Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 4 | ISSN: 2658-7734
Исследования массовой культуры | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i4.697

The Philosopher's Stone – This Time Real or "Macguffin" Again? Anime "Fullmetal Alchemist: Brotherhood" and Political Philosophy

Nikolai B. Afanasov

Institute of Philosophy, Russian Academy of Sciences. Moscow, Russia. Email: n.afanasov[at]gmail.com
ORCID https://orcid.org/0000-0001-9183-3849

Received: 19 August 2025 | Revised: 25 September 2025 | Accepted: 30 September 2025

Abstract

The article concerns the universe of "Fullmetal Alchemist" (2001–2010), created by Japanese mangaka Hiromi Arakawa, from the perspective of media theory and philosophical analysis of popular culture. Starting from stunning success of the second anime serial adaptation that got on the screens under the title "Fullmetal Alchemist: Brotherhood" in 2009–2010, the author shows how intrinsic to the narrative philosophical ideas determine the cult status of the anime. Narrative components of Arakawa's product that could be interpreted from the point of view of political philosophy, had decisive meaning for the consolidation of "author's work" reputation behind the manga and the anime. A conceptual basis of the narratological research is 'macguffin' theory. The article justifies that "philosopher's stone", in the world of "Fullmetal Alchemist" often interpreted as a classic macguffin, represents an important and meaningful piece of narrative. The author proposes to interpret existing in the fiction world "philosopher's stones" as a metaphor of power. Arakawa's work therefore is an original commentary on power and ethics. Narrative movement and historical visual references, that anime contains in plenty, could be unified under conceptual framework of political philosophy. The manga and the anime project the position of unethical character of power, but in rare cases there are no alternatives to seek it. Thus, the world of "Fullmetal Alchemist" in general represents Kantian categorical imperative: the "materials" (human individuals) to create "philosopher's stones" never should be treated merely as means, but always as ends.

Keywords

Theory of Media; Practical Philosophy; Popular Culture; Political Philosophy; Postmodernism; Anime; Manga; Macguffin; Fullmetal Alchemist

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution" 4.0 International License

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 4 | ISSN: 2658-7734
Mass Culture | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i4.697

Философский камень – на этот раз «настоящий» или опять макгаффин? Аниме «Стальной алхимик: братство» и политическая философия

Афанасов Николай Борисович

Институт философии РАН. Москва, Россия. Email: n.afanasov[at]gmail.com
ORCID https://orcid.org/0000-0001-9183-3849

Рукопись получена: 19 августа 2025 | Пересмотрена: 25 сентября 2025 | Принята: 30 сентября 2025

Аннотация

В статье с позиции теории медиа и философского анализа популярной культуры рассматривается вселенная «Стального алхимика» (2001–2010), созданная японской мангакой Хироми Аракавой. На примере ошеломляющего успеха второй сериальной аниме-адаптации, выпущенной на экраны под названием «Стальной алхимик: братство» в 2009–2010 гг., автор показывает обусловленность культового статуса аниме вложенными в него философскими идеями. Содержательная составляющая работы Аракавы, которую можно интерпретировать с позиций политической философии, имела решающее значение для закрепления за аниме и мангой статуса оригинального авторского произведения. Концептуальной основой нарратологического анализа выступает теория макгаффина. В статье обосновывается точка зрения, согласно которой «философский камень», применительно к миру «Стального алхимика» часто интерпретируемый как классический пример макгаффина, на деле является важнейшей содержательной единицей повествования. Автор предлагает интерпретацию существующих в произведении философских камней в качестве базовой метафоры власти. Авторским комментарием к вопросу о власти и этике во многом и является работа Аракавы. Сюжетное движение и исторические визуальные метафоры, которые в изобилии присутствуют в работе, могут быть объединены в концептуальной рамке политической философии. Манга и аниме транслируют позицию, согласно которой власть неэтична, но в ряде случаев стремлению к обладанию могуществом нет альтернатив. Мир «Стального алхимика» в самом общем виде репрезентирует кантианский категорический императив: к “материалу” (людям) для создания «философских камней» (власти) никогда не следует относиться как к средству, но всегда как к цели.

Ключевые слова

теория медиа; практическая философия; популярная культура; политическая философия; постмодернизм; аниме; манга; макгаффин; Стальной алхимик

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0

Введение: «Стальной алхимик» возвращает веру в культ

Манга «Стальной алхимик» (鋼の錬金術師 – яп.; *Fullmetal Alchemist* – англ.) японской мангаки Хироми Аракавы начала печататься в 2001 году в журнале *Monthly Shōnen Gangan*. Общий культурный контекст и ситуация на рынке аниме и манги не располагали к тому, что из этого выйдет что-то стоящее: к концу 90-х годов XX-го века теоретики медиа, рядовые читатели манги и поклонники японской анимации испытывали фрустрацию. Многие и вовсе считали, что «золотой век» аниме подошёл к концу. Новые тайтлы продолжали появляться, но не вызывали такого большого интереса, как прежде. Индустрии не хватало по-настоящему культовых произведений, которые могли бы повторить успех таких аниме как «Евангелион» (*Neon Genesis Evangelion*) (1995–1996) Хидеаки Анно или «Ковбой Бибоп» (*Cowboy Bebop*) (1998–1999) Синъитиро Ватанабэ. Разгадка статуса последних заключалась в том, что им удалось совместить преимущества художественно-выразительных средств аниме и действительно оригинальное, глубокое содержание. Зрители не только испытывали удовольствие от просмотра, но и находили пищу для размышлений.

«Стальной алхимик» относится к жанру сёнэн (shōnen), адресованному прежде всего мальчикам-подросткам. Несмотря на постмодернистский скепсис в отношении деления жанров на «низкие» и «высокие», сёнэн – это всё же сугубо развлекательная, т. е. сознательно «неинтеллектуальная» продукция. Для анализа манги важно принимать во внимание журналы, в которых издаются тома произведений (Tomoyuki, 2017, p. 163-164). «Стальной алхимик» – это не просто сёнэн, а ганган-сёнэн (gangan), что ещё хуже. К комиксам ганган относится манга, которая печатается «… в журналах, владельцами которых выступают три компании – *Makku Gaaden*, *Ichijinsha* и фактически игровая компания *Square Enix*» (Gō, Nakamura, 2011, p. 75). К изначально невысокому интеллектуальному статусу сёнэн-манги в данном случае добавляется невысокий интеллектуальный статус игровой индустрии (на момент публикации; сегодня ситуация куда сложнее) и подчёркнуто-коммерческая ориентация издательств. Напомним, что всё, что было связано с играми, в те годы маркировалось как недостойное внимания исследователей или вовсе вызывающее тревогу. Говоря проще, ожидать, что через 20 лет о «Стальном алхимике» будут вспоминать – и писать в научных журналах или книгах – не приходилось.

