

Борис Иванов

ВВЕДЕНИЕ
В ЯПОНСКУЮ АНИМАЦИЮ

2-е издание,
исправленное и дополненное

Москва, 2001

Предисловие ко второму изданию

Первое издание этой книги, вышедшее небольшим тиражом, разошлось мгновенно. Мы предполагали, что интерес к первой книге по совершенно новой для отечественного киноведения теме будет велик, но и не надеялись, что он будет столь значителен.

Врученная автору книги премия памяти Михаила Левитина за 1999 год, присужденная российской Гильдией киноведов и кинокритиков, и официальная благодарность Чрезвычайного и Полномочного Посла Японии в РФ господина Минору Тамбы вдохновила нас на подготовку второго издания, исправленного и значительно дополненного.

По многочисленным просьбам читателей мы расширяем разделы, посвященные древней и современной Японии. Частично информация такого рода добавлена в основной текст книги, частично – вынесена в приложения, количество которых также увеличено.

Мы предпочли не расширять временной спектр рассматриваемой нами японской анимации, ограничившись, как и в первом издании, первыми 80 годами ее существования (1917-1997). Однако разделы, посвященные истории аниме, были значительно дополнены за счет упоминания большего количества достойных этого работ, а также за счет более подробного рассмотрения ранее описанных произведений.

Существенно увеличен раздел, посвященный идеологии и технологии создания современной японской анимации. Возможно, опыт зарубежных коллег будет интересен российским аниматорам и продюсерам.

Специально для второго издания была подготовлена глава, посвященная пока что недолгой судьбе аниме в России. Надеемся, что ее тринадцатый номер не окажется несчастливым.

Для тех, кто захочет воспользоваться нашей книгой как гидом для поиска в Интернете информации об описанных в ней фильмах и сериалах, мы заменили использованную в первом издании кириллическую транскрипцию японских названий на более распространенную латинскую.

Дополнительную информацию по большинству тем книги (от каталога аниме до собрания японских ругательств) можно найти на нашем сайте «Аниме и манга в России» (<http://www.anime.ru> или <http://anime.dvdspecial.ru>). Выражаем горячую благодарность администратору домена anime.ru и руководству компании «DVDSpecial LTD» за неоценимую помощь, содействие и понимание.

Предисловие к первому изданию

В какой стране выпускается больше всего в мире анимационных сериалов в год? В какой стране существуют ежегодные «горячие десятки» полнометражных анимационных фильмов, в то время как в других странах и десяти таких фильмов в год не производится? В какой стране в школе учат рисовать комиксы, киноактеры заимствуют комические позы и гримасы из детских мультфильмов, а в кинорежиссеры часто идут люди, не пробившиеся в режиссеры анимации? В какой стране комиксы составляют 30% всей печатной продукции и с равным удовольствием читаются в любом возрасте? Ответ на все вопросы один – это Япония.

В России существует два не очень сочетающихся взгляда на Японию. С одной стороны, это государство с древней историей и культурой, богатейшими традициями, о которых так любят рассуждать любители экзотики. С другой стороны, это сверхсовременное государство из Большой Восьмерки, поражающее своими техническими достижениями и устремленностью в будущее. С одной стороны – гейши и чайная церемония, с другой стороны – искусственные собаки-роботы и миниатюрные компьютеры.

Сами японцы тоже чувствуют это противоречие. Пытаясь его разрешить, они создали интереснейшую массовую культуру, гармонично сочетающую в себе и опыт 1500-летней истории, и все новейшие веяния. И в ее основу легли искусство создания «манга» (комиксов) и искусство создания анимации, «оживления» наиболее любимых зрителями комиксов.

Именно комиксы и анимация составляют основную «пищу для ума» юных японцев, формируют их мироощущение и самооценку. Без знания их очень трудно по-настоящему понять современную

Японию и ее народ. А ведь Япония – наш ближайший восточный сосед, и понимание ее в XXI веке будет становиться все более важным для нас, жителей России.

I. Введение

I.1. Постановка проблемы

Наша книга является первым монографическим трудом на русском языке, посвященным описанию отличительных черт и истории японской анимации, и одним из весьма немногих таких исследований, созданных за пределами Японии.

Такое положение вещей, с одной стороны, дает автору определенный простор – можно не бояться повторения банальных истин или всем известных фактов, но, с другой стороны, накладывает значительную ответственность за дальнейшую судьбу русскоязычных штудий в избранной области.

Разумеется, говоря о японской массовой культуре, нельзя обойти вниманием и саму жизнь современных японцев. Массовая культура всегда глубоко укоренена в бытие создавшего ее народа. В ней находят отражение и древние мифы, и сиюминутные явления моды, и даже бытовые подробности. К сожалению, знакомство россиян с жизнью современной Японии все еще совершенно недостаточно. Поэтому мы сочли необходимым включить в нашу книгу целый ряд экскурсов в эту важную для понимания аниме область.

Не следует, конечно, рассматривать нашу книгу как «истину в последней инстанции». При ее написании мы ставили перед собой иную задачу – погрузить наших читателей в общий контекст японской массовой культуры и анимации. Естественно, в такой книге не может не быть неточностей, излишних упрощений, спорных трактовок. Но нашей целью и было создать читателя, который, заинтересовавшись Японией, начнет самостоятельные исследования и выйдет за пределы описанного здесь.

1.2. Ключевые определения

Прежде чем перейти непосредственно к объекту нашего исследования, стоит договориться о терминологии.

«Аниме» – это анимация, созданная в Японии. «Созданная» в данном случае означает не столько «произведенная», сколько «разработанная». Дело в том, что многие современные анимационные фильмы (особенно ТВ-сериалы) рисуются в Японии согласно сценариям и дизайнам иностранных (в основном – американских) творческих коллективов. Такая анимация под определение «аниме» не подходит. Зато под него подходит анимация, разработанная в Японии, но фактически произведенная в Корее или на Тайване.

Принципиально важно, носители какой культуры осуществляли основную творческую работу, техническая же сторона производственного процесса влияет лишь на качество произведенного продукта, но не на его культурную принадлежность. Это особенно актуально для коммерческой анимации, в создании которой велик удельный вес сложной и кропотливой, но не творческой работы, которую продюсеры часто предпочитают передать субподрядчикам из стран с более дешевой рабочей силой.

Так, в Японии были произведены многие из известных в России ТВ-сериалов студии «Уолт Дисней» (Walt Disney), а ряд российских аниматоров в свое время сотрудничали с японской компанией «Сквэр» (Square) в создании заставок игр для компьютерных приставок. Однако эти американские и японские произведения никак нельзя на основании национальной принадлежности рисовавших их аниматоров считать, соответственно, японскими и российскими.

«Манга» – это комиксы, созданные в Японии. Часто два основных термина нашей книги («манга» и «аниме») путают. Здесь сказыва-

вается сравнительная новизна слова «аниме», которое закрепилось в японском языке лишь в конце 1970-х как сокращение от английского «анимейшн» (animation). До этого в японском языке использовалось выражение «манга-эйга» («кино-комикс»), которое до сих пор иногда употребляется старшим поколением японцев.

На наш взгляд, однако, не стоит переносить двойственность слова «манга» в русский язык и в международный язык научной терминологии, поэтому мы рекомендуем использовать термины «аниме» и «манга» только в вышеуказанных значениях («японская анимация» и «японские комиксы»).

Совершенно неверны иногда встречающиеся в прессе выражения «в стиле манги» и «в стиле аниме», поскольку и манга, и аниме бывают самых разнообразных стилей и жанров. Выражение «в стиле манги» так же бессмысленно, как и выражение «в стиле русской литературы».

1.3. Лингвистические примечания

Японские термины, имена и названия в нашей книге приводятся в соответствии со стандартной российской транскрипцией японского языка (*россиядзи*, см. ее описание в Приложении).

Отступление от россиядзи всего одно. Это уже закрепившееся в русском языке слово «хентай» (вместо «хэнтай»). Слово «аниме» отклонением от россиядзи не является, так как транскрибируется как сокращение от английского «анимейшн».

Используемые в японских названиях иностранные (для японцев) слова и названия даются в соответствии с их общепринятым написанием в русском, а не в японском языке («Атом», а не «Атому», «Лапута», а не «Рапюта»).

Японские имена записываются в обычном для России порядке: сначала имя, потом – фамилия (в японском языке принят обратный порядок). Географические названия приводятся согласно правилам отечественной картографии («Токио», а не «Токё»).

Японские имена и термины, оканчивающиеся в транскрипции на «а», «я», «й» и «н», склоняются в соответствии с правилами русского языка.

Все переводы названий аниме и манги – наши. Как правило, они не буквальны и делались с учетом обычных требований к художественному переводу. Сразу отметим, что многие названия (особенно англоязычные) даются в Японии не по смыслу, а по звучности. Смысл такого названия часто имеет лишь косвенное отношение к содержанию произведения.

Время выхода ТВ-сериалов и фильмов определяется по датам премьерного показа, видеосериалов – по датам начала продаж первой и последней кассет.

К сожалению, не во всех случаях даты выхода, а также написание имен режиссеров и студий удалось установить с абсолютной точностью, поскольку разночтения есть даже в данных, предоставленных непосредственно фирмами-производителями соответствующих аниме. Мы предпочли не публиковать наиболее сомнительную информацию, но это не исключает наличия неточностей и в тех сведениях, которые мы посчитали достоверными.

1.4. Благодарности

Выражаем искреннюю признательность за помощь в переводе, поиске и обсуждении материалов, использованных при работе над книгой, Анне Паниной, Надежде Дружининой, Российскому клубу

любителей аниме и манги «R.An.Ma» и лично его вице-президенту Алексею Лапшину.

Кроме того, мы чрезвычайно благодарны доктору Мартину Реппу (Martin Repp), Вадиму Смоленскому и Андрею Замилову за их бескорыстную «зарубежную» помощь, Юрию Спиридонову и Александру Русакову за содействие в закупке аниме и посвященной ему литературы, а также Константину Груше и Андрею Тупкало за помощь в нахождении и исправлении многих досадных ошибок, допущенных в черновых редакциях нашей книги.

Наконец, мы благодарны Артему Толстоброву, Алексею Дубинскому, Павлу Галкину и группе «ВАКА», Михаилу Ульянову, арт-группе «LAMP» и многим, многим другим российским отаку за ту неоценимую помощь, которую они оказывали и продолжают нам оказывать не только фактом своего существования, но и конкретными делами.

II. Древняя Япония

II.1. Возникновение манги

Слово «манга» придумал знаменитый художник Кацусика Хокусай в 1814 году, и буквально оно переводится как «гротески», «странные [или веселые] картинки». Однако сами японские комиксы существовали (под разными названиями) задолго до этого.

