

УДК 101.1:008:004.928(520)

5.10.1. Теория и история культуры, искусства

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3\(12\)-137-169](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3(12)-137-169)

МЕЖДУ ЖИЗНЬЮ И СМЕРТЬЮ: ФИЛОСОФСКИЕ НАРРАТИВЫ СОВРЕМЕННОГО АНИМЕ



Егор Шемонаев,

*Санкт-Петербургский
государственный университет
(Санкт-Петербург, Россия)*

Egor Shemonaev,

*Saint Petersburg State University
(St. Petersburg, Russia)*

ORCID: 0009-0006-3820-1467

e-mail: egorshemonaev@yandex.ru



Павел Ленков,

*Российский государственный
педагогический университет
им. А. И. Герцена
(Санкт-Петербург, Россия)*

Pavel Lenkov,

*Herzen State Pedagogical
University
(St. Petersburg, Russia)*

ORCID: 0000-0003-4195-6781

e-mail: p-lenkov@yandex.ru

Для цитирования статьи:

Шемонаев, Е. А., & Ленков, П. Д. (2025). Между жизнью и смертью: философские нарративы современного аниме. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 3(12), 137-169. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3\(12\)-137-169](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3(12)-137-169)

Аннотация. Азиатские культуры уже давно и крайне успешно распространяются по всему миру, а интерес к ним нисколько не утихает. Настоящая статья посвящена рассмотрению очень популярного и актуального направления современного визуального искусства – фильмов и сериалов аниме. Особая художественная техника, большое количество студий в Японии, опора на традиционное искусство, а также активно развивающиеся аудиовизуальные технологии позволяют авторам создавать и транслировать в формате аниме крайне выразительную игровую и смысловую динамику, которую зачастую тяжело воспроизвести в обычных киноформатах. Все это позволило аниме превратиться в мейнстримовое направление современных культурных индустрий. При этом создатели аниме могут себе позволить затрагивать серьезные темы, создавая произведения о сложных, острых и поистине «вечных» социокультурных проблемах. Погружая персонажей в контекст своего рассказа, будь то приключение, драма, фэнтези или фантастика, авторы показывают массовому зрителю свое особое видение насущных проблем современности, в результате чего их творения становятся необыкновенно популярными произведениями. На примере аниме «Провожаящая в последний путь Фрирен», «Атака титанов», «Код Гиасс» и нескольких других авторы предлагают рассмотреть, какие именно идеи находят отклик у современного, преимущественно молодого, зрителя, а также какими впечатляющими визуальными приемами достигается эффект погружения в историю.

Ключевые слова: массовая культура, современная культура, японские аниме, философия, экзистенциальная тематика, визуальное искусство, культурные индустрии, нарратив.

Культурный синкретизм в аниме: где встречаются Восток и Запад

Перед тем как начать разговор о современном состоянии индустрии японского аниме, необходимо указать, какие именно культурные особенности стали истоками этого художественного направления.

Во-первых, сразу же следует оговориться, что речь пойдет о религиозном синкретизме. Мировоззренческую основу

современной Восточной Азии заложили конфуцианство, буддизм, синтоизм. Также в современной Японии и Южной Корее значительную роль играет христианство. Именно совмещение различных философско-религиозных течений позволило сформировать особую японскую культуру, поскольку

«для классической Японии нельзя забывать о существовании “триады учений”. Это синто, буддизм и конфуцианство – триада религиозно-идеологическая и морально-этическая, ибо конфуцианство не может определяться как религия, но не может и быть исключено из описания общей религиозной ситуации в стране» [Филиппов, 2011: 294].

Различные представления о высших силах и загробной жизни позволяют по-особому взглянуть на эти темы. Восточная японская исключительность ярко проявляется в отношении к смерти. Если традиционно-восточные традиции (а именно, синтоистская и буддистская) проповедуют политеистическое воззрение на мир и концепцию нирваны как полного исчезновения из мира и избавления от страданий, то западное христианское влияние привнесло в восточное общество свои моральные устои: грех самоубийства, вечный рай и ад (ил. 1).

Во-вторых, важное влияние оказали местные традиции, из которых отдельно следует выделить «Моно-но-аваре». Буквально это можно перевести как «очарование вещей»:

«Эстетический принцип моно-но аварэ подразумевает чувство замороженности явной и неявной красотой вещей и явлений, обязательно проникнутым оттенком беспричинной грусти, которую вызывают иллюзорность и бренности всего сущего. Точного определения моно-но аварэ не существует, так как попытка выразить глубинные чувства словами может быть только относительной, способной лишь намекнуть на происходящее, пережить которое должен сам» [Ирдынеев & Тарасова, 2021: 29].



Ил. 1. Лисицы Инари (синтоистские божества урожая)
почитаются вместе с каменной буддистской пагодой.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3P6Gud>

Это понятие пришло из классической японской словесности, сложившейся к X веку. В данном случае слово «моно» понимается как «вещь» (как материальная, так и нематериальная), а слово «аваре» можно перевести как «печальное очарование». Сам по себе этот термин высказывает образ бренности

человеческого существования, мимолетности жизни. С другой стороны, как раз подобная скоротечность жизни и придает ей это особое очарование. Культура эпохи Хэйан смогла уловить этот тонкий образ особой чувствительности и сделать его одним из коренных элементов японской культуры.

Во-вторых, не следует забывать и об экзистенциализме, который в Стране восходящего солнца попал на крайне благодатную почву. Качественные изменения японского общества в первой половине XX века и катастрофа во время Второй мировой войны парадоксальным образом сблизили многих деятелей культуры Японии с писателями «потерянного поколения» на Западе и представителями экзистенциальной философии. В то же время их идеи синкретизировались:

«Японские авторы связывают экзистенциальную проблематику с буддийской философией и традиционной японской эстетикой, обнаруживая близость европейского экзистенциализма и японской интеллектуальной традиции, раскрывая экзистенциализм с новой стороны и дополняя перечень классических экзистенциальных проблем новыми, возникающими на пересечении экзистенциализма и дзэн-буддизма» [Туманян, 2025: 34].

В-третьих, важным качеством стала та самая недосказанность, открытый финал, о чем мы говорили выше. Авторы зачастую сами задают вопрос, но намеренно не отвечают на него. Подобная недосказанность (недоговоренность), как неизбежное следствие японского образа мышления, с неизбежностью ставит зрительскую аудиторию перед необходимостью самостоятельной интерпретации.

Где же реальность встречается с фантазией?