Хироми Аракава выпускает последние главы «Стального алхимика» летом 2010-го года. За десять лет, что она трудилась над мангой, её работа из заурядного приключенческого сёнэна превратилась во влиятельную медиафраншизу. Основные протагонисты истории, братья Эдвард и Альфонс Элрики, стали одними из самых узнаваемых и любимых персонажей у поклонников японской популярной культуры. Уже в 2003 году студия *Bones* и режиссёр Сэйдзи Мидзусима приступают к сериальной экранизации. Так появляется аниме-сериал

«Стальной алхимик», состоящий из 51 эпизода. Последняя серия выйдет в эфир в 2004 году. Поскольку основной сюжет манги к моменту окончания сериала был далёк от завершения, многие ключевые моменты и финал значительно отличаются от авторской работы Аракавы. В 2005 г. точку в первой аниме-адаптации «Стального алхимика» поставил полнометражный анимационный фильм «Стальной алхимик: покоритель Шамбалы», который срежиссировал всё тот же Сэйдзи Мидзусима. Опыт перенесения на экран оказался удачным, и оба аниме получили восторженные отзывы зрителей и критиков, однако оригинальное сюжетное завершение манги требовало каноничной экранизации.

В 2009 к работе над новым аниме-сериалом всё в той же студии *Bones* приступает Ясухиро Ириэ. Чтобы избежать путаницы, на глобальный рынок компания запустит его под названием «Стальной алхимик: братство». В июле 2010 года, фактически синхронно с выходом последних глав манги в журнале *Monthly Shōnen Gangan*, телевидение выпустит в эфир последнюю, 64-ю серию аниме под названием «Конец путешествия». Успех повторной экранизации превзошёл и без того феноменальные достижения сериала 2003–2004 гг.: «Стальной алхимик: братство» на настоящий момент имеет пользовательскую оценку 9.1/10 и занимает вторую строчку в общем рейтинге на центральном портале поклонников японской попкультуры, *MyAnimeList*[1]. Фактически, это аниме – наравне с аниме-экранизацией манги «Тетрадь смерти» (2006-2007) (мангака – Цугуми Оба; режиссёр – Тэцуро Араки) – стало «входным билетом» в мир японской популярной культуры для огромного числа зрителей. В бесчисленных списках, которые советуют, с чего можно было бы начать смотреть аниме, чаще всего рекомендуют именно «Стальной алхимик: братство».

Несмотря на то, что и современная японская анимация испытывает трудности на глобальном рынке (Otmazgin, 2014, p. 61), мрачные предчувствия фанатов и исследователей рубежа столетий не сбылись: нулевые по меньшей мере подарили нам «Стального алхимика». И, надо отметить, это не единственное аниме десятилетия, которое получило статус культового и пользуется вниманием исследователей популярной культуры. Возможно, спустя годы, мы вновь сможем выдохнуть с облегчением и сказать,

1 См.: https://myanimelist.net/topanime.php. Долгое время «Стальной алхимик: братство» занимал первую строчку. Интересно, что выход новых проектов не единожды менял расположение произведений в рейтинге. Так, аниме «Кагуя: в любви как на войне» (2022) довольно скоро после выхода занимало первую строчку, а на момент конца 2025-го года располагается лишь на 15-м месте. Механизм, стоящий за этим, прост. Популярная новинка привлекает большое число фанатов, которые ставят самые высокие оценки (10 «десятки»). По мере увеличения охвата аудитории и проголосовавших балл становится более уравновешенным. На настоящий момент лидером является проект «Провожающая в последний путь Фрирен» (2023–2024) со средней оценкой 9.29. Поскольку это аниме, как мы полагаем, является продуктом высочайшего класса, можно предположить, что оно сохранит своё место в топе. Даже если работе Аракавы и Ириэ не удастся вернуть себе первое место, вторая строчка со средней оценкой в 9.10 – это выдающийся результат и свидетельство значения аниме «Стальной алхимик: братство» для индустрии и современной популярной культуры.

что «всё не так уж и плохо». Для того, чтобы стать «культом», в первую очередь нужна особая фанатская культура. В случае с аниме она возникает из восхищения художественным совершенством произведений в этой стилистике и интеллектуальной серьёзностью содержания. В «Стальном алхимике» в достатке и того, и другого. Но больший успех именно второй экранизации наталкивает на мысль, что растворённая в повествовании философия имела в рецепции ключевое значение. В статье мы предпримем попытку философского анализа аниме-сериала «Стальной алхимик: братство», преимущественно сосредоточившись на прочтении метафоры «философского камня» с позиции политической и моральной философии. От наших результатов будет зависеть и ответ на вопрос, который могла бы поставить теория медиа: философский камень в аниме – «настоящий», или мы снова имеем дело с макгаффином?

Аниме «Стальной алхимик: братство» и теория макгаффина

Качественный сюжет со множеством неожиданных поворотов стал визитной карточкой «Стального алхимика». Его развитие во многом повторяет тот ход, который осуществил Хидэаки Анно в *Neon Genesis Evangelion*. Сперва может показаться, что ты имеешь дело с чем-то ординарным и развлекательным – гигантскими роботами, кавайными подростками (May, 2019, p. 61-64) или загадочными артефактами, – но очень скоро повествование принимает другой оборот. Сюжет становится нетипично мрачным для массового сёнэна, а казавшиеся простыми персонажи предстают в неоднозначном свете. Нарратив в «Стальном алхимике» – это ключевое, что выделяет это произведение из общего ряда. В художественном отношении сериал также выглядит очень достойно, но к тому времени это уже был скорее стандарт. Достигнутый мангаками и японскими художниками-аниматорами к 80-м гг. уровень мастерства предполагает, что при достаточном финансировании любое аниме может выглядеть безукоризненно. Мы будем работать с сюжетом аниме «Стальной алхимик: братство» как предметом исследования, фактически не затрагивая первую сериализацию, полнометражные фильмы (OVA – original video animation), последовавшие экранизации на большом экране или мангу. Второй сериал был создан при тесном сотрудничестве с самой Хироми Аракавой, что определило требующееся для наших задач содержательное соответствие между мангой и аниме.