Первым японским комиксом считаются «Веселые картинки из жизни животных» («*Choujūgiga*») знаменитого буддийского монаха и художника Какую (другое имя – Тоба, 1053-1140), созданные в XII веке.

«Веселые картинки из жизни животных» – это четыре бумажных свитка, на которых изображена последовательность черно-белых, нарисованных тушью картинок с подписями. Героями двух первых свитков были животные, в пародийной форме разыгрывающие сцены из жизни людей, а героями двух последних – буддийские монахи, занимающиеся недостойной их сана деятельностью, например, игрой на петушиных боях. В дальнейшем аналогичные по стилю произведения искусства назывались в Японии «*Тоба-э*», то есть «картинки в стиле Тоба».

Почему же знаменитый буддийский подвижник занимался созданием столь сомнительных рисунков? И почему их бережно хранят в его родном монастыре? Для того чтобы ответить на эти вопросы, нам придется сделать обширное отступление и поговорить об истории японской культуры.

II.2.Бытовая культура

Примерно в III веке н.э. под влиянием переселенцев из Кореи и Китая японцы освоили выращивание риса и искусство ирригации. Уже этот факт обозначил существенное различие в развитии европейской и японской культур.

Древней Японии были неизвестны пшеница и аналогичные сельскохозяйственные культуры, требующие постоянной смены полей (знаменитые европейские средневековые системы «двуполье» и «трехполье»). Рисовое поле год от года не деградирует, а улучшается, так как промывается водой и удобряется остатками несобранного риса. С другой стороны, для выращивания риса необходимо создать сложные ирригационные сооружения и поддерживать их бесперебойную работу. Поэтому посемейное разделение полей было невозможно – обеспечивать жизнь поля могла только вся деревня вместе.

Так возникло японское общинное сознание, для которого выживание вне коллектива представлялось возможным только как особый акт подвижничества, а отлучение от дома – величайшим наказанием (например, детей в Японии наказывали, не пуская домой, а не запирая дома, как в России и Европе).

Рис был основой жизни страны. Богатство измерялось в коку рисового дохода (один коку риса (180 л) – количество, необходимое для пропитания одного взрослого мужчины в течение года). Даже в позднейшие времена, когда начали широко использоваться металлические деньги, мера риса оставалась мерой жизни и активно использовалась во взаиморасчетах.

Реки в Японии горные и бурные, поэтому речная навигация в основном сводилась к наведению переправ и рыбной ловле. Зато

море стало для японцев основным источником животной пищи и одновременно надежно отделило их от остального мира.

В связи с особенностями климата пастбищ в древней Японии почти не было (поля моментально зарастали бамбуком), поэтому домашний скот был большой редкостью. Исключение делалось для волов и, впоследствии, лошадей, которые пищевой ценности не имели и использовались как средство передвижения знати. Почти все крупные дикие животные были истреблены уже к XII веку и сохранились только в мифах и легендах.

Главными животными персонажами японского фольклора были небольшие хищники вроде енотовидных собак (*тануки*) и лис (*кицунэ*) – из числа реально существующих, а также драконы (*рю*), жар-птицы (*хо-о*) и некоторые другие фантастические создания. Как правило, в японских сказках разумные животные вступают в конфликт (или в контакт) с людьми, но не друг с другом, как, например, в европейских сказках о животных.

Японию омывают океан и моря, богатые рыбой. Японцам известно более 10 тысяч видов морских животных, основная часть которых съедобна. Однако размер большинства этих существ невелик (по сравнению с обычными для европейской мясной кухни кабанами или коровами). Поэтому японская кухня не знает понятия «основное блюдо» и «добавка».

Традиционная японская торжественная трапеза – это несколько десятков разнообразных блюд, каждое из которых подается в небольшом количестве, отдельными порциями для каждого едока и сервируется с большой фантазией.

Не менее важную роль в японской кухне играет японская флора, употребляемая в пищу и в составе соусов и приправ, и отдельно. В связи с таким разнообразием блюд, в каждом уголке страны суще-

ствуется несколько особых кушаний, которые нельзя попробовать больше нигде и которыми этот край славится. Каждый японский путешественник обязательно привозит домой образцы таких кушаний в качестве сувениров.

Также определяющим фактором для развития кулинарии оказался способ потребления пищи. В отличие от Европы, где еда резалась во время трапезы и переносилась руками, разделка пищи в Японии происходила на кухне, а готовые кусочки брались палочками. За счет этого насыщение приходило от меньшего количества еды, так как она делилась на большее количество порций, а потому – лучше усваивалась.

II.3. Синтоизм

В основе древнейшей японской религии, *синтоизма*, лежит культ множества божеств и духов (*ками*). Главные из них – духи местности и духи семьи («священные предки»), но считается, что *ками* есть практически во всем и повсюду.

Насколько сейчас можно судить, древним японцам не было известно разделение на «злых» и «добрых» духов. Они полагали, что любой дух может рассердиться, если его не ублажать, но если правильно исполнять все обряды, то можно завоевать благосклонность самого свирепого божества. До сих пор категории «Абсолютное Добро» и «Абсолютное Зло» для японской культуры не характерны.

Важнейшим понятием синтоизма считается «чистота» (*киёси*), как духовная, так и физическая. С древнейших времен в Японии царит культ чистоты людей, домов и даже городских улиц. Так, одно из самых сильных японских оскорблений в буквальном переводе означает: «У тебя грязное лицо».

Во многом поддержанию чистоты способствовало уже упоминавшееся отсутствие крупных домашних животных. В этом кроется одна из причин того, что Японии, несмотря на большую скученность населения, неизвестны такие масштабные эпидемии, как Великая Чума начала Нового Времени, уничтожившая половину населения Европы.

Обратим внимание, что понятия «чистота» и «загрязненность» имеют мало общего с привычным для христианской культуры моральным понятием «грех». Так, например, изнасилованная девушка чувствует себя более «загрязненной», чем насильник, поскольку потеряла девственность. «Загрязниться» можно как сознательно, так и бессознательно, действием и бездействием, возможно бесчисленное множество вариантов. Поэтому обычное для христианской культуры внимание к «корням зла» для Японии не характерно – жизненно важным представляется не процесс «загрязнения», а его результат, а также способы «очищения». Чувство «личной вины» заменяет «стыд» (*хадзи*), ощущение «запятнанности», «потери лица».

В рамках этической системы синтоизма большое значение имеет акт «прощения». Если один человек совершил нечто недостойное по отношению к другому человеку, то тот имеет право простить обидчика, урегулировав отношения с ним и тем самым очистив его от проступка. Если оскорбленный отказывается простить обидчика, то тем самым он объявляет его своим смертельным врагом. Отсюда большая значимость в японской массовой культуре слов «Я не прощу тебя!», имеющих смысл «Я объявляю тебе войну!».

Услуга или дар ками или человеку всегда связывает его долгом-*гири* (буквально «ноша»). Бескорыстная помощь в традиционной японской культуре не популярна, куда чаще встречается обмен

услугами по принципу «баш на баш». Поэтому японцы стараются не принимать услуг от незнакомых людей (неизвестно, что они потребуют взамен) и сами не оказывают помощь, пока их об этом не попросят.

Из числа наиболее почитаемых ками правители Японии выделили культ богини Солнца Аматэрасу и объявили первого императора Дзимму ее прямым потомком. Сам император стал при этом служителем культа верховного божества – своего предка. Поэтому за всю историю Японии династия императоров никогда не прерывалась (убийство верховного жреца Аматэрасу, по мнению японцев, навлекло бы на страну ужасные беды), а политическая жизнь состояла в состязании за право руководить страной от имени императора.

II.4.Появление письменности

В VII веке началась «перестройка» Японии по образцу Китайской империи – *реформы Тайка*. Кончилась эпоха Ямато (IV-VII века), во время которой сформировалась первая японская государственность, и наступили эпохи Нара (VII век) и Хэйан (VIII-XII века). Важнейшим результатом реформ Тайка стало освоение китайской письменности – иероглифов-*кандзи*.

Японский язык фонетически беден. Минимальной значимой единицей устной речи является не звук, а слог, состоящий либо из гласного, либо из сочетания «согласный-гласный», либо из слогаобразующего «н». Всего в современном японском языке различают 46 слогов (для сравнения – в основном диалекте китайского языка *путунхуа* 422 слога, а в английском языке, если бы в нем минимальной фонетической единицей являлся слог, их можно было бы насчитать около 1200).

Введение китайской письменности и привнесение в японский язык огромного пласта китайской лексики породило множество омонимов. Записывающиеся разными иероглифами и совершенно разные по смыслу китайские одно- или двухсложные слова в японском произношении никак не различались. С одной стороны, омонимия стала основой японской поэзии, немало играющей на многозначности, с другой стороны, она создавала и создает до сих пор существенные трудности в устном общении.

Другой проблемой с кандзи были различия грамматического строя китайского и японского языков. Китайские существительные неизменяемы, поэтому их можно записывать иероглифами, каждый из которых обозначает отдельное понятие. В японском же языке существуют, например, падежные постфиксы (аналог падежных окончаний русского языка), которые не обозначают понятия, но критичны для понимания смысла текста.

На основе кандзи японцы создали две слоговые азбуки (каждый символ в них обозначает слог): *хирагану* и *катакану*. Соотношение их функций менялось на протяжении всей истории Японии.

В настоящее время хирагана используется для записи постфиксов, суффиксов, союзов, частиц и тех слов и имен (особенно женских), иероглифы которых были исключены из японского языка в ходе реформ письменности. Также хирагана используется в книгах для детей, еще не освоивших иероглифы, и для обозначения чтения сложных иероглифов в литературе для детей постарше (такие подписи называются «*фуригана*»).

Более графически простая катакана используется для записи иностранных слов и названий, а также как своеобразный курсив для выделения отдельных слов в предложениях, например, междометий.

Кандзи используются для записи корней слов, а также японских названий, фамилий и имен (в основном – мужских). Естественно, что в больших текстах кандзи, хирагана и катакана (а в последнее время – и латиница) используются вместе, попеременно.

В Средние века хирагана обычно использовалась для записи «развлекательной» литературы (романов, повестей и стихов), кандзи – для ученых трактатов по образцу китайских, а катакана – для религиозных нужд.

Отметим, что в современном японском языке для преодоления многозначности активно используются заимствованные слова и выражения, в основном из английского языка. Кроме того, многие английские слова считаются более звучными и «крутыми» (*каккойи*), чем японские, а потому активно используются во всевозможных названиях. Особенно их много среди заглавий поп- и рок-песен и групп, а также в названиях молодежных журналов. Также многие аниме и манга либо носят английские названия, либо имеют в дополнение к японскому официальное английское название, применяющееся наравне с оригинальным. При этом, поскольку знание иностранных языков в Японии все еще оставляет желать лучшего, то в целом ряде таких заглавий можно легко найти смысловые или грамматические ошибки.