Исходя из понимания сути культурных индустрий, аудиовизуальное искусство и конкретно аниме дало японским аниматорам необыкновенно яркую и уникальную возможность для самовыражения и, соответственно, для обсуждения текущих общественных проблем. Ведь современные примеры

«культурных индустрий – это нечто большее, чем способ досугового времяпровождения. Тексты (телепрограммы, книги, фильмы, телевизионные сериалы, видеоигры, музыка, фотография, журналы, газеты, реклама и т.д.) влияют на наше понимание мира» [Вейнмейстер, 2017: 46].

Предыстория развития самой индустрии аниме в Японии сейчас достаточно известна: послевоенная разруха, глобальная перестройка социальной, культурной и политической жизни, нарастающее западное и, в частности, американское влияние. Отсюда настоятельная необходимость обращения к собственным уникальным наработкам. По свидетельствам специалистов, поколение

«японцев, родившихся в 1960-х, выросло на этой зарождающейся мультипликационной культуре, поэтому к 1980-м они созрели для серьезного аниме, отвечающего их интересам. В связи с этим японская анимация пошла дальше, не остановившись на создании мультфильмов для детей, и начала привлекать внимание к взрослым проблемам, в связи с чем в военном аниме этого периода мы уже видим намного больше реалистичности и даже жестокости» [Лебедев, 2018: 45].

Как итог – появление манги и аниме как специфического, можно даже сказать эндемического, японского продукта.

Если оставить за рамками непосредственную научную рефлексию касательно трагедии войны и послевоенного времени, то самыми выделяющимися художественными жанрами, в которых можно встретить репрезентативное обсуждение интересующих нас вопросов, становятся фантастика и фэнтези, которые мы далее рассмотрим более подробно.

В первом случае можно взять для примера знаменитую студию «Гибли» и произведения ее вдохновителя и основателя, а также международно-признанного аниматора Хаяо Миядзаки. Если внимательно посмотреть его ранние работы – «Навсикая из долины ветров» («Kaze no Tani no Nausicaä», режиссёр Хаяо Миядзаки, студия Studio Ghibli, 1984), «Принцесса Мононоке» («Mononoke Hime», режиссёр Хаяо Миядзаки, студия Studio Ghibli, 1997 г.), – то можно наглядно увидеть оригинальный философский взгляд автора на окружающий мир. И действительно,

«апокалиптические представления имеются во многих культурах, но именно в японской среде они обрели особый пессимистический и трагический ракурс, что нашло отражение в творчестве Миядзаки. Миядзаки в своей работе ассимилирует образы западной визуальной культуры» [Воеводина & Мурашкина, 2024: 115].

Использование же европейских мотивов напрямую отсылает к реальной истории и делает произведения понятными мировой аудитории. Сохранение природы и необходимость сосуществования с ней в мире и гармонии буквально становятся вопросами жизни и смерти для персонажей. Конфликты и разрушения, создаваемые людьми, серьезно нарушают естественный ход вещей в мире, и в результате страдают больше всего сами люди (ил. 2).



Ил. 2. Пробуждение древнего оружия. Кадр из аниме «Навсикая из долины ветров» (1984 г.).
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3P6Gyi>

Что интересно, известный американский кинокритик Роджер Эберт делал акцент именно на экзистенциальной стороне японской анимации:

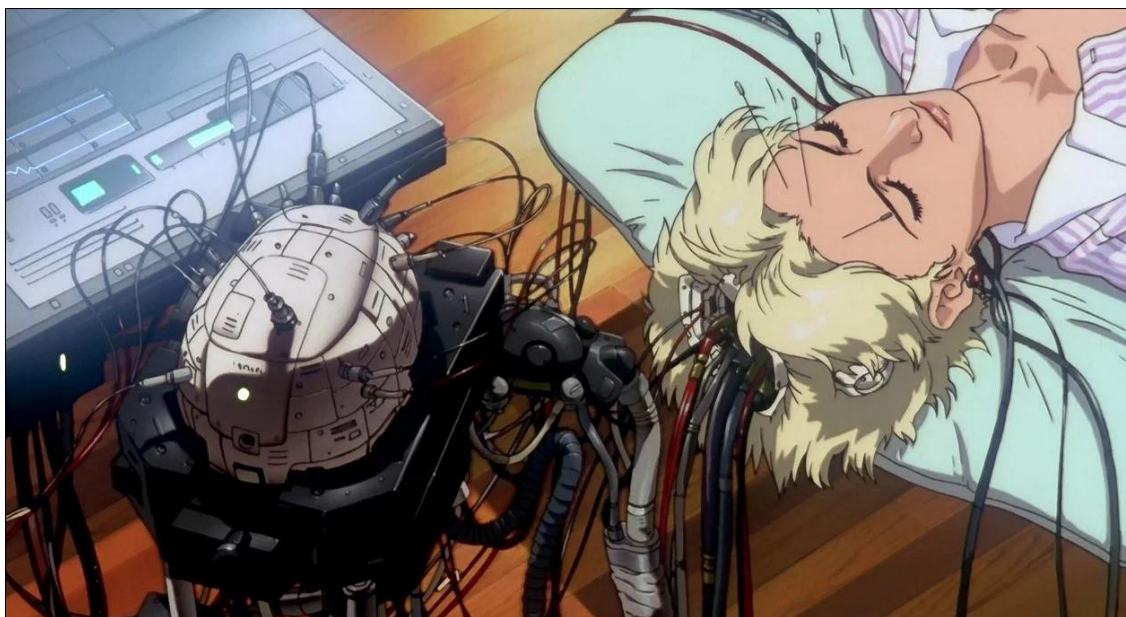
«Первый из его любимых фильмов – военная драма 1988 года “Могилы светлячков”, рассказывающая историю молодого человека и его сестры, пытающихся выжить в хаосе Японии во время Второй мировой войны» [Russell, 2025].

Хотя студия Ghibli известна своими оригинальными, семейными фильмами, именно «Могилы светлячков» представляет собой довольно мрачный фильм с пронзительными сценами войны и смерти, а также трогательными душевными переживаниями, который смог показать пронзительную картину военной жизни без излишнего героизма и пафоса.