Исследования манги и популярной культуры – это пересекающиеся, но не совпадающие области. Работа с мангой как предметом рассмотрения предполагает не только и не столько содержательный анализ, сколько внимание к формальной, комиксной стороне произведения (Магера, 2021). Многие исследователи комиксов справедливо исходят из того, что «в независимости от того, как много деталей я перечисляю в своей “истории” (описании

сюжета комикса – Н.А.), <…> иллюстрации добавляют к ней что-то своё» (Gallacher, 2011, p. 464). Их порядок расположения на странице, способы вписывания текста в рамки и многое другое имеют значение для целостного восприятия. В случае с философскими измерениями популярной культуры это побочные сюжеты. К тому же популярная культура должна быть именно *популярной* (Павлов, 2019, с. 207) и претендующей на универсальность языка. Несмотря на широкое распространение практик чтения манги и комиксов, которые могут быть отнесены к популярной культуре, аниме остаётся более доступным способом познакомиться с тем или иным сюжетом. Говоря проще, аниме – это глобальный культурный феномен, о чём свидетельствует его масштабируемость и воспроизводимость, к примеру, силами корейских, китайских, американских, а сегодня уже и российских аниматоров. В то же время манга остаётся, пусть и весьма востребованной, но скорее субкультурной продукцией.

Всё это приводит к полушуточному парадоксу: философия при работе с миром аниме сознательно обращается к копии, а не к оригиналу. Но это противопоставление не только не всегда схватывает суть проблемы, но иногда и просто ложно фактически (в некоторых случаях именно аниме служит основой для последующей новеллизации в виде манги или других жанров литературных произведений). Для философии первичен смысл нарратива, который считывается читателем или зрителем, в то время как форма донесения этого смысла представляет побочный интерес. С точки зрения медиатеории, философский анализ произведения относится к нарратологическим стратегиям исследования. «Стальной алхимик: братство» – знаковое культурное произведение, которое может выступить предметом содержательного исследования без ущерба для понимания замысла автора.

История Хироми Аракавы рассказывает о судьбе двух братьев-подростков, Эдварда и Альфонса Элриков. Потеряв мать в раннем детстве, герои отправляются в путешествие по Аместрису (так называется страна, в которой происходят основные события) в поисках философского камня. Ими движет надежда исправить несправедливость судьбы. Эдвард и Альфонс совсем юные, но талантливые алхимики. Их умения представляют интерес для милитаризованного и постоянно воюющего государства, которое охотно принимает на службу владеющих этой наукой. Впоследствии мы узнаем, что правительство стремится использовать алхимиков как оружие. Сеттинг «Стального алхимика» напоминает стимпанк или дизельпанк, полностью не встраиваясь ни в один из канонов. Общество достаточно хозяйственно развито, но ряд привычных нам технологий оказывается неизвестен. Соответственно, алхимики, которые преобразовывают материю (управляют огнём, совершают взрывы, создают физические структуры, которые могут повлиять на ход сражения, и проч.) по правилам функционирования этого вымышленного мира, представляют собой значимые боевые единицы на поле боя.

Эдварда и Альфонса без проволочек принимают на государственную службу. При зачислении в ряды армии Эдвард получает звание майора и титул «стального алхимика», хотя при первой встрече с братьями сложно определить, кто из них является «стальным». Дело в том, что младший брат Эдварда, Альфонс, постоянно носит массивные самурайские доспехи. Ближе к середине сериала нам откроется пугающая правда: у Альфонса вообще нет тела. Сам Эдвард потерял правую руку и левую ногу и пользуется широко распространёнными в мире сериала искусными протезами-автобронёй, которые для него изготовила подруга детства Уинри Рокбелл. В доме её бабушки Пинако братья росли после кончины матери. Увечья братьев Элриков стали результатом неудавшейся алхимической трансмутации. Эдвард потерял ногу, а Альфонс тело во время проведения алхимического ритуала, совершив который, герои хотели вернуть свою мать к жизни. Для того, чтобы «прикрепить» душу Альфонса к стоявшим в подвале доспехам, Эдвард пожертвовал своей рукой.

Алхимия во вселенной «Стального алхимика» функционирует согласно определённой когнитивной логике, которая отличает научно-фантастический жанр (Suvin, 1972, p. 376). Это значит, что магия, специфическая наука или вообще что угодно в вымышленных мирах – если речь идёт о хорошо продуманных концептах – имеет свои строго определённые принципы и ограничения. В «Стальном алхимике» это наблюдение канадского литературного теоретика Дарко Сувина постоянно обыгрывается: герои часто подчёркивают, что то, что они делают, это не фокусы, а наука, которая работает сообразно своим непреложным законам. Последние могут быть изучены и применяться с разной долей мастерства. Алхимическая наука в мире Аместриса может многое, но даже она не всесильна. Уже в первом эпизоде зрителей знакомят с тем, что это такое:

> «Алхимия. Это научная техника понимания структуры материи, её декомпозиции и последующего воссоздания. При умелом проведении операции можно даже создать золото из свинца. Однако, поскольку речь идёт о науке, имеют место естественные законы. Только одна вещь может быть создана из чего-то равноценной массы. Это Принцип Равноценного обмена».

Фрагмент из вступительных титров к сериалу довольно точно вводит зрителя в контекст, но упускает из вида, что не только масса и состав веществ имеют значение при проведении алхимических трансмутаций. Количественные переходы не всегда означают возможность качественных изменений. Мешок серы, пара щепоток мышьяка и с дюжину других ингредиентов, которые можно купить на обычном деревенском рынке в Аместрисе, приправленные каплями крови, не могут вернуть к жизни умершего человека. Принцип Равноценного обмена – не только про закон сохранения массы, но и про что-то чуть более философское. Эдвард и Альфонс отправляются в путешествие в надежде разузнать что-нибудь о легендарном философском камне. Согласно

слухам – никто не знает этого наверняка, – с его помощью можно было бы нарушить ограничения Принципа Равноценного обмена. В отличие от канона сёнэн-аниме, герои отправляются в опасное путешествие на поиски философского камня не для того, чтобы стать сильнее и реализовать свой потенциал, но чтобы просто вернуться к своему прежнему состоянию.