Понятно, что столь запутанная и неоднозначная система письменности не способствовала стремлению сделать текст единственным носителем информации. Уже в первых поэтических сборниках к каждому стихотворению приходилось приписывать комментарий, когда, кем и почему оно было сочинено, чтобы по контексту можно было отличить основной смысл от вторичных, возникающих за счет омонимии.

Хорошие знания кандзи были редкостью даже среди знати. Поэтому японская художественная литература богато иллюстрировалась не только по эстетическим соображениям, но и для упрощения ее понимания. За счет этого развивалась традиция экономного символического рисунка, каждый штрих которого нес смысловую нагрузку.

Выпускались и пересказы наиболее известных романов в виде свитков картинок, которые назывались «эмаки». Разматывая свиток, можно было «читать» повествование о приключениях героев. Современные исследователи японского искусства находят в графике эмаки зачатки не только анимации, но и кинематографа.

II.5. Буддизм

Не менее важным результатом реформ Тайка было распространение буддизма. К этому моменту философское учение, сформулированное Буддой, успело обрасти развитой мифологией и сложным богослужением. Привнесение их в мировоззрение японцев дало простор для развития тонкой и высокой культуры, но, с другой стороны, создало почву для появления множества религиозных школ и сект, «упрощающих» сложное и неоднозначное учение до простых, если не примитивных тезисов вроде: «Постоянное произнесение слов «*Наму, Амида-буцу*» («Славься, будда Амида») дарует после смерти райское блаженство».

Дело в том, что простой народ и многие представители знати не получали утонченного образования и не могли, да и не хотели разбираться во всех тонкостях буддийской теологии. Они рассматривали буддизм с точки зрения синтоизма – как систему «Ты мне – я тебе» – и искали простейших путей достижения желанного посмерт-

ного счастья, не особенно доверяя буддийскому учению о перевоплощениях.

Из числа имеющих большое значение для понимания аниме и манги буддийских учений отметим три: амидаизм, секту Нитирэн и Миккё. Вообще же их было намного больше, и новые буддийские секты в Японии продолжают появляться до сих пор.

Учение амидаизма основывалось на вере в будду Амиду, повелителя Чистой Земли (*Дзёдо*) – буддийского рая. Спасение от страданий Амиды даровал тем, кто постоянно произносил приведенную выше фразу его прославления.

Секта монаха Нитирэна особо почитала «Лotosовую Сутру» – основной религиозный текст северного (китайского и японского) буддизма. Ее «ключевой» фразой была «*Наму мёхо рэнгэ кё*» («Слава сутре о Цветке Лотоса Чудесной Дхармы»). Основатель секты прославился своей нетерпимостью к другим буддийским учениям, в целом, не характерной для восточных религий.

Секта Миккё или эзотерический буддизм основывалась на гораздо менее понятном для простых людей мистическом учении. Ее последователи считались обладателями невероятных способностей – умения летать, творить чудеса, сражаться с демонами. Адепты Миккё часто живут отшельниками в горах, которые и в синтоизме, и в буддизме считаются обителями богов и духов. Таких монахов в Японии называют *ямабуси* («спящие в горах»).

Ямабуси также известны как создатели некоторых японских школ боевых искусств. В кино и аниме их легко можно узнать по большим четкам (*нэндзю*) в виде ожерелья на шее и посоху с кольцами (*сякудзё*).

Неудивительно, что привезенное из Китая учение *чань-буддизма*, получившее в Японии новое название – «*дзэн*», быстро завоевы-

вало умы и простых, и знатных японцев. Ведь дзэн-буддизм не был ни «примитивной» сектой, ни сложным мистическим учением. Наоборот, точнее всего было бы определить дзэн как реакцию протеста и против первого, и против второго.

Дзэн ставил превыше всего Просветление (*сатори*), мгновенное событие, происходящее в сознании человека, который смог выйти за пределы установившихся иллюзий окружающего мира. Достигалось это не жертвоприношением божеству, а личным подвигом – медитацией, а также помощью учителя, который неожиданной фразой, историей, вопросом или поступком показывал ученику абсурдность его иллюзий. Такие дзэнские вопросы, а также истории о Просветлении великих мастеров дзэн-буддизма назывались *коаны*. Наибольшую известность получил классический коан «Как звучит хлопок одной ладони?». Медитационные размышления над фразами и историями такого рода и приводили последователей дзэн к Просветлению.

Техника воздействия на сознание с помощью коанов использовалась и в светской литературе как поэтический прием. Только коаны должны были вызвать в сознании слушателя состояние «сатори», а стихи – ощущение сопричастности чувству, выражаемому поэтом, – грусти, красоты, любви.

Идея «Просветления намеком (коаном)» породила, в частности, прием «ёдзё» («избыток») – прерывание художественного пространства пустотами (*ма*): «пробелами», «стоп-кадрами», периодами молчания. Зритель, читатель или слушатель провоцируется таким образом соучаствовать в произведении, домысливать сюжет или эмоции персонажей, чувствовать то, на что «намекают» создатели, но что невозможно выразить словами, действиями или музыкой. За-

частую такие пустоты не имеют однозначно подразумеваемого «заполнения» – это коаны, а не головоломки.

II.6. Даосизм

Сам по себе даосизм как философское учение в Японии никогда особой популярностью не пользовался. Тем не менее, влияние китайских даосских легенд на японскую культуру и литературу весьма значительно.

Основой учения Дао считается труд китайского философа Лао Цзы «*Дао дэ дзин*» («Канон Пути и его Силы»). Мироздание с точки зрения даосизма существует за счет неизъяснимого *Дао* («Пути»), движущего и управляющего всем сущим. Следование законам Дао – путь жизни и блаженства.

Практичные китайцы поняли даосизм как изучение законов природы и мироздания. Даосам – мудрецам, постигшим Дао, приписывалась вечная жизнь и разнообразные магические умения.

Именно даосизм породил дальневосточную алхимию, предметом поисков которой был не «философский камень» европейских алхимиков, а «эликсир бессмертия». Когда Япония заимствовала у Китая новые для нее религии, даосизм был воспринят в первую очередь именно как разновидность волшебства и алхимического искусства.

Легендарных даосов, достигших бессмертия, в Японии называли «*сэннин*». Считалось, что они, как ямабуси, живут отшельниками в горах и становятся все ближе к природе и все менее похожими на людей – обрастают волосами, вместо ногтей отращивают когти.

Именно на даосских легендах основывается *Оммёдо* («Путь гармонии Инь и Ян») – японское магическое искусство призвания и управления демонами, предсказания судьбы, астрологии и целительства.

II.7. Раннее японское искусство

Важнейшей концепцией буддизма была принципиальная невозможность точного описания окружающего мира, в связи с его иллюзорной и непостоянной природой. Поэтому начало активно развиваться символическое искусство, не описывающее мир, а «указывающее» на уже известные людям иллюзии, причем часто символы иллюзий располагались или перемешивались так, чтобы показать их истинную (иллюзорную) природу.

Представление о непостоянстве мира, в свою очередь, вызвало к жизни искусство, ищущее способ уловить образ мироздания в момент наблюдения. Естественно, оно не могло не быть лаконичным – за время создания сложной картины мир бы успел измениться. По той же причине оно было монохромным – изображение, как иероглиф, создавалось несколькими мазками кисти.

Итак, как мы видим из всего вышеизложенного, появление и развитие в Японии и Китае «историй в картинках» – это результат не гениального «просветления» отдельных художников, а закономерное и вполне предсказуемое явление. Вполне предсказуемы были также характер и техника исполнения этих рисунков. Изображая молящихся зайцев и играющих в кости монахов, Тоба создавал не «юмористические рисунки», а, своего рода, графический коан, символически описывающий «перевернутый» мир. При этом он проявил большое графическое мастерство, рисуя своих персонажей точными и скупыми линиями.

Немудрено, что сейчас эти рисунки хранятся в монастыре как дзэнская святыня, а у Тобы нашлось немало подражателей, рисовавших в его стиле.

Проведя реформы Тайка, японцы испытали своего рода «головокружение от реформ». Они хотели подражать Китаю буквально во всем, в том числе и в масштабном строительстве зданий и дорог. Так, в VIII веке был сооружен самый большой в мире деревянный храм Тодайдзи («Великий Восточный Храм»), в котором находилась огромная бронзовая статуя Будды высотой более 16 метров. По всей стране строились огромные дороги-проспекты, предназначавшиеся для быстрого передвижения императорских гонцов.

Вскоре выяснилось, однако, что реальные потребности государства куда скромнее, и на поддержание и продолжение «великих» строек нет ни средств, ни политической воли. Япония вступала в период феодальной раздробленности, и крупные феодалы были заинтересованы в поддержании порядка в своих провинциях, а не в финансировании масштабных имперских проектов.

Резко сократилось число популярных ранее путешествий по всей Японии с целью посещения наиболее красивых уголков страны. Аристократы довольствовались чтением стихов поэтов прошлого, воспевавших эти края, и сами писали такие стихи, повторяя уже сказанное до них, но ни разу в жизни не посетив описываемые ими горы, поля и города. Знать предпочитала не ездить в чужие края, а сооружать в собственных поместьях их миниатюрные символические подобию – в виде систем прудов с островками, садов и так далее.

В японской культуре развивается и закрепляется культ миниатюризации. В стране не было каких-либо значительных ресурсов и залежей драгоценных металлов и минералов, поэтому тщеславные богачи и ремесленники могли соревноваться между собой только в тонкости отделки предметов быта и роскоши.

Так, в частности, появилось прикладное искусство создания *нэцкэ* (*нэцукэ*) – брелоков, использовавшихся как противовесы для кошель, которые подвешивались к поясу (карманов японский костюм не знал). Эти брелоки, максимум несколько сантиметров длиной, вырезались из дерева, камня или кости и оформлялись в виде фигурок животных, птиц, божков и так далее. Тонкость резьбы на них до сих пор поражает воображение посетителей музеев.

Примерно в это же время формируются представления о мужской и женской красоте, актуальные в Японии и по сей день. В отличие от России, в которой воспевалась красота мужественная (стать, здоровье, румяное лицо и так далее), в Японии поэтизировалась красота женственная – тонкие черты лица, длинные волосы, хрупкая фигура, выразительные глаза.

Отметим, что эти критерии относились и к женщинам, и к мужчинам. Дело в том, что занятые политикой и войнами мужчины уступили женщинам право создания художественной литературы, и женщины описали в ней «романтических принцев» своей мечты, чей идеальный облик вошел в дальнейшем в кровь и плоть японской культуры. Самым известным из этих персонажей был принц Гэндзи, герой первого японского романа – «Повести о Гэндзи» Мурасаки Сикибу.