Во втором случае актуальные проблемы современности (по состоянию на 1980-е годы) стал поднимать жанр киберпанка. Вслед за «Бегущим по лезвию» режиссера Ридли Скотта (1982 г.) в Японии появляются фильмы «Акира» (режиссёр Кацухиро Отомо, студия TMS Entertainment, 1988 г.) и «Призрак в доспехах» («Ghost in the Shell», режиссёр Мамору Оси, студия Production I.G, 1995). С одной стороны, эти кинокартины показывали реальные страхи людей того времени по поводу того, что мир оказался поглощен корпорациями, а потому в нем нет и не может быть места простому человеческому счастью. С другой стороны, подобные ленты смело поднимали вопросы об онтологической сущности человека. Как, например, знаменитый персонаж из «Призрака в доспехах» майор Мотоко Кусанаги, которая из-за страшной катастрофы теряет свое физическое тело, в результате чего ее мозг встраивают в полностью кибернетическое тело. По ходу сюжета фильма перед нами возникают онтологические вопросы: если сама душа существует, то может ли она быть у такого киборга и можно ли таким способом спастись от смерти/обрести бессмертие. Как отмечает С. Оболкина:

«Если следовать логике <...>, которая, по всей видимости, близка автору манги, душа не помещается в тело, но порождается телом. Поэтому это не может быть Мотоко – ведь ее человеческая душа (живой мозг) как раз помещена в оболочку (синтетическое тело)» [Оболкина, 2020: 25] (ил. 3).

В произведениях Хаяо Миядзаки мы можем выделить довольно четкий комплекс нарративов: надежда никогда не умирает, люди способны спасти себя и мир вокруг, остановить войны, справиться с последствиями катастроф.



Ил. 3. «Взлом» личности человека через Сеть. Кадр из аниме «Призрак в доспехах» (1995 г.).

Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://www.kinopoisk.ru/picture/4054927/>

Но если мы говорим о произведениях киберпанка, то там авторы не дают нам конкретных ответов на важнейшие вопросы (иногда буквально задаваемые самими персонажами) и зрителю остается все додумывать самому.

Как японская анимация покорила зрителей

Первоисточниками для многих анимационных фильмов и сериалов стала манга – японский комикс. По мнению Е. Л. Катасоновой:

«Сегодня манга – это своего рода матрица практически для всех видов массового искусства, включая анимацию, кино, музыку, компьютерные игры» [Катасонова, 2014: 180].

Именно в манге авторы вырабатывают свой визуальный и повествовательный стиль. Множество издательств и журналов всячески поощряют развитие указанной индустрии.

В конце 1990-х годов аниме активно продвигалось по всему миру, в том числе и в России. Этот период стал в некотором смысле решающим для формирования западной аудитории поклонников аниме и, соответственно, закрепления особых жанровых стандартов. Среди популярных в массовой культуре приключенческих и гэговых сериалов вроде «Наруто» («Naruto», режиссёр Хаято Датэ, студия Studio Pierrot, 2002–2014 гг.), «Ван Пис» («One Piece», за авторством Эйитиро Оды, студия Toei Animation, 1999 г.) важное место заняли работы и с собственными, непосредственно интересующими нас философскими концепциями: «Тетрадь смерти» («Death Note», режиссёр Тэцуро Араки, студия Madhouse, 2006 г.), «Стальной алхимик: Братство» («Fullmetal Alchemist: Brotherhood», режиссёр Ясухиро Ириэ, студия Bones, 2009–2010 гг.) и «Евангелион» («Neon Genesis Evangelion», режиссёр Хидэаки Анно, студия Gainax, 1995 г.).

В «Тетради смерти» Масашаи Обаты и Цугуми Обы зрителям демонстрируют, насколько быстро размываются границы морали и дозволенного, через волю к власти на примере истории главного героя Лайта Ягами, получившего возможность решать, кому жить, а кому умереть. Его конфликт с детективом Эл поднимает «классические» вопросы о праве на убийство во имя «справедливости» и разрушительном влиянии абсолютной власти на человеческую природу. В таких элементах явно угадываются культурные отсылки к бессмертному роману Ф. М. Достоевского «Преступление и наказание», а главное, что не может не радовать, заметен логический и серьёзный финал с четким моральным нарративом: наказание обязательно найдет своего преступника,

а попытка «играть в Бога» лишь показывает масштабы человеческой слабости. В то же время автор активно выстраивает и собственную мифологию, вводя в качестве действующих лиц ангелов смерти «Шинигами/Синигами», которые приходят за человеческими душами, объединяя, таким образом, как синто-буддистские, так и христианские представления о загробной жизни (ил. 4).



Ил. 4. Христианские аллюзии – запретный плод, сделка с дьяволом. Кадр из аниме «Тетрадь смерти» (2006 г.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3P6H4w>

Самый главный вопрос – почему аниме вырвалось в топ мировых трендов? Долгое время лавры самого популярного сериала принадлежали сериалу «Игра престолов», а после его окончания вперед вырвалась «Атака титанов» («Shingeki no Kyojin», режиссёры: Тецуро Араки, Масаси Коидзуми, Юитиро Хаяси, студия Wit Studio, 2013-2024). Чем же это аниме так уникально? Неожиданными сюжетными твистами, обманом ожиданий зрителей

и кульминацией сюжета на чрезвычайно острых темах: войне и мире, жизни и смерти.

Сюжет сериала известен даже массовому зрителю, абсолютно незнакомому с миром японской анимации: люди, сражающиеся против титанов-людоедов. В конце истории главный герой, Эрен Йегер, стоит перед выбором: позволить уничтожить свой народ, а вместе с ним и силы титанов, которые стали причиной множества войн, или же физически уничтожить всех остальных людей, что также приведет к остановке войн. Как раз подобная кульминационная неоднозначность и стала причиной многих споров, обсуждений и появления бесчисленных фанатских теорий (ил. 5).



Ил. 5. Титаны уничтожают континент. Кадр из аниме «Атака титанов» (2013-2024 г.).
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://vk.cc/cPj9zp>

Несмотря на достаточно большое количество как художественных сюжетов, так и примеров реальных событий, рассказывающих о борьбе людей с неравенством, за свободу,

за право на существование, такие темы все-таки даже до сих пор часто остаются в тени. Однако такие ценности, за которые человечество сражается на протяжении всей своей истории, всегда так или иначе оказываются на первом плане.

В сюжете этого аниме постоянно затрагиваются вопросы, касающиеся важности решений, которые принимают герои, и того, как они соотносятся с теми условиями, в которых людям приходится жить. Находится ли человек полностью во власти судьбы? Определяет ли она его жизнь, или же всё происходит по какой-то таинственной и неопределённой причине? Подобные вопросы и ответы на них всегда тесно связаны с тем, как герой художественного произведения справляется со своим бременем и предоставляет читателю и зрителю возможность сопереживать себе и одновременно заниматься саморефлексией.

Борьба же главного героя становится отражением личностных проблем в реальной жизни людей, которые живут в мире, который им сложно понять. Они всячески пытаются влиять на окружающую действительность, подстраивая её под свою жизнь, но результат их усилий часто зависит не от их способностей, а от внешних сил, которые их окружают.