Всё это похоже на классический макгаффин:

> «Единственная возможность для них (братьев Элриков – Н.А.) обрести свой прежний вид и получить шанс вернуть мать – это найти алхимический *макгаффин* (курсив наш – Н.А.), философский камень» (Clements, McCarthy, 2006, p. 209).

Термин пришёл в современную медиатеорию из исследований кинематографа:

> «… внутренне пустые, но высокоценные объекты, за обладание которыми идёт сюжетная борьба, называются на киносценарном жаргоне, с лёгкой руки Альфреда Хичкока, словом *макгаффин* (курсив автора – Н.А.» (Зенкин, 2020, с. 198).

В качестве концептуального аппарата теории кино или литературы макгаффин себя отлично зарекомендовал, позволяя адекватно описывать особенности построения нарратива во многих современных лентах. Исследования аниме и манги в этом вопросе отстают, и мы не так часто встретим этот термин при анализе нарративных структур произведений японской популярной культуры. По всей видимости, это может быть связано с тем, что отмеченная нами выше тенденция к анализу формы и художественных особенностей произведений доминирует в рамках дисциплины.

Культурные теоретики, историки и философы всё ещё не до конца распробовали жанр. Даже содержательный и самостоятельный анализ популярного кинематографа только-только стал занимать легитимное положение в теории медиа и философии популярной культуры. Подобные удачные опыты можно найти и применительно к аниме, но их намного меньше. В работах американского культурного теоретика и литературоведа Сюзан Нейпир (Napier, 2005) мы встречаем глубокий содержательный анализ философских аспектов творчества многих аниматоров. Американский исследователь Кристофер Болтон в своей работе «Интерпретируя аниме» (Bolton, 2018) показывает, что многие представленные в японской популярной культуре образы заслуживают того, чтобы к ним относились всерьёз. Они могут быть репрезентациями общих культурных или исторических сюжетов, а также сами становиться оригинальными носителями идей. Когда создателям аниме удаётся что-то подобное, мы вправе заявить, что речь идёт уже о произведении в значении *oeuvre*, т.е. авторском взгляде на предмет, который самоценен. Соответственно, требуется деконструкция логики авторского и зрительского видений, которые и создают (культовый) объект популярной культуры.

Макгаффин на самом деле не важен. В теории. Многим зрителям как раз было бы интересно, чтобы его отыскали. Но что, если философский камень в «Стальном алхимике» – это не формальная движущая и организующая сила сюжета, а ключ к его прочтению в философском смысле? Мир Аместриса насыщен аллюзиями на реальные исторические события и идеи. Манга и аниме затрагивают крайне непростые проблемы: геноцид, справедливость, ответственность, война, история, власть. Не все из образов, как это часто бывает в аниме, следует интерпретировать буквально. В особенности это касается религиозных прочтений западной символики, которую любят использовать ориентированные на вестернизированное японское общество или на глобальный рынок мангаки. Играет роль и визуальная природа японской популярной культуры – для того, чтобы образы были яркими и узнаваемыми, первостепенное значение имеет именно визуальная, но не смысловая составляющая. Мы попытаемся показать, что «Стальной алхимик» может быть прочитан как произведение, содержащее оригинальную интерпретацию власти, овеществлённую в образе философского камня.

Оставаясь в границах формального анализа сюжета, мы никогда не сможем конкретизировать утверждение о том, что «философский камень» – это макгаффин. Проведём мысленный эксперимент: представим, что он вообще оказался бы выдумкой. Повлияло бы это на сюжет?

Сложно ответить однозначно. Учитывая повествовательное мастерство Аракавы и, в целом, фрагментарную стратегию построения нарратива в сёнэн-манге и аниме, можно предположить, что нашлись бы альтернативные объяснения происходящему. К тому же и сами братья Элрики допускают, что никакого философского камня может и не быть. В сериализации 2003–2004 гг. довольно многое относительно философского камня отличается от «Братства». Произведение осталось бы талантливым и интересным, но сомнительно, что оно обрело бы такой культовый статус. Критика последовательности и сюжетной слабости часто встречается в отношении анимации. Особенности работы над произведениями обусловливают то, что повествование может замедляться и ускоряться, бесконечно смещать акценты или даже вовсе прерываться какими-то не имеющими непосредственного отношения к базовому сюжету событиями. Какая-то часть продукта для успешной коммерционализации должна содержать и просто приятные глазу, но не продвигающие сюжет сцены, так называемые «филлеры» и «фансервис».

«Стальной алхимик» – более сложный и цельный продукт, хотя и в нём можно найти нечто похожее. Как бы то ни было, соблазн нарушить Принцип равноценного обмена захватывает наших героев. По законам «волшебной сказки» у происходящего могло быть два исхода: некое могущественное *неотмирное* существо могло бы помочь братьям, либо же они смогли бы решить свои проблемы без применения магического артефакта. Второй исход даже представлялся более логичным, учитывая довольно серьёзный тон повество-

вания в произведении. Он одновременно осуществляется и нет. Многие зрители и критики сочли, что происходящие вокруг героев события куда важнее философского камня, а финал, в котором братья Элрики вернули ровно и только то, что может быть возвращено, смирившись с существованием необратимости (мёртвые не воскресают), имел отношение больше к их взрослению, чем к сюжетному объяснению событий существованием философского камня.

Интуиция критиков оправдана, и тот набор политико-философских, культурных или даже экзистенциальных интерпретаций, который порождает мир «Стального алхимика», прекрасно работает. Однако нужно всё же подробнее взглянуть на то, *что* такое философский камень в этом вымышленном мире. К тому же оказывается, что камень вовсе не один. Это артефакты, выглядящие как камни кроваво-красного цвета, которые имеют определённый «заряд», расходуя который, алхимик может временно, до исчерпания силы камня, нарушать Принцип Равноценного обмена. Выглядит как deus ex machina, но всё не так просто. Когнитивная логика «Стального алхимика» выстроена практически безупречно, и Аракава не могла оставить без объяснения, откуда берётся сила камня, а также почему она имеет пределы. Ограниченность возможностей философского камня и их исток – это одновременно и интерпретация того, чем он является на самом деле.