Основным эстетическим понятием первых японских стихов и романов было «*моно но аварэ*» – «обаяние вещей». Все сущее считалось красивым, надо было лишь разглядеть и почувствовать эту красоту.

Также большое внимание в мировоззрении японцев уделялось мимолетности времени и неизбежности смерти. Так, в Японии существует праздник цветения сакуры, когда вся страна выезжает на при-

роду любоваться дикой вишней, которая цветет лишь несколько весенних дней.

Помимо уже упоминавшейся категории «чистоты», важной для японцев была также категория «искренности» (*макото*). Они считали (и считают), что чистое и искреннее сердце способно, не обращая внимания на иллюзии, видеть самую суть красоты мира.

Отметим семантическое сходство японского понятия «макото» с русским понятием «правда». «Правда», в отличие от «праведности», не подразумевает наличие внешней (божественной) авторитетной оценки. Как и «искренность», это внутренняя категория. Чувствующие и видящие «правду» в России назывались «дураками». И герои японской культуры, чувствующие «макото», во многом схожи с «дураками» русских сказок.

Мимолетная красота, чистая и непосредственная душа, «умная глупость» – классическое описание ребенка. Отсюда особое внимание японцев к детям, почитаемым как ками. Именно детская женская красота легла в основу японского представления о прекрасном. При этом японка в 12 лет уже считалась невестой, а потому ее красота включала в себя и сексуальную составляющую. «Лолиты» современной Японии – отражение тысячелетних культурных традиций.

Уже с первых японских сказок мы встречаем чрезвычайно важное для японского сознания и для японской культуры понятие – «коллективизм». Если не считать некоторых легенд о божествах, практически ни один японский герой не действовал в одиночку. Он всегда собирал «команду» (*бунтай*) – группу существ, связанных с ним родством, дружбой или долгом. Если, например, в русских сказках «волшебные помощники» действуют вместе с главным героем только тогда, когда они нужны, «команды» японских сказок существуют гораздо дольше – и до совершения подвига, и после него.

«Командный дух» – важнейшее понятие японской морали. Истинный «доблестный муж» – тот, кто способен собрать вокруг себя достойную команду или стать ее незаменимой частью. При этом для сказочных и легендарных героев отнюдь не считалось зазорным действовать обманом и хитростью, а также побеждать сильных, но одиноких противников совместными усилиями всей команды.

Понятие «команды» было актуально и для повестей о самураях (одинокие странники вошли в литературную моду только в эпоху Эдо), и для аниме и манги с самого их появления. С другой стороны, понятие «одинокость» (непринадлежность к команде) стало одним из ключевых понятий японской литературы как выражение максимально возможного несчастья.

II.8. Период междоусобиц

Новый этап истории средневековой Японии был связан с увеличением влияния *самураев* – служилых людей и военной аристократии. Особенно сильно это влияние стало заметно в эпохи Камакура (XII-XIV века) и Муромати (XIV-XVI века). Все большую популярность получает дзэн-буддизм, ставший основой мировоззрения японских воинов. Его медитативные практики способствовали развитию боевых искусств, а отрешенность от мира уничтожала страх смерти.

С началом расцвета городов постепенно демократизируется искусство, возникают его новые формы, ориентированные на менее образованного, чем раньше, зрителя. Развиваются театры масок и марионеток с их сложным и, опять-таки, не реалистическим, а символическим языком.

Из Китая активно начали проникать металлические деньги, а также хлопок и фарфор, производство которых вскоре было освоено и в Японии. Теперь городской средний класс мог позволить себе покупать недорогие, но изящные и практичные вещи.

На основе соединения фольклора и высокого искусства начинают формироваться каноны японского массового искусства. Так, в отличие от европейского театра, Япония не знала четкого разделения трагедии и комедии. Здесь сказались буддийские и синтоистские традиции, не видевшие большой трагедии в смерти, которая считалась переходом к новому перевоплощению или к посмертному блаженству.

Круговорот человеческой жизни отождествлялся с круговоротом времен года в японской природе, в которой из-за особенностей климата каждый сезон очень ярко и определенно отличается от других. Неизбежность наступления весны после зимы и осени после лета переносилась и на жизнь людей и придавала искусству, повествующему о смерти, оттенок умиротворенного оптимизма.

«Моно но аварэ» в этот период перерождается в «югэн», «тайную красоту». «Югэн» уже не так просто разглядеть, для этого нужно применять определенное эстетическое усилие. Лучшими помощниками в этом были театр и поэзия, указывавшие, где в жизни и природе искать «югэн».

Другим важным эстетическим явлением стало «окаси» («юмор») – описанное выше чередование трагического и комического. «Окаси» до сих пор остается ключевым понятием японской поэтики.

Несмотря на постоянно идущие самурайские войны, население страны росло и богатело, совершенствовалось в искусствах и технологиях, становилось все более образованным и разборчивым в раз-

влечениях. Военные повести, рассказывавшие о политике и войне, переписывались в авантюрные романы о великих воинах и об их похождениях на войне и в любви. Естественно, при издании они богато иллюстрировались, а иногда и вовсе издавались почти без текста – одни картинки, последовательно рассказывающие сюжет произведения.

Конец эпохи раздробленности, когда войны стали особенно жестоки, принес в японскую эстетику понятие «саби» («одинокость красоты»), введенное знаменитым поэтом Мацуо Басё. «Саби» – чувство умиротворенного пессимизма, невозможности красоты быть полностью постигнутой. Поэт, выражающий «саби», сливается с тем, красоту чего он чувствует, и проникается его чувством непонятости, непостижимости.

Понятие «моно но аварэ» эволюционировало в «югэн», а «югэн» – в «саби». Но все они считались лишь разными проявлениями истинной красоты, доступной с помощью «макото».

II.9. Эпоха Эдо

Подлинный расцвет массовой культуры в Японии начался после того, как три *сёгуна* (военных диктатора), правивших один за другим, – Нобунага Ода, Хидэёси Тоётоми и Иэясу Токугава – после долгих сражений объединили Японию и подчинили правительству всех удельных князей. В 1603 году страной начал управлять сёгунат («военное правительство», японское название – *бакуфу*) династии Токугава. Так началась эпоха Эдо.

Эдо – древнее название столицы сёгуната, современного Токио. Перенос центра власти из западного региона Кансай, в котором находились прежние столицы – Нара и Киото, в восточный регион

Канто, в котором находился Эдо, создал хорошо известную в России коллизию противостояния старой и новой столиц.

В дальнейшем кантосский диалект (*канто-бэн*) лег в основу современного японского литературного языка, а кансайский (*кансай-бэн*) стал считаться основным «неправильным» произношением. Шутки о противоречиях между Канто и Кансаем, а также о соотношении их диалектов популярны в Японии и сейчас. Если персонажа аниме хотят выделить или подчеркнуть его отличие от других, то часто присваивают ему в качестве речевой характеристики кансайский диалект.

Роль императора, оставшегося жить в Киото, в управлении страной окончательно свелась к чисто религиозным функциям. Недолгий опыт общения с посланцами Запада, познакомивший японцев с достижениями европейской культуры, привел к массовым репрессиям принявших христианство и строжайшими запретами общения с иностранцами. Япония опустила между собой и остальным миром «железный занавес».

В течение первой половины XVII века сёгунат закончил уничтожение всех своих бывших врагов и опутал страну сетями тайной полиции *О-мэцукэ*. Потерявшие работу самураи становились либо странствующими монахами, либо сотрудниками *О-мэцукэ*, а иногда и совмещали первое со вторым. Многие перешли на службу в правительственные учреждения и пополнили ряды бюрократии.

Начался настоящий бум художественного осмысления самурайских ценностей (потерявших смысл в повседневной мирной жизни), выходили книги о знаменитых воинах, трактаты по боевому искусству, собирались и публиковались народные легенды о воителях прошлого. Естественно, было и множество графических произведений разных стилей, посвященных самурайству.

С каждым годом все больше росли и расцветали крупнейшие города, центры производства и культуры, самым важным из которых был Эдо. Сёгунат потратил много сил и указов, чтобы упорядочить каждую мелочь жизни японцев, разделить их на касты – самураев, крестьян, ремесленников, купцов и «нелюдей»-*хиин* (в эту касту попадали преступники и их потомки, они занимались самым презираемым и тяжелым трудом).

Купцы считались кастой, развращенной спекуляцией, поэтому сёгуны постоянно ждали от них неповиновения. Чтобы отвлечь внимание горожан от политики, правительство поощряло развитие массовой культуры, строительство «веселых кварталов» и прочие аналогичные увеселения, естественно, в строго регламентированных пределах.

Строгая политическая цензура практически не распространялась на эротику. Поэтому основной темой для массовой культуры этого периода стали произведения на любовные темы различной степени откровенности. Это относилось и к романам, и к пьесам, и к сериям картин и картинок.

Особой любовью покупателей пользовались картины в стиле «*укиё-э*» («картины проходящей жизни»), изображающие радости жизни с оттенком пессимизма и ощущением ее быстротечности. Именно один из величайших мастеров «*укиё-э*» – Кацусика Хокусай и придумал, как уже говорилось выше, для обозначения стиля своих рисунков термин «манга».

Популярны в начале XIX века были также «*куса-дзори*» («рассказы в картинках») и «*ёмихон*» («книги для чтения») – разновидности развлекательной массовой литературы, повествующие о невероятных приключениях и таинственных историях. Многие жан-

ровые принципы этой литературы использовались и в манге XX века.

II.10. Заключение

От времен монаха Тоба (XII век) до времен Хокусая (начало XIX века) японские комиксы – «истории в картинках» развивались совершенно самостоятельно, испытав лишь в начале сильнейшее влияние аналогичной китайской живописи. Однако при этом они не считались «настоящим» высоким искусством и рассматривались либо как иллюстрации к буддийскому вероучению, либо как замена книг для не умеющих хорошо читать, либо как эстетически приятные (но не более того) зарисовки.

Впрочем, стоит отметить, что искусство в Японии никогда не имело того статуса, который оно получило в Европе со времен Возрождения, когда творцы были «властителями умов», почитавшимися при жизни наравне с правителями государств.

В средневековой Японии наиболее почитались не живые, а давно умершие творцы древних времен (особенно эпохи Хэйан), давшие японской культуре великую поэзию и прозу, а также религиозные трактаты. Современное же искусство и его создатели не почитались вовсе, хотя у них были и поклонники, и ценители, обычно забывавшие о своих кумирах после их смерти или ухода из мира творчества.

III. Новая Япония (1853-1959)

III.1. Внедрение европейской культуры

Очередной коренной перелом в истории Японии пришелся на 1853 год. Четыре американских парохода под командованием коммодора Мэттью Перри прорвали морскую самоизоляцию страны и вынудили правительство подписать с США договор о сотрудничестве. Стало ясно, что сохранившая средневековые традиции Япония никак не может в военном и экономическом смысле противостоять Западу.