«В то же время Марли, демонизируя перед всем миром “островных выродков”, настолько промыли мозги своей пропагандой даже бывшим соплеменникам элдийцев, что, столкнувшись лицом к лицу (элдийцы в империи Марли и элдийцы с острова Парадиз), практически никто не был готов к диалогу» [«Атака титанов», без даты].

Так по мере развития истории Эрен Йегер меняется, постепенно превращаясь из человека, который стремится сохранить мир любой ценой, в того, кто любой ценой уже готов достичь лишь своей цели. Этот поворот в некотором смысле и подтверждает неоднозначность названия аниме (ил. 6).



Ил. 6. Цикличность насилия: главный герой, начавший войну. Постер к аниме «Атака титанов. 4 сезон» (2013-2024 гг.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://ru.pinterest.com/pin/anime--731835008191992647/>

Также одним из значительных достижений этого сегмента японской и мировой индустрии впечатлений стало то, что аниме больше не ограничивается своей родной аудиторией. Оно стало доступно зрителям далеко за пределами Японии благодаря онлайн-платформам вроде Netflix и Crunchyroll. Профессиональные переводы на разные языки и фанатская культура также способствуют объединению поклонников аниме по всему миру.

Когда смотришь «Атаку титанов», невольно ловишь себя на мысли, что подобное уже где-то было. И дело тут вовсе не в плагиате, а в том, насколько искусно создатели переосмыслили наследие классических аниме, создав нечто совершенно новое, но при этом все-таки неразрывно связанное с традицией.

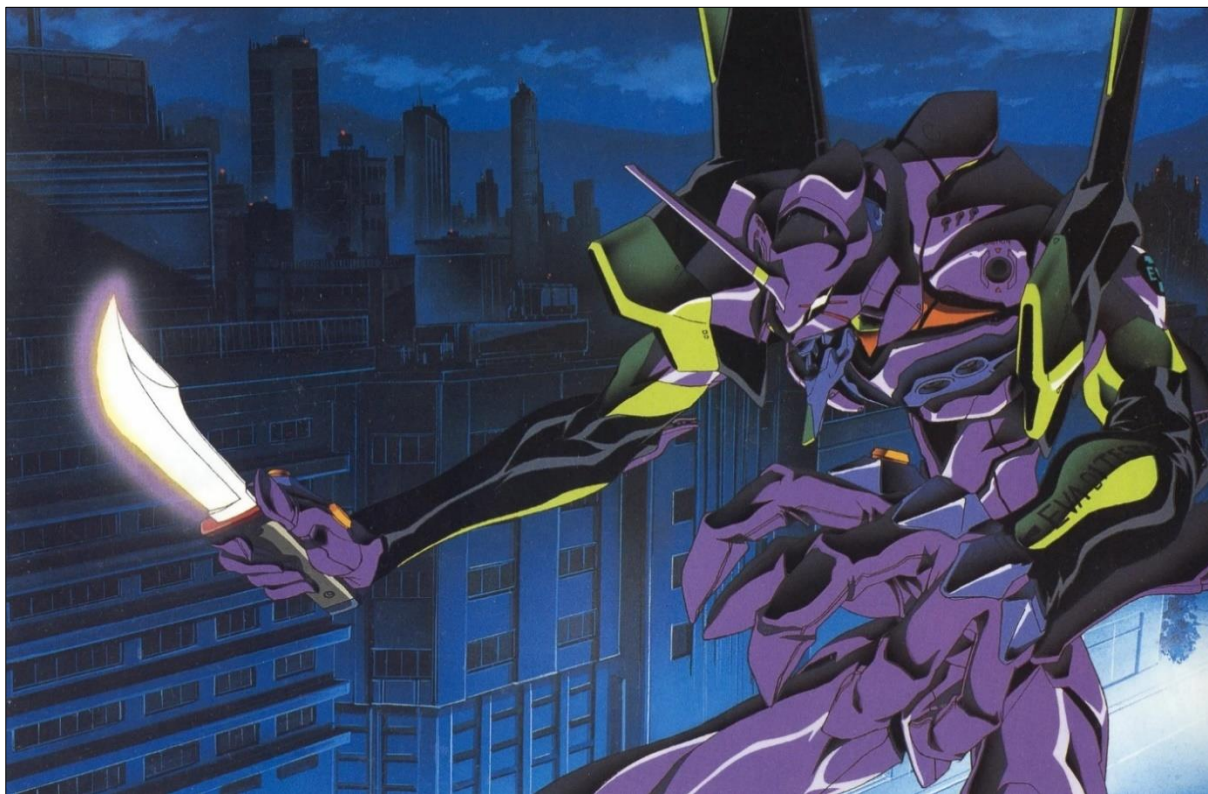
Возьмем, к примеру, «Neon Genesis Evangelion». На первый взгляд, из общего в нем только гигантские титаны-людоеды да футуристичные боевые роботы. Однако, отношение к ним продиктовано, как говорилось выше, древними традициями.

«Отличительной чертой функционирования божественной силы в японской культуре является самостоятельность объектов, укорененная в веровании в одушевленность всех предметов. Всё в мире и даже роботы, созданные человеком, имеют души, которые способны влиять на функционирование телесности, их вмещающей. Если для авраамической традиции ключевой сюжет – это получение силы божественного происхождения, то для синтоистского религиозного осмысления гигантских роботов важна возможность автономного функционирования даже сконструированных человеком средств» [Афанасов, 2019: 131].

Если далее рассмотреть сюжет произведений несколько глубже, то сразу становятся видны и другие параллели: в обоих случаях человечество загнано за стены (в случае «Евангелиона» – под землю) и отчаянно сражается с непонятым врагом. И там, и там подростки вынуждены взвалить на свои плечи судьбу всего мира (ил. 7).

Но самое интересное – это то, как оба сериала раскрывают мотивации главных героев. Эрен Йегер и Синдзи Икари – два одиноких подростка, которых система (по сути, само общество) превращает в оружие. К слову сказать, именно «Евангелион»

первым затронул такую сложную тему, а «Атака титанов» уже затем подхватила эстафету, добавив свои оригинальные нюансы.



Ил. 7. Робот Ева-01 готовится к бою. Кадр из аниме «Атака титанов» (2013-2024 г.).

Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://www.kinopoisk.ru/picture/3668415/>

Особенно явно эта преемственность видна в визуальном языке:

«Именно жанры определяют визуальную характеристику аниме, поскольку, как и в манга, от них зависит, какой стиль будет выбран для воплощения авторского замысла. И аниме, и манга – произведения повествовательного или романтического характера, развитие сюжета в которых протекает в соответствии с жанровой направленностью, обусловленной определённым набором изобразительных приёмов и стилей, видоизменяющихся от реалистичного до преувеличенно стилизованного. Многообразие жанров устанавливает эстетику произведения: аниме и манга могут быть как сложно составленными в сюжетном и графическом смысле, так и содержать лишь основную фабулу и сильно упрощённый визуальный ряд» [Леонов, 2012: 101].