В заключительных сериях мы подробнее познакомимся с тем, как устроен философский камень. Оказывается, что силу ему придают человеческие души, которые были в него заключены. Иначе говоря, Принцип Равноценного обмена никогда и не нарушался. Этот непреложный закон вымышленного мира продолжает действовать несмотря ни на что. Но способность аккумулировать потенциал *других*, заключать их души в камень, а позже использовать по своему усмотрению может давать пользователю способность превосходить оппонентов в ряде отношений. Всё это, если принять во внимание общий политический контекст сериала, напоминает хорошо известную философам вещь: власть. Согласно одному из самых авторитетных определений власти, предложенных Максом Вебером, это «любая вероятность реализации своей воли <…> даже вопреки сопротивлению, на чем бы эта вероятность не основывалась» (Вебер, 2016, с. 109). Де факто, философский камень создан «насилием», которое было совершено при его создании. Использующий философский камень – использует других людей, что ставит перед героями сериала этическую дилемму об оправданности применения камня. С точки зрения теории медиа, философский камень может и быть макгаффином, но политическая философия не может оставить без внимания тот аспект, что в этом отнюдь не вымышленном артефакте содержатся не только души, но и вполне конкретная власть, порождённая насилием.

Стоит ли вообще искать «философский камень», или аниме «Стальной алхимик» как политическое высказывание

В конце концов братья Элрики найдут философский камень. Наш основной тезис состоит в том, что он окажется не макгаффином, но основанием моральной дилеммы, которую Хироми Аракава поставит перед братьями-алхимиками и каждым зрителем. Вопрос всегда был не только в том, существует ли философский камень, но в том, можно ли его использовать, оставаясь моральным человеком. Во время поисков камня многие персонажи аниме наставляют Альфонса и Элрика загадочной фразой, призывающей «искать правду за правдой», «видеть истину за правдой». Можно предположить, что у истории философского камня, а заодно и всей манги/аниме «Стальной алхимик» не двойное, а тройное дно: философский камень существует, хотя это кажется невероятным, но существует не так, как того желали бы герои; является не тем, чем кажется. Эта амбивалентность камня-власти заключается в этических границах применимости мифического артефакта.

Обратимся к анализу персонажей, которые используют философский камень для решения самых разных задач, с позиции их соответствия этике блага и тому, что на уровне образности может быть отнесено к «человеческому»/«нечеловеческому». Этих персонажей можно разделить на три группы: гомункулы, Ван Хоэнхайм и главные герои аниме, которые в ходе повествования получают ситуативную возможность воспользоваться камнями. Гомункулы – это одновременно противники наших героев-алхимиков в повествовании и слуги-детища главного антагониста, первогомункула Отца. В манге и аниме-адаптациях они отождествляются с семью смертными грехами. На уровне развития сюжета удивительно то, что «грехи» на деле оказываются способными сопротивляться своим страстям в должной мере (возможно, за редким исключением Обжорства, который, впрочем, также может воздержаться от пожирания чего-либо или кого-либо).

Можно предположить, что и здесь мы имеем дело с реализацией принципа «видеть правду, скрытую за правдой», а именно: на внешнем уровне маркирование злодеев через узнаваемые христианские образы имеет целью позиционирование персонажей для западной аудитории и придание поверхностной глубины (Джейсисон, 2019, с. 332) для восточного зрителя и читателя. Затем мы обнаруживаем, что «грехи» на деле оказываются более сложными и противоречивыми существами. В качестве наиболее показательной иллюстрации приведём в пример номинального главу государства Аместрис, носящего титул «фюрер», Кинга Брэдли. По совместительству он является гомункулом гнева и служит не на благо государства, но повинуясь замыслу Гомункула-Отца. Ирония и парадокс этого персонажа состоят в том, что сложно себе представить более спокойного и уравновешенного героя. В целом, большинство гомункулов оказываются целерациональными суще-

ствами. Если ими и владеют страсти, то это страсти, отличные от укоренённых в приписываемых им грехах. За каждым из гомункулов стоит вполне человеческая история, которую может понять зритель, но содержание философского камня (именно он делает гомункула гомункулом) меняет образ этих персонажей, превращая их в манифестацию «нечеловеческого». Мы полагаем, что на нарративном уровне это содержательное, внутренне несоответствие, которое одновременно уравновешивается внешней («Обжорство» – очень толстый персонаж) образностью, готовит зрителя к тому, что всё сложнее, чем кажется.

Ван Хоэнхайм, отец главных героев, вроде бы человек, но здесь мы имеем дело с интерпретацией Хироми Аракавы, которая подталкивает к тому, чтобы воспринимать Хоэнхайма как радикальный пример способности к отчуждению, фактически придающий персонажу нечеловечские качества, добротно приправленные внешней, «божественной», образностью. Прежде всего, он оставил своих детей и жену. В произведении тема сиротства и ответственности за оставленных в беде широко репрезентирована. Личная позиция Хироми Аракавы состоит в том, что об оставшихся без родителей необходимо заботиться, а бремя опеки над ними могло бы взять не государство через институции, но близкие люди, родственники или даже соседи. Именно так и произошло, когда жившая по соседству Пинако Рокбелл взялась опекать юных алхимиков. Эти сцены в аниме наиболее «человеческие», что передаётся через юмор, комедию положений и тёплую цветовую гамму изображения персонажей. Более того, в финале Эдвард Элрик и Уинри Рокбелл станут мужем и женой, а их образ жизни вернётся к нормативности заботы и юмора, которыми было наполнено их детство. Двойник ван Хоэнхайма, гомункул-отец, имеет такую же внешность, что и сам Хоэнхайм, но цветовая гамма его образа более холодная, голос актёра озвучки звучит отчуждённо, а речь временами и вовсе не похожа на человеческую.