Это предопределило падение в 1867 году сёгуната Токугава и начало правления молодого императора Мэйдзи, решившего провести в стране полномасштабные реформы, которые бы ввели Японию в круг «цивилизованных» государств. Эти события получили название «*Рестаурация Мэйдзи*».

В ходе войны между сторонниками императора и сёгуната большую известность получил самурайский полк «*Синсэнгуми*» («Новая гвардия»), созданный для охраны порядка в Киото и военной поддержки последнего сёгуна, Ёсинобу Токугавы. Возглавляли полк Исами Кондо и Тосидзо Хидзиката.

Солдаты и офицеры «Синсэнгуми» стали популярными персонажами многочисленных кино- и анимационных фильмов, так как они считаются последними в истории Японии настоящими самураями, возродившими по книгам и преданиям древние военные традиции. Отношение современных японцев к «Синсэнгуми» сходно с отношением в СССР второй половины XX века к белогвардейцам – исторически обреченным и политически «неправым», но благородным и достойным людям.

Интересно, что первоначально проимператорские силы были более радикальны в возрождении древних традиций и в ненависти к иностранцам, чем самураи сёгуната. Однако сторонники прогресса в окружении императора победили, и, в конце концов, был выбран путь не реставрации истории, а тотальной «европеизации».

Как и реформы в китайском стиле, реформы в западном стиле охватили все сферы жизни Японии. Было уничтожено деление на касты, самураям было запрещено носить оружие, отменены сословные привилегии, органы власти преобразованы по примеру европейских. Была введена суровая «нравственная» цензура, запретившая множество созданных в эпоху Эдо эротических произведений искусства. Японцы тщательно изучали опыт стран Запада и заимствовали из него то, что считали для себя наиболее подходящим. Одновременно началась перестройка и укрепление армии.

Возникла даже идея полного отказа от японского языка и перехода на английский язык и латиничную письменность. Этот проект не был принят и после убийства ратовавшего за него министра просвещения на время забыт, однако возрожден после проигрыша Японией Второй мировой войны – с тем же отрицательным результатом.

Традиционно большое влияние на политику страны сохранили военные. Это влияние значительно укрепилось после выигранных Японо-китайской (1894-1895) и Японо-русской (1904-1905) войн, а также после присоединения в 1910 году Кореи.

Вместо «манги» Хокусая в Японию пришли западные комиксы. Первые японские журналы комиксов начали издавать два японизировавшихся иностранца – англичанин Чарльз Виргман (журнал «Японский Панч» (The Japan Punch), начало издания – 1862 год) и француз Жорж Биго (журнал «В стиле Тоба» (Tôbaé), начало изда-

ния – 1877 год). Оба эти журнала были ориентированы на обширные поселения иностранцев в Японии и выходили, соответственно, на английском и французском языках.

Вскоре японцы освоили технику графики европейских комиксов и стали издавать такие журналы, как «Марумару Тимбун» (начало издания – 1877 год). Они выходили на японском языке, но публиковали комиксы в европейском стиле.

Со временем японские комиксы «переварили» европейский опыт и начали возвращаться к прежнему стилю графики «укиё-э», опираясь на развитую индустрию книгопечатания и новую технику рисования, в которой перо и карандаш заменили кисть. Это позволило сделать рисунок еще более четким и точным.

Постепенно новые японские комиксы приобретали все больший национальный колорит и начали играть значительную роль в культурной жизни общества. Особенно остро воспринимались политические карикатуры, возникшие на фоне подъема социалистического движения, резко критиковавшего порядки японского милитаризма.

Первым японским «сериальным» комиксом с постоянными героями по образцу американских комиксов стал юмористический цветной комикс Ракутэна Китадзавы «Тагосаки и Макубэ осматривают Токио» («Tagosaki to Makube no Toukyou kenbutsu»), который начал издаваться в 1902 году в журнале «Дзидзи Манга».

Китадзава прославился тем, что одинаково блестяще рисовал и в европейском, и в японском стилях. Его комикс рассказывал о смешных ситуациях, в которые попадают двое бродяг из далекой провинции, приехавшие в Токио и никак не могущие разобраться в перестроенном в европейском стиле городе. В произведении Китадзавы отразилось и смятение японцев, испытанное в связи с быстрой

перестройкой страны, и готовность освоить все европейские премудрости.

В 1917 году японцы позаимствовали еще одно европейское изобретение. Вслед за первыми японскими кинофильмами появились и первые мультфильмы. Началась история японской анимации, история аниме.

III.2.Появление аниме

Первые японские анимационные фильмы появились, как уже было сказано, в 1917 году. Это были маленькие фильмы длиной от одной до пяти минут, и делались они художниками-одиночками, пытавшимися воспроизводить ранние опыты американских и европейских мультипликаторов.

Самым первым японским анимационным фильмом считается «Новый альбом набросков» («Dekoboko shin gachou», 1917) Дэкотэна Симокавы. Симокава рисовал мелом на черной доске и снимал свои рисунки на киноплёнку.

В том же 1917 году был создан «Сражение краба и обезьяны» («Saru kani kassen») Сэйтаро Китаэмы, а в 1918 году – его же «Момотаро» («Momotarou»). Оба фильма были сняты по мотивам известных детских сказок, рассказывающих о важности совместных действий для победы над сильными врагами.

Ни одного из фильмов конца 1910-х и начала 1920-х не сохранилось, но очевидно, что их художественная ценность была невелика – это были всего лишь эксперименты, сейчас интересные только историкам кино как первые шаги японской анимации.

Тем не менее, начиная с «Момотаро», японская анимация начала закупаться для зарубежного проката – в первую очередь во

Франции. Однако до полноценного появления аниме на мировом рынке оставалось более полувека.

III.3. Манга в 1920-е годы

В истории японской массовой культуры начало 1920-х годов – очень важный период. Полностью освоив техническую и административную стороны жизни США и Европы, Япония становилась все более «европейской» державой.

Пришедший к власти в 1912 году император Тайсё (правивший до 1926 года) не был сильной политической фигурой, и власть постепенно переходила в руки демократического парламента. Почувствовав свободу, художники-мангаки («создатели манги») стали активно экспериментировать с иностранными графическими стилями, одновременно все более политизируясь.

В начале 1920-х группа видных японских художников-карикатуристов, среди которых были Ракутэн Китадзава, Иппэй Окамото, Сако Сисидо, Ютака Асо и некоторые другие, посетили Соединенные Штаты, чтобы встретиться с американскими коллегами и обменяться опытом.

В это время в США также был подъем индустрии комиксов, и по настоянию Окамото популярная и влиятельная газета «Асахи симбун» в 1923 году начала выпускать еженедельное комикс-приложение «Асахи граф» (Asahi Graph), сначала печатавшее адаптации американских комикс-серий, а затем и оригинальные японские комиксы в американском стиле.

Вскоре издатели японских газет осознали влияние и популярность комикса среди читателей и стали активно заказывать их своим художникам. Первым популярным японским комиксом нового поколения стал серийный четырехрисуночный (каждый выпуск состоял

из четырех рисунков, рассказывающих одну небольшую историю) «Неунывающий папаша» («Nonki na tou-san») Ютаки Асо. Он был создан в 1924 году для газеты «Хоти», чтобы подбодрить пострадавших в ужасном землетрясении 1923 года в регионе Канто, когда был почти полностью разрушен Токио и его окрестности и погибло более 120 тысяч человек.

Почти сразу же наиболее популярные комиксы начали собирать и издавать в виде книг (*танкобонов*). Это уже была оригинальная идея, на тот момент в Америке не известная, но сыгравшая ключевую роль в истории японского комикса. Сюжеты манги того времени были, в основном, комедийные и сатирические, в них изображалось и высмеивалось тогдашнее японское общество.

В начале XX века начали издаваться и детские комиксы. Здесь нельзя не упомянуть три журнала издательства «Коданся»: «Сёнэн клуб» (начало издания – 1914 год), «Сёдзё клуб» (начало издания – 1923 год) и «Ёнэн клуб» (начало издания – 1923 год), соответственно, для мальчиков, девочек и малышей. Они просуществовали до 1950-х годов и послужили прообразами современных японских детских и юношеских журналов.

В этих журналах, помимо рассказов и статей, публиковались детские комиксы, также впоследствии переиздававшиеся отдельно в виде книг. Важно отметить сразу же проявивший себя принцип четкого разделения аудитории манга-изданий по половому и возрастному признакам.

III.4. Аниме 1920-х годов

В 1920-е годы обычная длина анимационного фильма в Японии не превышала 15 минут. Практически вся анимация делалась в крошечных домашних студиях художниками-одиночками и финан-

сировалась кинематографическими и кинопрокатными фирмами в обмен на право проката. Производство анимации финансировали, в частности, такие крупные кинокомпании как «Асахи кинема», «Такамаса эйга», «Июкогама синема кёкай» и некоторые другие.

Уже тогда возникла характерная для японской аниме-индустрии система студийного подряда, когда крупная компания финансирует производство анимации на небольших студиях, получая все прокатные права и доходы с продаж и выплачивая производителю лишь изначально оговоренную контрактом сумму.

С одной стороны, эта система способствует художественному разнообразию продукции, так как на каждой небольшой студии-производителе работает собственная команда дизайнеров и аниматоров, реализующая в своих работах уникальный студийный стиль. Они могут не отвлекаться на последующее прокатное сопровождение аниме, целиком посвящая себя творчеству.

С другой стороны, это значительно сокращает доходы, которые аниматоры могут получить от производства даже очень популярного фильма, поскольку они не могут рассчитывать на проценты от прибылей. Поэтому аниматорам приходится компенсировать качество количеством, не имея обычной для американских и европейских аниматоров возможности несколько лет заниматься производством одного фильма.

Обычно японские аниматоры 1920-х либо использовали западные сюжеты, например, популярного американского мультсериала Отто Месмера «Кот Феликс», либо, гораздо чаще, – экранизировали классические китайские и японские сказки, рисуя их как в стиле традиционной японской графики, так и в западных стилях. Наиболее заметными аниматорами эпохи немого кино считаются Дэкотэн Симо-

кава, Дзюньити Коти, Сэйтаро Китаяма, Санаэ Ямамото, Ясудзи Мурата.

Особого упоминания заслуживает Нобуро Офудзи, создававший анимацию для взрослых, использовавшую эротические и драматические элементы.

Большой популярностью пользовалась техника *«перекладочной анимации»* – вырезание персонажей из полупрозрачной бумаги и дальнейшее перекалывание их под камерой, чтобы создать впечатление движения. Фильм Санаэ Ямамото «Гора Обасутэ» («Obasuteyama», 1924), выполненный в технике «перекладочной анимации», считается самым старым дошедшим до нас японским анимационным фильмом.