Показательны, к примеру, запоминающиеся и особо впечатляющие массового зрителя сцены трансформации титанов: вспышки света, искажение пространства, биологические, анатомические подробности. Все это явно перекликается с активацией Евангелионов. Даже саундтреки с оркестровым и хоровым исполнением в ключевых моментах целенаправленно создают похожее настроение – тревожное и величественное.

Однако, если «Евангелион» был больше сосредоточен на внутренних переживаниях героев, то «Атака титанов» существенно расширяет масштаб истории, рассказывая, как и почему травма целого народа может породить чудовищ, которые в итоге окажутся страшнее любых титанов. В итоге получается уже не просто история о войне с монстрами, но притча о том, как ненависть и страх передаются из поколения в поколение.

Интересно, что обоим сериалам удалось то, что достаточно редко получается у произведений современной массовой культуры, – сочетать глубокий психологизм с захватывающим экшеном. Более того, оба аниме стали своего рода зеркалом своего времени. «Евангелион» отразил растерянность японского общества 90-х, пережившего экономический кризис и серию техногенных катастроф. «Атака титанов» же напрямую ведет диалог со зрителем о современных страхах: терроризме, радикализации общества, информационных войнах.

Также можно вспомнить и культовые сериалы «Стальной алхимик» (2003 и 2009 гг.). Наряду с «Атакой титанов» в этих произведениях угадываются фантазии по поводу властных нарративов. В обоих мирах правительство превратило науку

в инструмент контроля: в одном случае – алхимию, а в другом – силу титанов. В то же время обе истории убедительно показывают, как легко целая нация может жить в «коконе» лжи, даже не подозревая о реальном положении вещей.

В определенный момент братья Элрики узнают правду о философском камне. Они осознают, что вся государственная система построена на человеческих жертвах и даже управляется не людьми, а гомункулами, которые совершенно не ценят жизни своих создателей. Одна из главных идей, проходящая через все произведение – закон равноценного обмена. Постепенно зрителям показывают её деконструкцию:

«Ирония в том, что само аниме строит и затем крушит этот “закон”. Мир не справедлив. Алхимия – да. Но только в пределах круга (алхимического). За кругом – политика, нация, войны, чудовища, камни, боги <...> Там эквивалентность умирает в свинцовых баишаках» [Стальной алхимик, без даты].

Это напрямую перекликается с сюжетной линией Эрена, обнаружившего истинную природу титанов. В обоих случаях мы видим, как рушится привычная картина мира молодых героев, как они проходят через отрицание, гнев и принятие страшной правды (ил. 8).

Оба сериала наглядно и, что называется, в красках показывают бесчеловечную механику государственной пропаганды. В Аместрисе военные показаны как защитники народа, хотя на деле они лишь инструмент чудовищного плана власти. В стенах же Парадиза королевская власть десятилетиями намеренно «очищала» память населению, убеждая людей, что за стенами нет ничего, кроме титанов.



Ил. 8. «Идеальный» человек: гомункул, отделивший от себя смертные грехи.
Постер к аниме «Стальной алхимик. Братство» (2009 г.).
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://vk.cc/cPj9L4>

Обе истории показывают, как жестоко и цинично власть использует страх людей перед смертью.

Однако есть и существенная разница в том, как эти сериалы подходят к теме сопротивления. В «Стальном алхимике» мы видим более оптимистичный взгляд: герои находят способ победить зло, не превращаясь в чудовищ. В итоге все

«главные персонажи, в том или ином виде, сталкиваются с выбором между мощью, которую дает камень, и человечностью. Братья Элрик стремятся к власти, которую дает камень, чтобы восстановить свои тела. Но они всегда помнят о том, что человечность важнее мощи, и в конечном итоге отказываются от использования камня» [Исторический контекст и политические параллели в Стальном Алхимике, без даты].

Тогда как «Атака титанов» рисует куда более мрачную картину, где борьба со злом может породить зло еще большее – достаточно вспомнить путь Эрена.

Оба аниме используют фантастические, фэнтезийные элементы как яркие и впечатляющие метафоры реальных исторических трагедий. В этом контексте алхимия и титаны становятся теми символическими зеркалами, с помощью которых потребители современной массовой культуры могут взглянуть на проблемы геноцида, военных преступлений, которые иначе для них было бы слишком тяжело воспринимать напрямую. И что особенно важно – оба сериала не дают простых ответов. Они заставляют зрителя задуматься: а что бы ты сделал, оказавшись на месте героев? Где та грань между необходимым злом и преступлением против человечности?

В качестве последнего, но не менее наглядного примера, мы возьмем аниме-сериал «Код Гиасс: Восстание Лелуша» («Code Geass: Lelouch of the Rebellion», режиссёр Горо Танигути, студия Sunrise, 2006–2008). Эрен и Лелуш – словно два отражения в зеркале истории. Оба они начинают свой героический путь как идеалисты, мечтающие во что бы то ни стало изменить мир к лучшему. Помимо этого, оба героя получают и невероятную силу: магия гиасса у Лелуша, способность титана у Эрена. И оба постепенно превращаются в тех, с кем когда-то поклялись бороться. Это трагическая ирония пронизывает оба аниме-сериала.

При этом зрителям особенно интересно наблюдать, как оба героя манипулируют массами. Так Лелуш создает персону

Зеро, символ сопротивления, в то время как Эрен становится «Спасителем Эльдии». Оба понимают: чтобы изменить мир, недостаточно просто иметь силу, помимо этого, нужно стать символом, идеей, за которой пойдут люди.

Однако, если упомянутый нами выше аниме-сериал «Code Geass» все же остается в рамках более традиционного повествования о борьбе добра со злом (пусть и с сильным налетом моральной неоднозначности), то «Атака титанов» буквально взрывает эти рамки. Здесь вообще нет правых и виноватых, но зато есть только бесконечный цикл насилия, где каждая сторона безапелляционно считает себя и жертвой, и мстителем одновременно.

Тема жертвенности в обоих аниме раскрывается потрясающе глубоко и впечатляюще. «Реквием Зеро» Лелуша практически прямо копируется в финале «Атаки титанов», но если первый жертвует собой ради объединения мира, то Эрен, наоборот, готов пожертвовать миром ради своих близких. Фактически перед зрителем разворачивается радикальное переосмысление идеи героического самопожертвования.