И ван Хоэнхайм, и Гомункул-отец владеют могущественными философскими камнями, содержащими огромное число душ. Соответственно, их сила превышает силу всех остальных существ и алхимиков-обладателей малых камней. На первый взгляд, основная разница между ними состоит в том, какие цели они преследуют. С позиции философии власти деятельность Гомункула-отца направлена на приращение своего могущества (не будем касаться психологической мотивации персонажа), ради чего он готов принести в жертву целые народы, или, говоря современным политическим языком, совершить геноцид. Именно его ходы стоят за всем происходящим в сюжете на внешнем уровне: войнами, этническими конфликтами и многими другими несчастьями. Ван Хоэнхайм же на первый взгляд вовсе является бездеятельным и равнодушным персонажем. Имеет значение не только то, *для чего* используется философский камень, но и *как* он используется. Если Гомункул-отец, а также другие гомункулы пользуются ими, не учитывая мнение содержащихся внутри

артефакта душ, то ван Хоэнхайм тратит бесчисленные годы для того, чтобы вступить в диалог с теми, кто заключён в его камне. В конечном итоге именно это обусловит возможность его успешного противостояния главному антагонисту. Однако, делает ли это ван Хоэнхайма положительным персонажем? Мы с уверенностью можем сказать, что этого не происходит. Герой остаётся пленником зла причастности к камню, обладание которым (т.е., властью) навсегда накладывает на него отпечаток. Ему недоступно мирное счастье простой жизни в финале произведения. Наиболее благородной участью оказывается исполнение долга, отказ от камня и спокойная смерть–искупление за дерзновение и неспособность/нежелание встроиться в идиллический мировой порядок сельско-городской жизни.

К третьей группе персонажей, которые соприкасаются с философским камнем, мы отнесли тех, кто владеет им ситуативно. Как правило, они получают желанный артефакт в результате удачного стечения обстоятельств (которому иногда предшествуют длительные поиски), а используют недолго и прежде всего для противостояния антагонистам. Учитывая, что главным антагонистом в мире «Стального алхимика» является Гомункул-отец, существо, обладающее самым могущественным философским камнем, другие философские камни – это средство уравнять шансы при борьбе со злом. Это не безусловное благо, которое получает наиболее достойный в результате прохождения ряда испытания, но нечто, что лишь возвращает ситуацию к норме. Когда мы характеризовали историю с позиции особенностей сёнэна, мы обращали внимание на то, что работа Хироми Аракавы нетипична для канонов этого жанра. В ней герои не стремятся к обладанию силой просто ради того, чтобы ею обладать, но отправляются в полное опасностей путешествие, чтобы попытаться восстановить статус-кво. И они действительно этого хотят. Часто в сёнэн-аниме первопричина восхождения героя также вполне гуманная или психологическая, но в конечном итоге всё заканчивается тем, что удовольствие от просмотра укореняется в наблюдении за противостоянием равному по силе протагонисту или за «прокачкой» новых сил. Этот троп не является сюжетообразующим и содержательным для повествования «Стального алхимика». Именно в особом взгляде на «норму», которая постоянно утрачивается и требует реституции, состоит оригинальное послание истории про поиски философского камня братьями Элриками.

Косвенными свидетельствами в пользу того, что мир «Стального алхимика» является философским комментарием к актуальным проблемам власти, является не только сюжетный контекст, но и общая образность манги и аниме. Для исследователя медиа трудность в картографии множества отсылок в аниме будет состоять в том, что в этом отношении «Стальной алхимик» не всегда является последовательным произведением. По всей видимости, он и не должен быть таковым. Теория постмодернистского пастиша гласит: «Это род имитации, в которой подразумевается, что вы знаете, что это

имитация» (Дайер, 2021, с. 7). Многозначность аниме, как образцово постмодернистского культурного продукта, заходит ещё дальше: опознаваться должен не сам оригинальный коррелят, но факт создания пастиша. В этом отношении «Стальной алхимик» является оригинальным произведением популярной культуры, смешение политических отсылок в котором имеет своей целью прежде всего репрезентацию абстрактного политического, а лишь затем комментарий к вполне конкретным историческим событиям.

Возможно, именно сложностью распутывания набора образов, который не оказывает решающего восприятия на сюжет и послание произведения, обусловлено невнимание к «Стальному алхимику» со стороны тех, кто профессионально занимается политической философией. Впрочем, на любительском уровне к теме обращаются довольно часто (Marcano, 2016). Обобщая опыт этих апелляций к политической образности, можно уверенно утверждать, что Аракаве удалось внятно донести до читателей и зрителей негативные коннотации, сопровождающие империализм, национализм, милитаризм. Аниме не только повествует об абстрактном геноциде-жертвоприношении для создания философского камня (Sementelli, 2016, p. 29), но в истории Аместриса геноцид является реальным историческим фактом, о чём нам постоянно напоминают. Зацикленность этого государства на армии, ведении боевых действий с соседними странами и общая романтизация милитаризма могут трактоваться по-разному: от аллюзий на Германию перед Первой мировой войной, или в период интербеллума, до комментария к милитаристской Японии 30-х гг., которая вторглась в Китай, а в некоторых интерпретациях и до осуждения агрессивной империалистической политики США. В сущности, это не столь важно, если помнить о постмодернистских корнях произведения и иметь в виду, что центральная метафора, движущая историю, – это власть. В её отношении «Стальной алхимик» буквально вторит известной философской максиме, лаконично сформулированной английским историком и политиком Джоном Актоном: «Власть развращает, абсолютная власть развращает абсолютно». Найти философский камень братьям Элрикам нужно было лишь для того, чтобы убедиться в бессмысленности этой затеи. И здесь уместно вспомнить о том, что за «макгаффином», следуя магистральной линии аниме, тоже нужно видеть не только «макгаффин».

Заключение

Философские интерпретации популярной культуры – это тоже своего рода макгаффин. Учитывая специфику радикально «окультуренной» в массовом смысле современности (Barile, 2017, p. 441), они необходимы. Но их смысл часто бывает не тем, чем кажется на первый взгляд. В случае с японской популярной культурой, представленной прежде всего мангой и аниме, исследователю как никогда сложно определиться с тем, какую работу следует проводить. Манга Хироми Аракавы «Стальной алхимик» и её экрани-

зации, в особенности аниме-сериал «Стальной алхимик: братство» принадлежат к тем произведениям, которые формируют интеллектуальный образ всего жанра. Так, начало XXI века в истории аниме будет ознаменовано поисками философского камня Эдвардом и Альфонсом. В силу своей влиятельности в мире анимации и за её пределами, а также уникальной судьбы произведения мир «Стального алхимика» может быть прочитан как высказывание о политических и моральных проблемах. Именно его философское содержание, столь же провокационное, как и название (MacWilliams, 2008, p. 4), повлияло на обретение работой культового статуса.