В основу «Горы» положена японская сказка о двух братьях-крестьянах. Правитель провинции, в которой они жили, предписал относить всех стариков, достигших 60 лет (полный цикл китайского лунного календаря), на гору Обасутэ и оставлять их там умирать – «чтобы зря рис не ели». Но братья сжалились над своим отцом и спрятали его в погребке. И вот однажды правитель решил выяснить, кто в его владениях умнейший человек, и задал своим подданным несколько загадок. Ответить на них смог только отец братьев, и правитель, убедившись, что «старика – кладезь премудрости», отменил свой ужасный закон.

В основу сказки положены реальные факты японской истории. Гора Обасутэ действительно существует («Обасутэ» значит «брошенная тетка» – по названию еще одной легенды на эту тему), и когда-то на ней в самом деле оставляли умирать пожилых людей, заглушая их крики о помощи барабанным боем. Вряд ли этот обычай был введен «сверху», но он, безусловно, никогда не считался чем-то естественным – слишком силен в Японии культ предков. Обычно

стариков бросали в горах отчаявшиеся бедняки, и правители были более склонны их преследовать, чем поощрять. Впрочем, снижать поборы они также не спешили.

III.5.Времена милитаризма

В середине 1920-х годов начался мировой экономический кризис, больно ударивший и по Японии. Японская промышленность задохнулась без ресурсов, но в стране не было денег на их закупку.росло не только обнищание населения, но и его вовлечение в рабочее движение по образцу уже победившего в Российской империи. Интеллигенция также активно политизировалась.

Однако после прихода к власти императора Хирохито (годы правления – 1926-1989) и, соответственно, наступления эпохи Сёва политическая власть постепенно начала переходить в руки амбициозных военных, воодушевленных победой в Русско-японской войне.

Усилилась политическая цензура, началось активное преследование и казни либералов и социалистов. К началу 1930-х военные установили полный контроль над правительством и нацелились на завоевание Китая. В 1931 году Япония оккупировала Манчжурию, создав там марионеточное государство Манчжоу-Го, за что в 1933 году была исключена из Лиги Наций.

В массовой культуре Японии также усилились милитаристские настроения, поддерживаемые военными цензорами. Понявшие «намек» правительства художники постепенно переключились на пропаганду «японских национальных ценностей».

Нежелающие следовать этим путем или садиться в тюрьму авторы уходили в создание детских и эротических комиксов. Последние становились все более и более популярны, так как скабресный юмор – неперемный элемент военной культуры (напомним, что

аналогичный юмор был популярен и во времена сёгуната Эдо, и в России времен националистического подъема 1905-1914 годов). Сатира постепенно заменялась бодряческим юмором или высмеиванием «отдельных недостатков».

Художественным символом эпохи стала популярнейшая детская манга Суйхо Тагавы «Норакуро» («Norakuro», 1931-1941), печатавшаяся в журнале «Сёнэн Клуб» и повествовавшая о приключениях незадачливого пса-вояки Норакуро, проходящего все военные чины от рядового до капитана в пародийной армии животных.

Со временем эти приключения становились все менее юмористическими и все более бравурно-военными, однако «Норакуро» все равно был запрещен в 1941 году как «насмешка над доблестной японской армией». Тем не менее, в 1934 году Ясудзи Мурата, внедривший в аниме технику «тотальной анимации», снял по мотивам этой манги 11-минутный фильм «Ефрейтор Норакуро» («Norakuro goshou»), имевший большой успех. Отметим, что много позже, в 1970-х и в 1980-х, по мотивам этой манги было выпущено два анимационных ТВ-сериала.

Другая популярная манга этого времени – «Приключения Данкити» («Bouken Dankichi», 1933-1939) Кэйдзо Симады – рассказывала о предприимчивом пареньке, который попал на остров в Тихом океане и научил местных дикарей поклоняться японскому флагу (символу власти императора) и давать отпор иностранным захватчикам.

Еще одна манга 1930-х годов – «Быстрый Таро» («Speed Taou») Сако Сисидо – была создана под явным влиянием американских комиксов и боевиков. Ее главный герой – маленький мальчик, который путешествует по всему миру, сражаясь с международ-

ным заговором. При этом он водит машины, летает на самолете и даже прыгает с парашютом.

Отметим, что многие детские комиксы этого времени были цветными, поскольку получали дополнительное правительственное финансирование. Ни до того, ни после цветные комиксы в Японии не доминировали и даже не составляли сколько-нибудь существенной части рынка.

Менее военно-ориентированным был популярный семейный комикс «Малышка Фуку» («Fuku-chan») Рюити Ёкоямы, выходивший с 1936 по 1971 год. В нем рассказывалось о маленькой девочке, забавные проделки которой помогали людям переживать трудности военного (а затем и послевоенного) времени.

Несмотря на политическое противостояние, американское и европейское кино продолжало демонстрироваться в Японии до начала Второй мировой. Также была весьма популярна американская анимация, находившаяся, в свою очередь, под влиянием американских военных настроений, а потому созвучная политике, проводившейся японской цензурой.

Отдельно стоит отметить создание в 1932 году Кэндзо Масаокой первой студии, занимавшейся исключительно созданием анимации, – «Масаока филм продакшн» (Masaoka Film Production). В 1933 году Масаока снял на ней первый японский звуковой анимационный фильм «Мир силы и женщин» («Chikara to onna no yononaka»). Его неудачливо женатый герой находил утешение в объятиях красавицы-машинистки.

III.6. Вторая мировая война

С 1937 года, когда Япония начала интервенцию в Китай, на зрителей и читателей буквально обрушился поток комиксов и ани-

мации агитационного содержания. Осознавая значение такой пропаганды, правительство не только координировало, но и финансировало ее создание. Был создан «Новый японский союз создателей манги», печатный орган которого, журнал «Манга», регулярно выходил до самого конца войны – даже в периоды отчаянной нехватки бумаги.

Отметим, что в войне участвовали аниматоры всех воюющих стран. Аналогичную по тональности пропагандистскую анимацию делала и студия Уолта Диснея, и «Союзмультфильм», и многие другие, причем все они использовали схожие наборы символов и штампов.

Несколько вдали от политической жизни оказался выход в 1940 году первого японского научно-фантастического комикса – «Путешествие на Марс» («Kasei tanken») Таро Асахи и Нобору Осиро. Он рассказывал о маленьком мальчике, который во сне вместе с собакой и кошкой отправился на космической ракете к Марсу. Комикс был нарисован в три цвета, в нем подробно показывались марсиане и ракеты, и даже были вклеены настоящие фотографии Луны.

Уже упоминавшийся Рюити Ёкояма в 1943 году в журнале «Манга» опубликовал фантастический реваншистский комикс «Воин науки приходит в Нью-Йорк» («Kagaku senshi New York ni shutsugen su»). В нем впервые была предложена концепция «огромного боевого робота», буквально давившего как тараканов ненавистных врагов. Идея «гигантского робота» сыграла ключевую роль в последующей истории манги и аниме.

В 1942 году в Токио был устроен закрытый показ двух трофейных американских фильмов – «Унесенных ветром» и диснеевской «Белоснежки и семи гномов». На показе присутствовали правитель-

ственные чиновники и кинематографисты, в том числе молодой Акира Куросава.

Особенно зрителей поразила «Белоснежка», потому что она была цветная (первый японский цветной фильм был сделан только в 1951 году). После этого показа был сделан неофициальный, но неутошительный вывод о решительном превосходстве американского киноискусства над японским (и еще менее официальный вывод о тотальном превосходстве американских технологий).

Находясь под впечатлением от увиденного, правительство поручило режиссеру Мицуё Сэо снять первый большой японский анимационный фильм, естественно, агитационно-художественного содержания. Им стал 37-минутный «Момотаро – морской орел» («*Momotarou no umiwashi*», 1943). В нем в аллегорической форме воспроизводилось знаменитое нападение японской авиации на базу американских ВМС в Перл-Харборе. Сделан он был, как говорилось, «чтобы правильно рассказать об этом событии детям». Выбор пал на Сэо не случайно – ранее он уже снимал мультфильмы, посвященные «правильному» истолкованию захвата Манчжурии.

Все персонажи «Момотаро» были разнообразными, но неизменно героическими зверюшками. Напомним, что Момотаро – один из самых известных героев японских сказок, прославившийся умением заводить необычных друзей-помощников.

В 1945 году Сэо снял продолжение истории Момотаро – «Момотаро – божественный моряк» («*Momotarou umi no shinrei*»). Он рассказывал о героических операциях человекообразных зверюшек-морских пехотинцев по освобождению Индонезии и Малайзии от карикатурных рогатых чертей, под которыми подразумевались американцы.

Через четыре месяца после выхода на экраны этого фильма Япония капитулировала, но он успел произвести впечатление на юного Осаму Тэдзуку, который, посмотрев этот фильм, твердо решил стать аниматором.

III.7. Оккупация Японии

После капитуляции в 1945 году в жизни Японии наступили черные времена оккупации. Экономика находилась в глубоком кризисе. Большая часть кинотеатров была разрушена бомбардировками. Однако в ходе реализации плана послевоенного преобразования Японии США восстановили значительную часть разрушенных кинотеатров и начали масштабный ввоз своей кинопродукции в Японию.

В разгромленной стране не было других развлечений, кроме кинотеатра, и толпы японцев выстроились в очереди к кассам. В числе прочих демонстрировались анимационные сериалы братьев Фляйшер – «Морячок Попай» и «Путешествия Гулливера», «Майти Маус» Пола Терри, «Том и Джерри» Уильяма Ханна и Джозефа Барберы, «Дятел Вуди» Уолтера Лэнца. Многие из них уже выходили в цвете.

Японские аниматоры были поражены техническим превосходством этих фильмов. Им стало очевидно, что будущее коммерческой анимации не за индивидуальными работами художников, а за крупными анимационными студиями по образцу американских.

Первой студией нового образца стала «Ниппон дога», созданная в 1946 году Кэндзо Масаокой и Санаэ Ямамото. Их первым мультфильмом был фильм Масаоки 1947 года «Котенок Тора» («Suteneko Tora-chan»).

В том же 1947 году Кон Итикава на киностудии «Тохо эйга» создал первый в истории Японии кукольный мультфильм «Маленькая послушница» («Musume dojouji»).

Эти фильмы, впрочем, имели скорее символическое и экспериментальное, чем коммерческое значение. В оккупированной и разоренной стране анимацию продавать было трудно. Особенно с учетом того, что ранее анимационные студии зарабатывали, в первую очередь, проектами агитационного характера, в которых новая власть уже не нуждалась.