«Атака титанов» непосредственно использует свой фэнтезийный сеттинг для разговора со зрителем о самых острых проблемах современности: расизме, колониализме, исторической памяти. Титаны становятся метафорой оружия массового поражения, стены – границ между народами, а борьба за свободу в итоге лишь оборачивается новыми формами рабства [Маленко & Некита, 2023].

Эволюция жанра здесь очевидна: мы приходим к сложному и острому разговору о природе человечества, свободы и ответственности. «Атака титанов» не просто переняла эстафету у предшественников, но и задала свою планку качества, как смыслового, так и визуального.

Далее мы хотели бы рассмотреть еще одно аниме-произведение, вышедшее в 2023 году и буквально сразу ставшее мировым трендом в этом жанре. Речь идет о «Провожаящей в последний путь Фрирен» («Sousou no Frieren», режиссёр Кэнко Сакамото, студия Madhouse, 2023) – аниме в жанре классического, толкиновского фэнтези, содержащее, кроме всего прочего и элементы механики Dungeons & Dragons. Произведение, которое переосмысливает классические тропы фэнтези через призму уникального подхода.



Ил. 9. Пир после победы. Кадр из аниме «Провожаящая в последний путь Фрирен» (2023-2024 гг.).
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://media.2x2tv.ru/frieren/>

Представьте себе типичное фэнтези, которое заканчивается победой над Королём демонов, что, собственно, и знаменует собой конец пути героя. Но что же происходит после? Интрига состоит в том, что основная история «Фрирен» и начинается как раз после этого (ил. 9).

Главная героиня, эльфийка-маг Фрирен, вдруг осознаёт, что для неё, живущей веками, десять лет путешествия с друзьями пролетели как один миг, а её спутники – люди и гном – постарели. И только после похорон своего старого друга, героя-человека, эльфийка понимает, что ничего не знала о нем и фактически потратила его время жизни впустую. Само начало повествования подается зрителям через очень интересный прием: с точки зрения бессмертного существа мы видим скоротечность человеческой жизни:

«создатели проговаривают важную мысль: большие подвиги – это, конечно, хорошо, но ежедневные маленькие дела куда лучше сохраняют тебя в памяти людей» [«Провожающая в последний путь Фрирен», 2024].

Если проводить параллели с другими работами японских аниматоров, то на память сразу приходит режиссёр М. Синкай с его фильмом «Сад изящных слов» («Kotonoha no Niwa», режиссёр Макото Синкай, студия CoMix Wave Films, 2013). Похожий меланхоличный стиль и внимание к мельчайшим деталям повседневности сюжета становятся центральными фокусами этих произведений. Но если у Макото Синкай преобладают грустные истории о юношеской любви, то в сериале «Фрирен» область

размышления персонажей существенно расширяется – это природа времени, память и сожаления.

Визуальный язык сериала «Провожающая в последний путь Фрирен» удивляет массового зрителя своей утончённостью и проработанностью. Это колоритные, естественные цвета окружающего мира и продуманный средневековый сеттинг без радикальных анахронизмов. Авторы подчеркивают долгую жизнь героини сменой быстрых и плавных переходов времени, трансформацией окружающего мира, чередой локаций в ее путешествии.

Отдельного обсуждения заслуживает тщательно выстроенная система магии в мире «Фрирен». Это не просто набор эффектных заклинаний, а способ исследовать собственную природу. Фрирен изучает магию не ради силы, а для того, чтобы познать то, что всегда ускользало от её понимания – человеческие чувства. Это удивительно свежий взгляд на образ и миссию «могущественного мага». В определённый момент героиня примеряет на себя и роль мага-наставника. Однако отношения Фрирен и Ферн – это не просто очередная история учителя и ученика. Через этот сквозной сюжет авторы аниме показывают, как бессмертное существо учится человечности у простой смертной девочки (ил. 10).

В конце также необходимо объяснить игру слов в названии сериала «Sousou no Frieren». Само слово «Sousou» («葬送») можно перевести с японского как «похороны». Поэтому название намекает на два больших нарратива, сквозной нитью проходящих по всей истории. Первый о том, как Фрирен провожает в последний

путь (и буквально хоронит) своих старых друзей. Второй же о том, что она «хоронит» всех своих врагов, в частности тех самых демонов. И это игра слов тоже добавляет удивительный колорит в историю о превратностях бесконечной жизни.



Ил. 10. Бессмертная героиня в поисках ощущения времени. Кадр из аниме «Провожаящая в последний путь Фрирен» (2023-2024 гг.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://ru.pinterest.com/pin/831547518727583710/>

Наконец, что особенно впечатляет – это то, как описываемый аниме-сериал балансирует между меланхолией и надеждой. Создатели увлеченно рассказывают массовому зрителю о потерях и сожалениях, но при этом никогда не скатываются в уныние. Наоборот, именно осознание конца дает подлинный стимул к движению и развитию, придавая особую ценность окружающему миру и его познанию.

Жанр аниме: что же будет дальше?

Современная культура развивается в рамках эпохи метамодерна, или, как ее еще иногда называют, трансмодерна. По мнению экспертов, современный социум представляет собой

«общество, обреченное жить на границе со всеми вытекающими из приграничного статуса последствиями: тревогой, неуверенностью в завтрашнем дне и невозможностью пустить корни. Выдвинем предположение, что общество трансмодерна – это общество жизни на границе, общество перехода, вечной трансгрессии» [Чукуров, 2023: 122].

Естественным маркером времени является взаимопроникновение множества культурных стилей и направлений. На этом фоне для аниме-индустрии сложился крайне благоприятный момент, когда японская культура, а вместе с ней и азиатская, все больше распространяются по всему миру. А Матосян считает, что сегодня молодежь получает

«новые представления о Японии, а также особое увлечение современными аспектами страны, постепенно приходя к тому, чтобы ассоциировать Японию как место с концентрацией динамичной и процветающей культурной индустрии, а не только как промышленную сверхдержаву или бывшего колонизатора» [Матосян, 2025: 52].

В плане философского осмысления фундаментальных вопросов бытия современная массовая культура в контексте аниме переживает настоящий ренессанс. Произведения последних лет, будь то «Фрирен», Человек-бензопила («Chainsaw Man», режиссёр Рю Накаяма, студия MAPPA, 2022), «Для тебя, Бессмертный» («To Your Eternity», режиссёр Масаси Коидзуми, студия Studio BONES, 2021) и другие, перестают быть просто заурядными продуктами современных культурных индустрий. Аниме позволяет исследовать сущностные, онтологические вопросы с точки зрения понимания их представителями молодого поколения, что особенно важно.

