличающееся от обычного тела человека, но обладающее особым метаболизмом, колоссальными физическими возможностями, расширенным восприятием, огромной памятью и возможностью подключаться к всеобщей информационной сети.

Отношение к чувственной сфере в аниме

Можно сказать, что отношение к эмоциональной сфере в аниме чисто буддично. Именно буддизм отличается глубоким и разносторонним подходом к страстной стороне личности. В первом приближении можно выделить здесь три эмоциональные модели поведения персонажей аниме.

1. Жизнь как страсть. Страсть можно и нужно изживать, т.е. проживать чувственные эпизоды своей жизни, прочувствовать и изучить досконально свою чувственную природу.

Отсюда—фильмы, жанровая основа которых позволяет пережить зрителю катарсис, т.е. с помощью сильных переживаний очиститься от них. Вот откуда в аниме секс, эротика, ухаживания, подростковые комплексы, а также «сильные» жанры, основанные на мощной чувственной встряске: ужастики, гангстерские саги (GunslinderGirl), боевики, мелодрамы, нуар, фильмы о войнах и битвах, катастрофах, конце света и проч.

Однако согласно буддийской доктрине, изживание страстей—удел простых людей, которые живут, омраченные Марой (вспомним персонажа «Йомы» с именем «Мару»), в геенне своих страстей (вспомним Генму из «Хармагедона») — во многих аниме имена героев, созвучные с хорошо известными мифологическими персонажами индуизма, буддизма и др. религий, намекают на характер их внутренней природы, их духовную сущность.

2. Путь самоосознания и утишения страстей. Поэтому страсть нужно успокаивать, трансформируя и переплавляя в более тонкие формы энергии. В этом, собственно, и заключается смысл нашего пребывания в теле и суть земной жизни, суть эволюции. Мы движемся не куда-нибудь, а от страсти к бесстрастию. В этом сходятся все мировые религии: буддизм, индуизм, христианство, ислам. Об этом говорили все пророки.

В некоторых наиболее продвинутых аниме персонажи как раз и заняты утишением страстей посредством осознания, а не изживания их²⁰. По сути дела, такого рода сюжеты—это сюжеты о пути к просветлению, к сатори. В буддистской литературе (и не только) именно этим сюжетам при-

дается колоссальное значение (джатаки и жизнеописания святых), ведь они могут послужить примером и хоть в какой-то степени подготовить других людей к тому, что ожидает в будущем каждого из нас (я имею в виду, разумеется, не смерть, а вечную жизнь преобразившего себя человека в Ясном Свете—именно в таких терминах об этом говорят буддисты).

Например, сюжет «Матрицы» братьев Вачовски—это путь Нео к просветлению (сатори или самадхи), к открытию вечных и неуничтожимых дхарм (в виде тех самых зеленоватых светящихся значков, из которых собрана матрица—еще один буддийский термин, обозначающий изначальный шаблон, тот совершенный идеал, который является конечной целью эволюции сознания). И уже следствием этого являются всевозможные сиддхи—паранормальные способности. Вот почему «Матрица» так сильно воздействовала на своих зрителей: каждый из нас бессознательно реагирует на базовую, архетипичную информацию, которая заложена в этот сюжет и является жизненно важной для любого человека.

В «Хармагедоне» паренек Джо, открывший в себе огромную духовную силу, должен научиться обуздывать себя, не давать волю гневу, ярости, чувству мести и т.п.—т.е. гасить сильные эмоции. По сути дела, речь идет о позиции внутренней невозмутимости истинного «духовного воина». Аура героя в сцене поединков имеет сначала красный цвет—цвет страсти (когда он пока не владеет собой), а затем меняется на лазурно-зеленый (цвет чакры сердца в индуизме, цвет истинной любви; кстати, цвет исламского флага несет ту же символику).