III.8. Возвращение к мирной жизни

В 1951 году Япония заключила мирный договор в Сан-Франциско, и оккупация страны завершилась. Теперь американская анимация уже не насильно ввозилась в Японию, а добровольно закупалась японскими прокатчиками. Так, в течение первой половины 1950-х годов по экранам Японии прошли все выпущенные к тому времени полнометражные мультфильмы студии Уолта Диснея – «Белоснежка и семь гномов», «Бэмби», «Пиноккио», «Золушка», «Алиса в Стране Чудес», «Дамбо» и «Фантазия».

Японским аниматорам стало окончательно ясно, что для того, чтобы конкурировать с Диснеем, надо выпускать цветные полнометражные фильмы. В 1953 году киностудия «Тоэй» купила «Ниппон дога» (которая к тому времени была переименована в «Нитидо эйгася») и к 1956 году преобразовала ее в свое подразделение – «Тоэй дога» под руководством Хироси Окавы.

«Тоэй дога» была первой настоящей японской анимационной студией нового, американского типа. Их первым фильмом стал все еще черно-белый и короткометражный «Каракули котенка» («Koneko no rakugaki», 1957) режиссера Тайдзи Ябуситы. Он расска-

зывал о первых попытках котенка-школьника заниматься рисованием.

Настоящим прорывом для «Тоэй дога» стал выход в 1958 году первого японского цветного полнометражного анимационного фильма – 78-минутной ленты «Легенда о Белой Змее» («Накуяден») режиссера Ябуситы. Это была история, навеянная китайской мифологией, о любви юноши и девушки, которая в прошлой жизни была белой змеей. Фильм произвел настолько сильное впечатление на будущего классика аниме Хаяо Миядзаки, который тогда оканчивал школу, что тот на всю жизнь «заболел» анимацией.

В 1955 году Рюити Ёкояма создал анимационную студию «Отоги», менее значительную, чем «Тоэй дога», но сумевшую в дальнейшем первой из всех освоить телевизионный рынок.

Вторым полнометражным фильмом студии «Тоэй дога» стал «Юный Сасукэ Сарутоби» («Shounen Sarutobi Sasuke», 1959) режиссера Акиры Дайкубары. Это была история молодого ниндзя, наследника древнего искусства, сражающегося, чтобы освободить людей от тирании военных и их демонического предводителя. Действие фильма происходило во времена японского Средневековья.

Первые полнометражные фильмы студии «Тоэй дога» напоминали полнометражные фильмы студии Уолта Диснея – производство каждого занимало около года, это были масштабные экранизации по мотивам народных (только японских и китайских, а не европейских) сказок с большим количеством персонажей-животных. Некоторые из них даже попали в американский прокат, но там провалились, и на два десятилетия японская анимация практически исчезла с экранов США.

Тем не менее, с самого начала было ясно, что движется японская анимация по иному пути. Сказывались иные традиции

культуры, графики и построения сюжета. В отличие от американской анимации, в аниме не чувствовалась традиция мюзикла, фильмы были существенно серьезнее, а сюжеты – драматичнее.

III.9. Расцвет манги

В отличие от аниме, манга в конце 1940-х и начале 1950-х развивалась очень бурно. Она не требовала значительных капиталовложений, а уже сложившиеся читательские предпочтения позволяли не заботиться о конкуренции с иностранной продукцией. Цензура была ослаблена, начали выходить новые журналы, активно печатавшие мангу.

Среди мангак, получивших известность в это время, особо стоит отметить двух ныне покойных авторов. Во-первых, это Матико Хасэгава, начавшая в 1947 году печатать в газете «Асахи симбун» один из самых известных комиксов в истории Японии – «Госпожа Садзаэ» («Sazae-san», 1947-1974). Он рассказывал историю простой японской девушки Садзаэ и ее семьи, с юмором пытающихся сначала пережить тяжелые времена оккупации, а затем найти свое место в жизни в период подъема экономики страны. Оптимизм этого произведения пришелся по сердцу японцам, и «Госпожа Садзаэ» до сих пор входит в число наиболее популярных в Японии книг.

Второй, более известный и значительный автор – это уже упоминавшийся Осаму Тэдзука. Окончив школу, юный Тэдзука, неплохой рисовальщик, мечтал стать аниматором. Но в его родной Осаке такой возможности не было, и он решил пойти более простым путем – стать мангакой.

Осака в те годы переживала бум черно-белых комиксов. Они издавались на грубой бумаге низкого качества, стоили невероятно

дешево, издатели практически ничего не платили художникам, но зато позволяли им любые эксперименты.

Не упустив своего шанса, двадцатилетний Тэдзука, в те годы – студент медицинского факультета (который он, кстати говоря, впоследствии успешно закончил), выпускает в 1947 году мангу «Новый остров сокровищ» («Shin Takarajima»).

Это была настоящая революция в мире японских комиксов. Создавая его, Тэдзука активно применял доселе не использовавшиеся в манге «кинематографические» приемы работы с изображением – показ действия с разных точек зрения, крупные планы, «растягивание» одной сцены на несколько рисунков, активное использование звуковых эффектов и подчеркивание фаз движения. Фактически, манга Тэдзуки была макетом анимационного фильма, являясь при этом совершенно цельным и интересным произведением.

Успех превзошел все ожидания. Было продано несколько сотен тысяч копий. Тэдзуке немедленно предложили работу несколько известных токийских детских журналов. В журнале «Манга сёнэн» он начал публиковать мангу «Император джунглей» («Jungle taitei», 1950-1954), а в журнале «Сёнэн» – мангу «Посол Атом» («Atom taishi»), вскоре переименованную в «Могучий Атом» («Tetsuwan Atom», 1952-1968). Подробнее о них мы расскажем ниже, когда будем говорить об их экранизации.

Работы Тэдзуки произвели революцию в мире манги. Новый стиль – сочетание сложного, серьезного сюжета, «анимационной» графики и отсутствие необходимости следовать сложившимся штампам – привлек множество молодых талантливых авторов, бросившихся разрабатывать открывшуюся им ниву.

Манга окончательно оформилась как совершенно самостоятельный вид литературы, разделилась на множество жанров и под-

жанров. Основной раздел, как уже упоминалось, проходил по линии «манга для мальчиков»/«манга для девочек» (*сёнэн-манга/сёдзё-манга*).

Родоначальником сёдзё-манги также стал Тэдзука, опубликовавший в девичьем журнале «Сёдзё клуб» мангу «Рыцарь с ленточкой» («*Ribbon no kishi*», 1953-1956, 1958, 1963-1966) о приключениях девушки, переодевающейся рыцарем, чтобы совершать разнообразные подвиги. Как и все произведения Тэдзуки этого периода, она произвела фурор, на сей раз – среди женской аудитории, и вскоре множество художниц начали создавать «особую» мангу для девушек.

Отметим, что «половое» разделение манги всегда подчеркивалось половой принадлежностью ее творцов. Случаи, когда автор создает мангу «чужого» пола (самый известный пример – Румико Такахаши, создающая сёнэн-мангу), не столько опровергает, сколько подтверждает правило, поскольку и в такой манге проявляются особенности менталитета, соответствующего полу автора.

III.10. Заключение

Мы подошли к волнующему моменту – возникновению современной японской анимации. Теперь наш рассказ о манге будет исключительно отраженным, а основное внимание будет направлено на историю аниме.

Связано это с тем, что самый объем материала – манга, изданная с начала 1960-х до наших дней, требует для одного лишь освоения и осмысления многих лет упорного труда. С другой стороны, абсолютное большинство этой манги представляет для неяпонских читателей лишь теоретический интерес, поскольку она недоступна и никогда в обозримое время не будет доступна в переводах. Насколь-

ко нам известно, такая работа (более-менее полное изложение истории современной манги) до сих пор не была создана ни в Японии, ни в других странах.

Подробное, или даже конспективное, но достаточно полное изложение истории манги второй половины XX века – это тема для многотомного труда. К сожалению, в данный момент мы не располагаем возможностью произвести и представить на суд общественности такую работу, поэтому оставляем ее на будущее. А в этой книге изложим лишь историю японской анимации, конечно, упоминая ту мангу, на основе которой делались те или иные фильмы.

IV. Новая японская анимация (1960 – 1970)

IV.1. Тэдзука и ТВ-аниме

Третьим крупным проектом студии «Тоэй дога» стал фильм «Путешествие на Запад» («Saiyuki», 1960) режиссера Тайдзи Ябуситы. Это была экранизация манги Тэдзуки «Похождения Гоку» («Gokuu no daibouken», 1952-1959).

Ее главным героем был персонаж популярнейшего на Дальнем Востоке средневекового китайского романа У Чэньэня «Путешествие на Запад» – предприимчивый и неунывающий Сунь Укун, Повелитель обезьян. В Японии он был известен под именем Сон Гоку и впоследствии стал персонажем многих комиксов и аниме-фильмов, сюжеты которых, впрочем, довольно сильно отличались друг от друга и от романа-первоисточника.

Манга Тэдзуки не была исключением и представляла собой очень вольный пересказ приключений Гоку, который должен был отправиться на Запад и добыть там священные *сутры* – буддийские религиозные тексты.

Естественно, что Тэдзуку привлекли к экранизации его манги. Как уже отмечалось выше, он сам давно мечтал принять участие в создании аниме и с радостью принял это предложение. Вместе с ним над «Путешествием» работал его коллега и друг – известный в будущем мангака Сётаро Исиномори.

Заинтересовавшись положением национальной анимации, Тэдзука был удручен, что японская анимация не имеет того успеха, который имеет в Японии анимация американская.

В тот момент в стране активно развивалось телевизионное вещание, и ТВ-экраны заполняли американские мультфильмы, среди

которых особой популярностью пользовалась продукция студии «Ханна-Барбера» (Hanna-Barbera).

Увлеченный успехом американских анимационных сериалов и ростом популярности среди японской читателей научной фантастики (в том числе и работ самого Тэдзуки), он предложил скрестить два этих жанра и начать выпускать малобюджетную японскую ТВ-анимацию. Она должна была привлекать зрителей не техническим совершенством, а оригинальными и увлекательными научно-фантастическими сюжетами.

В 1961 году Тэдзука основал собственную анимационную студию «Муси продакшнс» (Mushi Productions).

«Для разминки» он выпустил в 1962 году некоммерческий экспериментальный фильм «История одной улицы» («Агу machikadou no monogatari»). Это было поэтичное, музыкальное и символическое зрелище, рассказывающее историю целого государства через показ сцен из жизни одной улицы. Фильм имел яркую антивоенную и антитоталитарную направленность и обыгрывал многие сложившиеся к тому времени культурные и графические стереотипы мировой анимации.

В 1961 и 1962 году студия «Тээй дога» продолжила создание полнометражных цветных анимационных фильмов, выпустив, соответственно, «Андзю и Дзусио-мару» («Anju to Zushio-maru») и «1001 ночь – Приключения Синбада» («Arabian night Sinbad no bouken»), оба – режиссера Тайдзи Ябуситы.