Интересно наблюдать, как постепенно меняется визуальный, символический язык темы жизни и смерти. Например, в «Chainsaw Man» опасение смерти персонифицируется через образы демонов, каждый из которых воплощает различные страхи человечества. В «To Your Eternity» сам главный герой является бессмертным существом, который познает смысл жизни на планете через постоянные потери. «Wonder Egg Priority» рассматривает тему самоубийства и травмы через сюрреалистические образы героев. «86» показывает деградацию общества, в котором искажается само понятие ценности человеческой жизни на фоне войны.

Если говорить о перспективах развития, то следует указать, что индустрия аниме движется в нескольких направлениях. Поскольку современное аниме становится все более разноплановым и глобальным, то его авторы продолжают обращаться к сложным экзистенциальным вопросам, не боясь затрагивать темы смерти, утраты, поиска и обретения смысла жизни. Студии экспериментируют с сочетанием традиционной анимации и CGI-графики, а совсем недавно начали применять и новые возможности искусственного интеллекта для удешевления процесса производства аниме. Netflix и другие признанные сервисы активно инвестируют в производство аниме, что позволяет создавать экспериментальные и объемные работы.

В заключение хотелось бы отметить, что современное аниме прошло большой путь. От относительно простых и легких нарративов произведения этого жанра эволюционировали к сложной интерпретации глобальных философских тем в рамках понятного для современного массового зрителя языка.

Сегодняшнее аниме не просто рассказывает истории, но создает уникальный по своей смысловой и визуальной наполненности продукт индустрий впечатлений. Мировая популярность аниме вроде «Атаки титанов» и «Фрирен» демонстрирует, что аудитория все время ждет новых работ. Все это делает современное аниме по-настоящему универсальным художественно-символическим языком разговора с представителями молодого поколения о самых сложных и противоречивых проблемах человеческого бытия.

Литература

- «Атака титанов» – взгляд географа. Геополитика, ресурсное проклятие и теории этничности (без даты). *Пикабу: сайт*. Режим доступа: https://pikabu.ru/story/ataka_titanov__vglyad_geografa_geopolitika_resursnoe_proklyatie_i_teorii_yetnichnosti_10909744 (дата обращения: 26.08.2025).
- Афанасов, Н. (2019). Мессия в депрессии: религия, фантастика и постмодерн в аниме *Neon Genesis Evangelion*. *Государство, религия, Церковь в России и за рубежом*, 37(3), 124-148. <https://doi.org/10.22394/2073-7203-2019-37-3-124-148>
- Вейнмейстер, А. В., & Иванова, Ю. В. (2017). «Культурные индустрии» и «креативные индустрии»: границы понятий. *Международный журнал исследований культуры*, 1(26), 38-48.
- Воеводина, Л. Н., & Мурашкина, М. О. (2024). Рецепция восточных и западных культурных традиций и образов в японской анимации. *Вестник Московского государственного университета культуры и искусств*, 6(122), 109-116. <https://doi.org/10.24412/1997-0803-2024-6122-109-116>
- Ирдынеев, Д. С., & Тарасова, Е. В. (2021). Отражение эстетических категорий ваби-саби и моно-но аварэ в прозе японских писателей XX века. *Филологическое образование и современный мир: материалы XVII Международной научно-практической конференции, Чита, 9 апреля 2021 года: в 2-х ч. Ч. 1*. (с. 27-30). Чита: Забайкальский государственный университет.
- Исторический контекст и политические параллели в Стальном Алхимике: Братство (без даты). *DTF: сайт*. Режим доступа: <https://dtf.ru/id992783/1873741-istoricheskii-kontekst-i-politicheskie-paralleli-v-stalnom-alhimike-bratstvo> (дата обращения: 26.08.2025).

- Катасонова, Е. Л. (2014). Манга, или комикс по-японски. *Вестник культурологии*, 2(69), 175-181.
- Лебедев, М. С. (2018). Вторая мировая война в контексте японской культуры аниме. *Гуманитарный акцент*, 1, 42-48.
- Леонов, В. Ю. (2012). Становление аниме, его отличительные стилистические особенности, различия с манга и художественно-технологические этапы создания. *Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики*, 12(26-3), 99-103.
- Маленко, С. А., & Некита, А. Г. (2023). "Забороведение" Валерия Савчука: размышления о пределах цивилизации и возможностях человека. *Вопросы философии*, 2, 60-67. <https://doi.org/10.21146/0042-8744-2023-2-60-67>
- Матосян, А. Э. (2025). Мягкая сила и CoolJapan: формирование национального имиджа Японии. *Международные отношения*, 1, 45-56. <https://doi.org/10.7256/2454-0641.2025.1.73325>
- Оболкина, С. В. (2020). Топос "киборга": Европа vs Азия. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 4, 14-34. <https://doi.org/10.46539/gmd.v2i4.127>
- «Провожающая в последний путь Фрирен»: феномен, созданный небесами (2024). *DTF: сайт*. Режим доступа: <https://dtf.ru/anime/2743937-provozhayushaya-v-poslednii-put-friren-fenomen-sozdannyi-nebesami> (дата обращения: 26.08.2025).
- Стальной алхимик: Братство (без даты). *Shikimori: энциклопедия аниме и манги*. Режим доступа: <https://shikimori.one/animes/z5114-fullmetal-alchemist-brotherhood> (дата обращения: 26.08.2025).
- Туманян, Е. (2025). Экзистенциализм в японской литературе эпохи модерн. *Метаморфозис*, 9(2), 23-36.
- Филиппов, А. В. (2011). Религия и идеология в современной Японии: синкретизм и вариативность в исторической перспективе. *Традиционные и новые религии в изменяющейся Евразии и Африке: история и современность* (с. 293-317). Санкт-Петербург: Изд-во РХГА.
- Чукуров, А. Ю. (2023). Номо lego: культурный концепт и новый тип человека. *Приложение международного научного журнала «Вестник психофизиологии»*, 4, 121-123.
- Russell, C. (2025, August 29). The greatest Studio Ghibli movies of all time, according to Roger Ebert. *Far Out Magazine: website*. Available at: <https://faroutmagazine.co.uk/studio-ghibli-movies-of-all-time-according-to-roger-ebert/> (accessed: 26.08.2025).