Ключ к прочтению истории «Стального алхимика» – это следование подсказкам из самой истории. Чтобы найти философский камень, нужно «видеть правду за правдой». В таком случае поиск тождественен обретению понимания значения этого мифического артефакта и одновременно понимания сложного устройства окружающего мира. Для внешнего уровня анализа мы постарались показать, что этот принцип применим и к философской интерпретации самого аниме. Философский камень в мире, созданном Хироми Аракавой, самый настоящий, а не традиционный сёнэн-макгаффин. Именно в его оригинальном осмыслении кроется то философское послание, которое может быть интерпретировано в понятиях политической философии. Одновременно, в сущности философского камня скрыто и основное послание, фреймирующее произведение как произведение популярной культуры. Она претендует на то, чтобы быть интерпретированной в качестве оригинального авторского произведения (*oeuvre*). «Стальной алхимик», как это уже проделывали другие культовые аниме в 80-е и 90-е гг. XX-го века, ломает стереотипы о жанре и заставляет относиться к японской популярной культуре всерьёз.

Обращение к темам политической и моральной философии в «Стальном алхимике» образует концептуальный каркас повествования. На уровне образности и визуальности это сложный клубок из отсылок, графических и событийных цитат, который требует скрупулёзного анализа, если обращаться к истории с позиции исследования комиксов и визуального нарратива. С точки зрения философии, не все эти цитаты и образы одинаково важны. Имеет значение прежде всего то, что все они собраны вместе с целью запустить механизмы узнавания у зрителя или читателя. Постмодернистский пастиш в данном случае – это один из способов донесения сообщения. Философский камень в мире «Стального алхимика» следует понимать как особую метафору власти. В этом отношении произведение несёт на себе отпечаток продукта культуры до алгоритмов, т. е. вполне постмодернистского по духу, использующего бриколажную технику из образов и идей, но не опосредованных техникой процессов (Алиев, 2025, с. 114). Послание Аракавы в том, что власть реальна, могущественна и далека от ценностной нейтральности и добродетели. Стремление к последней лежит в плоскости личных отношений, дружбы (Allison,

2009, p. 322), но не приращения силы ради силы. Обладание могуществом подразумевает использование других людей только в качестве средств, что возвращает нас к классической философской постановке вопроса о категорическом императиве в этическом учении Иммануила Канта: к “материалу” (людям) для создания «философских камней» (власти) следует относиться не только как к средству, но и всегда как к цели (Кант, 1965, с. 411). Амбивалентность и реализм истории заключаются в том, что Аракава не постулирует радикальный отказ от использования философского камня/власти. Порой это просто необходимо. Но эта потребность порождается необходимостью восстановления разрушенного статус-кво. Говоря проще, нужно видеть «правду за правдой»: философские камни (власть) крайне опасные артефакты, но иногда лучше иметь их при себе. Вопрос лишь в том, с какой целью их использовать, как относиться к их «содержимому» и каким образом отказаться от их чрезвычайной силы, когда она более не требуется.

Заявления автора

Согласие с политиками и положениями сетевого издания

Автор был уведомлен и согласен с действующими политиками и положениями сетевого издания, изложенными на веб-сайте.

Оригинальность и эксклюзивность рукописи

Автор подтверждает, что рукопись является оригинальной, ранее не публиковалась ни полностью, ни частично и не находится на рассмотрении для публикации в других изданиях.

Авторство и вклад (CRediT)

Концепция исследования и написание статьи — Афанасов Н. Б.

Политика в отношении препринтов и предыдущих версий

Автор подтверждает, что нет препринта/рабочей версии

Конфликт интересов

Конфликтов нет.

Финансирование

Данная работа не профинансирована ни одним спонсором.

Использование генеративного ИИ и вспомогательных инструментов

Инструменты искусственного интеллекта не использованы при написании данной работы.

Разрешения на использование (тексты, изображения, карты, иллюстрации)

Все материалы, защищённые авторским правом, воспроизводятся с разрешения правообладателя; соблюдаются условия лицензии (включая Creative Commons).

Благодарности и вклады без авторства

Отсутствуют.

Список литературы

Allison, B. (2009). Monstrous Toys of Capitalism. *Mechademia*, 4, 321–323. https://doi.org/10.1353/mec.0.0028

Barile, N. (2017). Imagination of Our Present: Jean Baudrillard from the System of Objects to the Domotics and the Internet of Things. *Italian Sociological Review*, 7(4), 437–446. https://doi.org/10.13136/isr.v7i4.204

Bolton, Ch. (2018). *Interpreting Anime*. University of Minnesota Press. https://doi.org/10.5749/j.ctt20fw7d7

Clements, J., & McCarthy, H. (2006). *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation since* 1917 (Revised and Expanded Edition). Stone Bridge Press.

Gallacher, L.-A. (2011). (Fullmetal) alchemy: The monstrosity of reading words and pictures in shonen manga. *Cultural Geographies*, 18(4), 457–473. https://doi.org/10.1177/1474474010397639

Gō, I., & Nakamura, M. (2011). Tezuka is Dead: Manga in Transformation and Its Dysfunctional Discourse. *Mechademia*, 6, 69–82. https://doi.org/10.1353/mec.2011.0019

MacWilliams, M. (2015). Introduction. In M. MacWilliams (Ed.), *Japanese Visual Culture* (pp. 3–25). An East Gate Book. https://doi.org/10.4324/9781315703152

Marcano, A. (2016). *The Hidden Philosophy in Anime: 'Fullmetal Alchemist: Brotherhood.'* Inverse. https://www.inverse.com/article/17504-fullmetal-alchemist-brotherhood-anime-philosophy

May, S. (2019). *The Power of Cute*. Princeton University Press. https://doi.org/10.2307/j.ctvc77hsd

Napier, S. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan.