Еще более «продвинутой в этом плане героиня (трансильванская принцесса Луна) в финальных поединках имеет золотистую ауру (золотистый—цвет божественной любви едва ли не во всех мировых религиях; в христианской иконописи это ассист; золотые купола всех храмов мира выражают эту идею божественной любви, живущей в каждом человеке и рано или поздно осознаваемой им как его подлинная сущность).

Например, когда в «Хармагедоне» Луна встречается с божественной сущностью Флой, ее внутреннее преображение и высветление духа (сатори) выражается изменением цветовой палитры: яркие насыщенные цвета сменяются гармонично подобранными мягкими цветовыми тонами. При этом из внешности Луны полностью исчезает красный цвет—цвет страсти: алые высокие сапоги Луны становятся неказистого нейтрально-коричневого цвета, а вся одежда становится белой.

Точно так же и в те моменты когда у Джо впервые начинают проявляться духозрение и другие духовные силы, это маркируется точно таким же по характеру, как и у Луны, изменением цветовой гаммы кадра: цвета сразу смягчаются, образуя сложные переходные полутона, где полностью отсутствует не только красный, но и т.н. «шизоидные» тона (оттенки грязно-коричневого, грязно-зеленого, серого и т.п.—все они оставлены в аниме для демонических сущностей и злых сил).

3. Модель полного самообладания. Герои и идеальные персонажи в аниме часто представляют собой поразительные образцы самообладания и даже чисто буддийского бесстрастия. Таков ниндзя Хикагэ в «Йоме» или

герой в «Мече Камуи», такова во многом Луна в «Хармагедоне» или Д в «Охотнике на вампиров».

Неподвижность лица, почти полное отсутствие мимики, отсутствие вскриков и даже дыхания во время боевых схваток (вспомним первый тренировочный бой Нео с Морфеусом в «Матрице») — обычные маркеры состояния буддичного бесстрастия. Так ведут себя персонажи просветленные или близкие к просветленности. Бесстрастная улыбка Будды на сотнях тысяч его скульптур — вот символ этого состояния, к которому должна прийти наша эмоциональная сфера. Это не равнодушие, это мудрое владение собой, это полное подчинение своей человеческой природы задаче достижения Ясного Света.

Вот почему сильно лимитированное одушевление персонажей и даже прямая замена в отдельных моментах анимации неподвижным рисунком (компоновками), когда движение в кадре исчезает и анимация как таковая срывается в комикс (т.е. становится манга) — на самом деле кратчайший путь к изображению бесстрастности, отсутствия эмоций.

Поэтому этот прием в принципе не может исчезнуть из эстетики аниме, ведь он заключает в себе глубочайшее и принципиально важное содержание, связанное с «выключением» эмоциональной сферы. В этом смысле настоящие аниме никогда не станут 100%-ной диснеевской анимацией с «полным» одушевлением в каждом кадре — иначе они растеряют свое сущностное наполнение, свои корни, растущие из буддизма и других религиозных традиций, которые абсолютно согласны друг с другом в своем отношении к направлению эволюции эмоциональной сферы человека.

Аниме: Отношение к своему зрителю

В Японии подростки и молодежь окружены пристальным вниманием, именно под них подстраивается культура. Никаких попыток куда-то кого-то «культурно поднять» не производится. Предполагается, что человек сам свободно избирает нужный ему тип культуры и не нуждается ни в нравов-учениях, ни в идеологической «накачке». Аниме производятся, как правило, на частных студиях, независимых от государства.

В Японии не просто признается сложная и многоуровневая стратификация общества, но и проводится реальный учет запросов и ожиданий каждого из стратов.

Поэтому и аниме производятся не по принципу единой для всех нормы (понятно, что это полный абсурд), а в виде разных жанров, ориентированных на разные уровни сознания, культуры и образованности, разный возраст и даже на разный пол (фильм для мальчиков и фильмы для девочек).

Отличительный признак аниме — разветвленная система жанров. Аниме принципиально толерантны, крайне терпимы к самым разным стилям, взглядам, жанрам, психологическим особенностям, запросам и ожиданиям разных стратов аудитории. Разные аниме рассчитаны на людей разного уровня сознания и, соответственно, разного типа культуры. Это многослойная вселенная, построенная по принципу «пусть каждый изберет для себя то, что он хочет».