Информация об авторах

Шемонаев Егор Александрович – аспирант Института истории. Санкт-Петербургский государственный университет (Россия, 199034, Санкт-Петербург, ул. Менделеевская, д. 5), ORCID: 0009-0006-3820-1467, egorshemonaev@yandex.ru

Ленков Павел Дмитриевич – кандидат исторических наук, доцент, доцент кафедры истории религий и теологии. Российский государственный педагогический университет имени А. И. Герцена (Россия, 191186, Санкт-Петербург, набережная реки Мойки, д. 48), ORCID: 0000-0003-4195-6781, p-lenkov@yandex.ru

BETWEEN LIFE AND DEATH: PHILOSOPHICAL NARRATIVES OF MODERN ANIMATION

Egor Shemonaev, Pavel Lenkov

Abstract. Asian cultures have been spreading around the world for a long time and very successfully, and interest in them does not subside at all. This article is devoted to the consideration of a very popular and relevant direction of modern visual art – anime films and series. Special artistic technique, a large number of studios in Japan, reliance on traditional art, as well as actively developing audiovisual technologies allow authors to create and broadcast extremely expressive game and semantic dynamics in anime format, which are often difficult to reproduce in conventional film formats. All this has allowed anime to become a mainstream trend in modern cultural industries. At the same time, anime creators can afford to touch on serious topics, creating works about complex, acute and truly "eternal" socio-cultural problems. By immersing characters in the context of their story, be it adventure, drama, fantasy or science fiction, the authors show the mass viewer their special vision of the pressing problems of our time, as a result of which their creations become incredibly popular works. Using the example of the anime "Frieren's Last Journey", "Attack on Titan", "Code Geass" and several others, the authors suggest considering what ideas resonate with the modern, mainly young, viewer, as well as what impressive visual techniques are used to achieve the effect of immersion in history.

Keywords: popular culture, contemporary culture, Japanese anime, philosophy, existential themes, visual arts, cultural industries, narrative.

References

"Attack of the Titans" – a geographer's perspective. Geopolitics, resource curse, and theories of ethnicity (n.d.). *Pikabu: website*. Available at: <https://clk.li/GgfN> (accessed: 26.08.2025). (In Russian).

- Afanasov, N. (2019). The Messiah in depression: religion, science-fiction and postmodernism in anime *Neon Genesis Evangelion*. *State, Religion, Church in Russia and Abroad*, 37(3), 124-148. <https://doi.org/10.22394/2073-7203-2019-37-3-124-148> (In Russian).
- Chukurov, A. Yu. (2023). Homo lego: a cultural concept and a new type of human. *Supplement to the International Scientific Journal Bulletin of Psychophysiology*, 4, 121-123. (In Russian).
- "Farewell to Free-Ren": a phenomenon created by Heaven (2024). *Dtf: website*. Available at: <https://clk.li/SEWz> (accessed: 26.08.2025). (In Russian).
- Filippov, A. V. (2011). Religion and ideology in modern Japan: syncretism and variability in historical perspective. *Traditional and New Religions in Changing Eurasia and Africa: History and Modernity* (pp. 293-317). St. Petersburg: RHGA Publ. (In Russian).
- Fullmetal Alchemist: brotherhood (n.d.). *Shikimori: Encyclopedia of Anime and Manga*. Available at: <https://clk.li/NOMr> (accessed: 26.08.2025). (In Russian).
- Historical context and political parallels in Fullmetal Alchemist: Brotherhood (no date). *Dtf: website*. Available at: <https://clk.li/rAtR> (accessed: 26.08.2025). (In Russian).
- Irdyneev, D. S., & Tarasova, E. V. (2021). Reflection of the aesthetic categories of wabi-sabi and mono-no aware in the prose of Japanese writers of the 20th century. *Philological Education and the Modern World. Materials of the XVII International Scientific and Practical Conference, Chita, April 9, 2021. In 2 parts: Part 1* (pp. 27-30). Chita: Transbaikal State University Publ. (In Russian).
- Katasonova, E. L. (2014). Manga, or Japanese comics. *Bulletin of Cultural Studies*, 2(69), 175-180. (In Russian).
- Lebedev, M. S. (2018). The Second World War in the context of Japanese Anime culture. *Humanitarian Focus*, 1, 42-48. (In Russian).
- Leonov, V. Yu. (2012). The emergence of anime, its distinctive stylistic features, differences from manga, and the artistic and technological stages of creation. *Historical, Philosophical, Political, and Legal Sciences, Cultural Studies, and Art History. Issues of Theory and Practice*, 12(3), 99-103. (In Russian).
- Malenko, S. A., & Nekita, A. G. (2023). Valery Savchuk's "Zaborovedenie": reflections on the limits of civilization and human capabilities. *Voprosy Filosofii*, 2, 60-67. <https://doi.org/10.21146/0042-8744-2023-2-60-67> (In Russian).
- Matosyan, A. E. (2025). Soft power and cool Japan: shaping Japan's national image. *International Relations*, 1, 45-56. (In Russian).
- Obolkina, S. V. (2020). The "Cyborg's" topos: Europe vs Asia. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 4, 14-34. <https://doi.org/10.46539/gmd.v2i4.127> (In Russian).
- Russell, C. (2025, August 29). The greatest Studio Ghibli movies of all time, according to Roger Ebert. *Far Out Magazine: website*. Available at: <https://clk.li/AeSk> (accessed: 26.08.2025).
- Tumanyan, E. (2025). Existentialism in modern Japanese literature. *Metamorphosis*, 9(2), 23-36. (In Russian).

- Veynmeister, A. V., & Ivanova, Yu. V. (2017). "Cultural industries" and "creative industries": the boundaries of the concepts. *International Journal of Cultural Studies*, 1(26), 38-48. (In Russian).
- Voevodina, L. N., & Murashkina, M. O. (2024). Reception of Eastern and Western cultural traditions and images in Japanese animation. *The Bulletin of Moscow State University of Culture and Arts*, 6(122), 109-116. <https://doi.org/10.24412/1997-0803-2024-6122-109-116> (In Russian).

Author's information

Shemonaev Egor Aleksandrovich – Postgraduate Student of the Institute of History. Saint Petersburg State University (5, Mendeleevskaya St., St. Petersburg, 199034, Russia), ORCID: 0009-0006-3820-1467, egorshemonaev@yandex.ru

Lenkov Pavel Dmitrievich – Candidate of Historical Sciences, Associate Professor, Associate Professor of the Department of History of Religions and Theology. Herzen State Pedagogical University (48, Moika River Embankment, St. Petersburg, 191186, Russia), ORCID: 0000-0003-4195-6781, p-lenkov@yandex.ru

For citation:

Shemonaev, E. A., & Lenkov, P. D. (2025). Between life and death: philosophical narratives of modern animation. *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 3(12), 137-169. (In Russian). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3\(12\)-137-169](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3(12)-137-169)