Otmazgin, N. (2014). Anime in the US: The Entrepreneurial Dimensions of Globalized Culture. *Pacific Affairs*, 87(1), 53–69. https://doi.org/10.5509/201487153

Sementelli, A. (2016). Applying Existential Philosophy and Popular Culture Images to Ethics: The Case for Fullmetal Alchemist. *Public Voices*, 14(1), 28–42. https://doi.org/10.22140/pv.42

Suvin, D. (1972). On the Poetics of the Science Fiction Genre. *College English*, 34(3), 372–382. https://doi.org/10.58680/ce197218271

Tomoyuki, O. (2017). "Naruto" as a Typical Weekly Magazine Manga. In J. Berndt & B. Kümmerling-Meibauer (Eds.), *Manga's Cultural Crossroads* (pp. 163–171). Routledge.

Алиев, Р. (2025). Метасимулякр и ИИ-симуляция: Человек, медиа, интерфейсы. *Человек*, 36(1), 102–120. https://doi.org/10.31857/S0236200725010076

Вебер, М. (2016). *Хозяйство и общество: Очерки понимающей социологии*. Издательский дом Высшей школы экономики.

Дайер, Р. (2021). *Пастиш*. Издательский дом Высшей школы экономики. https://doi.org/10.17323/978-5-7598-2368-1

Джеймисон, Ф. (2019). *Постмодернизм, или культурная логика позднего капитализма*. Издательство Института Гайдара.

Зенкин, С. Н. (2020). Как украсть образ: Поэтика одного сюжета в литературе и кино. *Шаги/Steps*, 6(4), 194–215. https://doi.org/10.22394/2412-9410-2020-6-4-194-215

Кант, И. (1965). Критика практического разума. В *Сочинения в 6 томах: Т. 4. Часть I* (сс. 311–501). Мысль.

Магера, Ю. А. (2021). Семиотическая концепция Нацумэ Фусаносукэ в исследовании выразительных средств манги. *Ежегодник Япония / Yearbook Japan*, 50, 342–357. https://doi.org/10.24412/2687-1440-2021-50-342-357

Павлов, А. В. (2019). Философия постмодерна и популярная культура. *Вопросы философии*, 3, 206–214. https://doi.org/10.31857/S004287440004433-1

References

Aliev, R. (2025). Metasimulacrum and AI Simulation: Human, Media, Interfaces. *Chelovek*, 36(1), 102–120. https://doi.org/10.31857/S0236200725010076 (In Russian).

Allison, B. (2009). Monstrous Toys of Capitalism. *Mechademia*, 4, 321–323. https://doi.org/10.1353/mec.0.0028

Barile, N. (2017). Imagination of Our Present: Jean Baudrillard from the System of Objects to the Domotics and the Internet of Things. *Italian Sociological Review*, 7(4), 437–446. https://doi.org/10.13136/isr.v7i4.204

Bolton, Ch. (2018). *Interpreting Anime*. University of Minnesota Press. https://doi.org/10.5749/j.ctt20fw7d7

Clements, J., & McCarthy, H. (2006). *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation since* 1917 (Revised and Expanded Edition). Stone Bridge Press.

Dyer, R. (2021). *Pastiche*. Higher School of Economics Publishing House. https://doi.org/10.17323/978-5-7598-2368-1 (In Russian).

Gallacher, L.-A. (2011). (Fullmetal) alchemy: The monstrosity of reading words and pictures in shonen manga. *Cultural Geographies*, 18(4), 457–473. https://doi.org/10.1177/1474474010397639

Gō, I., & Nakamura, M. (2011). Tezuka is Dead: Manga in Transformation and Its Dysfunctional Discourse. *Mechademia*, 6, 69–82. https://doi.org/10.1353/mec.2011.0019

Jameson, F. (2019). *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Gaidar Institute Publishing House. (In Russian).

Kant, I. (1965). Critique of Pure Reason. In *Works in 6 volumes: Vol. 4. Part I* (pp. 311–501). Mysl. (In Russian).

MacWilliams, M. (2015). Introduction. In M. MacWilliams (Ed.), *Japanese Visual Culture* (pp. 3–25). An East Gate Book. https://doi.org/10.4324/9781315703152

Magera, Yu. A. (2021). The Semiotic Concept of Natsume Fusanosuke in the Study of Manga Expressions. *Yearbook Japan*, 50, 342–357. https://doi.org/10.24412/2687-1440-2021-50-342-357 (In Russian).

Marcano, A. (2016). *The Hidden Philosophy in Anime: 'Fullmetal Alchemist: Brotherhood.'* Inverse. https://www.inverse.com/article/17504-fullmetal-alchemist-brotherhood-anime-philosophy

May, S. (2019). *The Power of Cute*. Princeton University Press. https://doi.org/10.2307/j.ctvc77hsd

Napier, S. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan.

Otmazgin, N. (2014). Anime in the US: The Entrepreneurial Dimensions of Globalized Culture. *Pacific Affairs*, 87(1), 53–69. https://doi.org/10.5509/201487153

Pavlov, A. V. (2019). Philosophy of Postmodernism and Popular Culture. *Voprosy Filosofii*, 3, 206–214. https://doi.org/10.31857/S004287440004433-1 (In Russian).

Sementelli, A. (2016). Applying Existential Philosophy and Popular Culture Images to Ethics: The Case for Fullmetal Alchemist. *Public Voices*, 14(1), 28–42. https://doi.org/10.22140/pv.42

Suvin, D. (1972). On the Poetics of the Science Fiction Genre. *College English*, 34(3), 372–382. https://doi.org/10.58680/ce197218271

Tomoyuki, O. (2017). "Naruto" as a Typical Weekly Magazine Manga. In J. Berndt & B. Kümmerling-Meibauer (Eds.), *Manga's Cultural Crossroads* (pp. 163–171). Routledge.

Weber, M. (2016). *Economy and Society: An Outline of Interpretive Sociology*. Higher School of Economics Publishing House. (In Russian).

Zenkin, S. N. (2020). How to Steal an Image! Poetics of a Plot in Literature and Cinema. *Steps*, 6(4), 194-215. https://doi.org/10.22394/2412-9410-2020-6-4-194-215 (In Russian).