Аниме так устроены, что в отношении зрителя не проявляется ни малейшего диктата, нажима, тоталитаризма, идеологической накачки, промывки мозгов и т.д. и т.п. Даже т.н. «воспитательная» (а уж тем более назидательная) роль здесь зачастую оказывается под большим вопросом.

За аниме не стоит посыл к зрителю типа «делай то, а этого не делай», «думай так, а эдак не думай». В аниме нет назидательного пафоса. Зритель смотрит аниме, потому что аниме идут к зрителю, а не наоборот. Перед запуском фильма обязательно изучается рынок, пристрастия, интересы и ожидания той части зрителей, на которую ориентирован фильм, проводятся социальные опросы. При постановке всемерно учитываются возможные запросы и интересы потенциальных зрителей будущего фильма. Содержание аниме, избранный жанр впрямую отвечает уровню своих зрителей и не нагружается никакими дополнительными задачами.

Аниме—это виртуальное пространство полной свободы и вседозволенности. И никакого отношения к реальной жизни все это не имеет. Привычные российскому слуху тезисы типа «литература—учебник жизни» или «кино—это отражение жизни» здесь не проходят. Эстетика это эстетика, а жизнь это жизнь, и никто не пытается сделать из них винегрет.

Зритель аниме ясно ощущает эту удивительную свободу, которая является здесь обязательным условием. Аниме предоставляет своему зрителю себя в качестве пространства для свободного развешивания сознания, для ничем не блесняемого развития и постижения себя.

Вот откуда здесь берется множество различных сюжетных вариантов, тематических альтернатив, точек зрения, жанров, миров, моделей поведения, уровней сознания и миропонимания, степеней сложности и простоты и т.д.

Один из пророков сказал: «Бог сжимает и разжимает».

Наследство тоталитаризма в России до сих пор сказывается в том, что духовная ситуация в России—скорее «сжатие», чем «разжатие». Но нельзя, невозможно жить все время «сжатым».

Аниме для российской молодежи сейчас играют совершенно особую роль: они как раз и дополняют полюс «сжатости» его противоположностью.

Наличная реальность сжимает нас—виртуальная реальность аниме производит обратный эффект. Ведь для психики экранная реальность ничем не хуже внешней реальности, а во многом и лучше (например, она шире, многограннее, эмоциональнее, философски глубже и т.д.): в ней можно жить, она является источником стимулов, дает переживать самые реальные эмоции и чувства, является источником размышлений и примером для подражания.

Важно подчеркнуть, что для эмоциональной сферы и психики кино, мультики, литература, аниме, музыка и т.д. это никакой не суррогат и не замена «реальности», а самая настоящая и полноценная пища—как и любые другие впечатления, источником которых является «внешний мир».

Именно благодаря этому аниме собирает вокруг себя, формирует и сплачивает толерантное общество фэнов, основой отношений между которыми являются те же принципы, что и принципы построения аниме: терпимость,

толерантность, поливариантность, многоплановость, тяготение к полной внутренней свободе. Поэтому не случайно аниме смотрят подростки и молодежь всех социальных слоев—от простых рабочих парней до блестящей университетской молодежи.

По сути аниме—это царство ментальной свободы, это реализованный в экранной культуре Японии изначальный идеал анимации—как искусства демонстрации того, что считается невозможным изобразить и показать иными средствами.

Главный жизненный посыл для человека—поверить в свои силы, в то, что все возможно, все достижимо. Ни отечественное кино, ни российская анимация с ее мощными табу не способны породить такое чувство, не способны окрылить человека, оказать ему внутреннюю поддержку, стать реальной жизненной опорой—ведь духу нужна прежде всего духовная опора, но именно это является сейчас наиболее проблематичным в российском обществе.

Поэтому отечественное кино и анимация и не вызывают такого отклика у молодежного зрителя.

Внимание к своему зрителю. Предоставление ему свободы судить обо всем самому—без ограничений и скидок, без цензуры и ножниц. Вот что такое аниме. Все это и рождает у человека веру в себя.

Именно эти важнейшие функции выполняет аниме, скрупулезно и внимательно учитывая запросы и интересы молодежи и подростков.

Самый жесткий реализм и самый трогательный сентиментализм, романтизм, модерн, гиньоль, *poig*, «готические» жанры, магия, оккультизм, черный юмор, гротеск и абсурд, шутки разного рода, легкие фривольные комедии, эротика, мифология, демонология, каббала, вампиризм, мистика и волшебство, фэнтези, сюрреализм, панк, техно, рок, «кибербуддизм», джанк-культура, милитаризм, патриотизм, интерес к боевым искусствам, к живой природе, к проблемам экологии, космосу, мировым религиям и духовным традициям, утопиям, альтернативным мирам, делириуму и измененным состояниям сознания, к разного рода механизмам, технике, автомобилям, мотоциклам, компьютерам, роботам, киборгам, радиотелефонам, летательным аппаратам, куклам—буквально ко всему, что может заинтересовать подростка и молодого человека, девочку и девушку—все это аниме.

Однако может показаться, что режиссеры и сценаристы аниме часто намеренно «нагружают» сюжеты аниме изощренными и крайне сложными концепциями. Действительно, здесь существуют особые интеллектуальные жанры, специально ориентированные на университетскую молодежь и зрелых образованных людей, которые выросли на аниме и до сих пор увлекаются ими. Интеллектуальная нагруженность и степень сложности сюжета в этих жанрах может быть крайне высокой.

Кроме этого, следует учитывать, что концепции инь-ян, теория дхарм, кармы, перерождений и тому подобные вещи кажутся сложными лишь со стороны. Сознание среднего японца пронизано подобными представлениями. Он впитывает их буквально с молоком матери. Атмосфера и обстановка, в которой растет японец, «облучает» его подобными представлениями вне зависимости от того, занимается он буддийской медитацией или никогда в

жизни не общался с монахами дзен, считает ли он себя атеистом или верующим, увлекается философией или нет. Есть определенный общекультурный багаж, который «укладывается» в каждого японца на уровне подсознания, не входя в систему обязательного образования. Это его «казы».

При таком положении дел понятно, что подобного рода знания должны пронизывать все слои культуры, в том числе и аниме—хотя бы по причине бессознательной трансляции в эту область. Можно сказать, что это «ноги», на которых ходит японец. Нельзя же взять и отрезать их просто потому, что без ног вроде бы все будет проще!

И кроме того, замечу, что в аниме более чем достаточно незатейливых и простых жанров.

1. Например, в «Манускрипте ниндзя» встречается демон с телом из камня.
2. «Смерть» здесь, скорее, метафора, чем гибель и разрушение—ведь речь идет о духовных притчах, а дух бессмертен. Поэтому в мифе нет и не может быть смерти. «Смерть» чаще всего представляется здесь как переход через некий порог в иной мир.
3. См.: Г л а в е в а Д. Г. Традиционная японская культура. М.: «Восточная литература РАН», 2003, с. 38.
4. Стена в фильме постепенно проявляет свой метафорический смысл: она символизирует «кольцо грехов», не дающее хайбане вырваться из оков своей кармы и вознестись.
5. Тамас—так названа в фильме страна в «нижнем мире», куда должен вернуть плод Пальме. Но плод—это сам Пальме (не случайно плод вмонтирован ему в живот и является частью его тела, а имя робота и есть имя древа жизни—«пальма»). Кроме того, *тамас* (санскр.)—это важное понятие индуизма, нижняя из трех *гун*, означающая пассивность, инертность бытия.
6. Эта поверхность парадоксальным образом выглядит еще и как дно океана.
7. Пещера Дхармы—место для медитации.
8. Цит. по: Г л а в е в а Д. Г. Указ. соч., с. 202.
9. Там же, с. 222, прим. 66.
10. К р а к а у э р З. Психологическая история немецкого кино. М.: «Искусство», 1977, с. 84–85.
11. Тем самым он следует заповеди Божьей склониться перед Адамом—т.е. перед людьми, признать их превосходство, чтобы ущемить свою гордыню и не зазнаваться.
12. «Иисус, призвав дитя, поставил его посреди них [своих учеников] и сказал: истинно говорю вам, если не обратитесь и не будете как дети, не войдете в Царство Небесное; итак, кто умалится, как это дитя, тот и больше в Царстве Небесном!» (Евангелие от Матфея, 18:2–4). См. близкие цитаты в Евангелии от Марка 10:15 и от Луки 18:17. Ср. также: «Дух свидетельствует, что мы—дети Божьи» (Рим. 8:16).
13. О нем руководители «Персоны» говорят, что он был запечатан по ту сторону зеркала Арвеса (именно оттуда, из зеркала, появляется его карета). Загадочность упоминания об этом зеркале вводит отчетливо мистический момент. «Запечатанность»—библейский термин, отсылающий к религиозному контексту образа. В отличие от него Энджи, его будущего противника, без всякой мистики вызывают из Африки, хотя Энджи—тоже непростой персонаж, обладающий мощными парафеноменальными способностями.
14. Стертость личности вплоть до исчезновения имени—один из признаков духовного совершенства. Безличен или надличен Бог. Хорошо известны рассказы о святых, которые в случае необходимости назвать свое имя просили именовать себя «Никто», «Никакой». В «Желтой субмарине» Дж. Даннинга вводится крайне любопытный и вызывающий многозначительные ассоциации своими качествами персонаж по имени Nowhere-man—герой звучащей в фильме песни «Битлз» того же названия.

15. Возникают невольные аналогии с Иисусом, который точно так же взял на себя грехи мира.

16. Перевозчик, паромщик, лодочник—одна из классических метафор духовного наставника в индуизме и буддизме, который «переправляет» ученика с берега омраченности, берега этого мира—на берег просветленности.

17. Точное изложение православной веры.—Творение Св. Иоанна Дамаскина. СПб., Издание И.Л.Тузова, 1894, с. 35. В армянских рукописях черный цвет «показывает на истинное бытие (на Христа), он наитончайший» (из Толкования хоранов епископа Сюнийского Степана, VIII век; цит. по кн.: Матенадаран, том 1, М.: «Книга», 1991, с. 35). Напомню, что «мгла», «сумрак» (*арафел*)—название одного из семи небес в христианстве (Дионисий Ареопагит. О божественных именах. СПб.: «Глаголь», с. 347).

18. «Лешадки» отчасти похожи на кряжистые деревья с перекрученными стволами, но их сходство с иконописью, несомненно, угадывается и видится более чем знаменательным.

19. Энджи—достойный противник, он следует особому кодексу чести, и все же с помощью особых атрибутов (например, повязка на волосах из клыков хищного зверя, напоминающая языческий амулет, его прибытие из Африки, его интерес к случайным девушкам, встреченным на улице, в качестве которой выступает Селия; его желание «поиграть» с DarkSide) ему придается определенная легковесность, он явно «снижен» и десакрализован. За ним явно стоит лишь голая безбожная «магия», а за DarkSide—нечто первозданное, неодолимое, вечное, благожелательно-бесстрастное и всеобъемлюще-миролюбивое—и в этом смысле божественное.

20. Изживание—это долгий и мучительный путь, исполненный страданий, а осознание—путь короткий и быстрый. Но он не для всех, а лишь для тех, кто достаточно развился, чтобы использовать силу своего ума себе во благо, а не во вред. Потому-то и нельзя заставить осознать несознательного, пока он сам не дорастет до осознания. Потому-то и нельзя просто взять и *запретить* страсти тому, кто занят их изживанием—он должен дорасти до того состояния, когда страсти начнут утихать, и человек станет их хозяином, а не рабом.