Первый из них был экранизацией древней японской легенды о юноше, семья которого была продана в рабство, и которому, повзрослев, пришлось проделать огромный и опасный путь через всю страну в поисках матери. В дальнейшем эта история неоднократно

экранизировалась и в аниме, и в кино. Вторым фильмом – это экранизация классического сюжета из «Сказок 1001 ночи».

Должность помощника режиссера фильма «Андзю и Дзусио-мару» стала первой в карьере будущего классика детской анимации (*кодомо-аниме*) Исао Такахаты.

Ободренная успехом своей первой работы, в январе 1963 года студия «Муси продакшнс» начала производство и показ первого значительного японского черно-белого анимационного ТВ-сериала «Могучий Атом» («Tetsuwan Atom», 1963-1966).

Это, однако, не был первый японский анимационный ТВ-сериал. Самым первым был «Календарь в картинках студии Отоги» («Otogi manga calendar», 1962-1964). Тем не менее, историю ТВ-аниме обычно начинают именно с «Могучего Атома».

Это был детский научно-фантастический сериал о приключениях смелого и умного мальчика-робота по имени Атом. В отличие от американских анимационных ТВ-сериалов, у «Могучего Атома» был *мета-сюжет*. Это значило, что, помимо отдельных сюжетов в каждой серии, в нем была одна общая сюжетная линия, развивающаяся в течение всего сериала и делающая его единым произведением.

На протяжении развития мета-сюжета появлялись и исчезали новые главные герои, у них изменялся характер, они выросли и старели. Важным персонажем этого сериала стал один из главных отрицательных героев – «брат» Атома, также андроид, но выглядящий не как мальчик, а как молодой мужчина. У него была девушка, влюбленная в него, но страдающая от излишне гордого и самоуверенного характера этого андроида.

Уже одна эта любовная сюжетная линия, сейчас кажущаяся немудреной, ставила «Могучего Атома» в повествовательном отношении выше не только всех существовавших на тот момент анима-

онных сериалов, но и большинства популярных детских комиксов. А ведь в нем были и другие сюжетные линии, также ранее не встречавшиеся в японской анимации и выведившие ее на принципиально новый уровень.

IV.2. Первые сёнэн-сериалы

Успех «Могучего Атома» был столь значителен, что уже к концу 1963 года в Японии было создано еще четыре студии телевизионной анимации, не считая ТВ-подразделения студии «Тоэй дога».

Наиболее значительной из них была «Теле-картун Джапан» (Tele-Cartoon Japan), начавшая уже в 1963 году выпуск двух ТВ-сериалов. Первым из них было первое аниме об «управляемых огромных роботах» – «Железный человек номер 28» («Tetsujin 28-go», 1963-1965) по мотивам манги Мицутэру Ёкоямы.

В «Железном человеке», однако, ребенок управлял огромным роботом с помощью дистанционного управления, в дальнейшем же закрепились идея управления роботом, сидя в нем. Это вносило в сюжет возможность гибели пилота во время управления роботом, что значительно повышало градус драматичности повествования.

Вторым ТВ-сериалом «Теле-картун Джапан» стал «Деревенский отшельник» («Sennin buraku», 1963-1964) – первый сатирический аниме ТВ-сериал, высмеивающий человеческие пороки.

Уже к 1964 году сложился канон сёнэн-аниме. Его главным героем должен был быть мальчик, либо изначально обладающий, либо наделенный необычайными свойствами и умениями, а также имеющий четко сформулированную цель, для достижения которой он должен использовать эти умения и свойства. Преодолевая внешние и внутренние препятствия, заводя друзей и врагов, мальчик учится жизни и постепенно взрослеет.

Характерно, что романтические отношения в этих сериалах либо не присутствовали вовсе, либо были достаточно редуцированы. Часто девочки/девушки присутствовали только на правах «боевого товарища».

Очевидно, что речь идет о классическом «сюжете взросления», давно известном в культурологии. Художественный интерес представляет не столько сам этот сюжет, сколько все то разнообразие приемов и идей, которое японские аниматоры использовали для расцвечивания его устоявшейся концепции.

В 1964 году Тэдзука выпускает первый в истории Японии полнометражный анимационный фильм по мотивам ТВ-сериала – «Могучий Атом – космический герой» («Tetsuwan Atom uchuu no yusha»). С этого момента и до начала 1980-х основную часть полнометражной анимационной продукции Японии стали составлять именно такие фильмы – продолжения популярных ТВ-сериалов.

Из других значительных событий 1964 года отметим основание одной из крупнейших анимационных студий Японии – «Токио муви синся» или «ТМС».

В 1965 году «Муси продакшнс» начала выпускать свой первый цветной ТВ-сериал «Император джунглей» («Jungle taitei», 1965-1966), режиссером которого стал молодой аниматор Ринтаро из числа ближайших учеников Тэдзуки. В основе его также лежала манга Тэдзуки, и повествовал он о приключениях львенка Лео, рано потерявшего своего отца – Царя зверей и путешествующего по миру, чтобы потом вернуться и отомстить убийце отца – своего дяде. В основу канвы сюжета, как нетрудно догадаться, был положен сюжет «Гамлета». Впоследствии на основе идеи этого сериала был создан диснеевский «Король Лев».

По не вполне ясным причинам «Уолт Дисней» отрицает какое-либо влияние «Императора джунглей» на свой фильм, хотя оно совершенно очевидно даже для неспециалиста – начиная с сюжета и заканчивая видеорядом. В те времена, когда большая часть будущих создателей «Короля Льва» были детьми, «Император джунглей» демонстрировался по американскому телевидению, а потому, очевидно, был знаком хотя бы некоторым из них, несмотря на безапелляционные заявления об обратном. Наследники Тэдзуки, однако, издали специальное заявление, в котором отказались от предъявления иска студии Диснея, мотивировав это тем, что сам Тэдзука в свое время многое позаимствовал из фильмов великого американского аниматора.

В отличие от диснеевского фильма, в «Императоре джунглей» значительное внимание уделялось странствиям главного героя. Несмотря на достаточно схематичное и шаблонное изображение разных народов, сериал давал юным японцам, в те годы мало интересовавшимся жизнью за пределами страны, возможность получить представление о внешнем мире. Также в «Императоре джунглей» поднимались проблемы экологии.

В том же 1965 году выходит ТВ-фильм студии «Муси продакшнс» «Новый остров сокровищ» («Shin Takarajima») по мотивам уже упоминавшейся выше манги Тэдзуки. Вообще, в 1960-х экранизируется большая часть манга-сериалов Тэдзуки, принося ему солидные доходы.

В этом же году братья Тацуо, Кэндзи и Тоёхару Ёсида создают аниме-студию «Тацуноко продакшн» (Tatsunoko Production) и выпускают свой первый ТВ-сериал – «Космический Ас» («Uchuu Ace», 1965-1966), следующий уже сформировавшемуся канону сёнэн-аниме.

Тогда же выходит полнометражный научно-фантастический фильм «Космические путешествия Гулливера» («Gulliver no Uchuu Ryokou», 1965) режиссера Масэо Куроды и студии «Тоэй дога», в котором свою первую значительную работу получил молодой аниматор Хаяо Миядзаки.

IV.3.Рождение сёдзё-аниме

В 1966 году студия «Тоэй дога» выпускает первый и очень успешный ТВ-сериал для девочек (*сёдзё-аниме*) – «Ведьма Салли» («Mahoutsukai Sally», 1966-1968), основанный на манге Мицутэру Ёкоямы «Ведьма Санни», которая, в свою очередь, была основана на американском художественном ТВ-сериале «Ведьмочка» («Bewitched»). Имя главной героини было изменено из-за расхождений с авторскими правами компании «Сони» (Sony) на торговую марку «Санни». Первые семнадцать серий этого сериала были черно-белые, остальные – цветные.

Как и сёнэн-аниме, сёдзё-аниме рассказывают историю взросления, только не мужского, а женского. Соответственно, главным героем такого сериала является девочка или девушка. Его сюжет часто связан с превращениями главной героини или с высвобождением каких-то ее скрытых способностей (мифологическое отражение физиологических процессов женского взросления). В дальнейшем для сёдзё-аниме стали характерны сложные романтические истории.

Это был не только первый сериал для девочек, но и первый сериал о «девочках-волшебницах» (*махо-сёдзё*) – один из наиболее интересных и характерных жанров сёдзё-аниме. Вторым таким сериалом считается «Секрет Акко» («Himitsu no Akko-chan», 1969-1970), созданный по мотивам манги Фудзиро Акацуки и определивший дальнейшее развитие жанрового канона – обычная девочка получает

магический предмет, с помощью которого она может превращаться в кого-то другого (обычно в волшебное существо) и помогать в этом облике людям. Также у нее есть маленький волшебный помощник, обычно животное (очень часто – кошка). Подробнее о каноне сериалов о «девочках-волшебницах» мы расскажем, когда будем говорить об аниме 1970-х.

«Ведьма Салли» представляла собой историю принцессы Волшебной Страны, которая вместе с младшим братом, сестрой и котом отправилась жить на Землю и учиться в обычной японской школе. Салли – добрая, умная и жизнерадостная юная волшебница, помогающая своим близким с помощью магии выпутываться из разнообразных бед. Ее родители – король и королева, уважают выбор дочери (жить среди людей, а не во дворце Волшебной Страны), но ни на минуту не дают ей забыть о ее будущих королевских обязанностях.

В этом сериале впервые возник очень важный мотив аниме – утверждение превосходства самой обычной жизни в современной Японии над любой другой, в том числе над самой невероятной и экзотической. Нам этот мотив представляется очень важным, так как он воспитывает в зрителях оптимистический взгляд на жизнь. Дети и подростки учатся видеть достоинства своей жизни и необычное даже в быту.

IV.4. Аниме конца 1960-х

В 1966 году выходит полнометражное аниме студии «Тоэй дога» и режиссера Юго Сэрикавы «Киборг 009» («Cyborg 009») по мотивам манги Сётаро Исиномори. В 1968 году на его основе выпускается одноименный популярнейший ТВ-сериал.

«Киборг 009» был весьма примечательным образчиком сёнэн-аниме, эволюционирующего от канона «Могучего Атома» к более

позднему канону жанра «меха-сэнтай». Его героями были девять киборгов – людей, против их воли превращенных в роботов. Все девять представляли разные народы и расы, первый был русским, последний – японцем по имени Джо Симамура. В дальнейшем, кстати, имя «Джо» стало весьма популярным в сёнэн-аниме, хотя и совершенно не свойственным для Японии.

Киборги под предводительством Джо восстали против тайной организации, поработившей их и пытающейся захватить власть на всей Земле. Здесь уже была и идея команды героев, и концепция «гигантских роботов» (признаки жанра «меха-сэнтай»), но они не были ключевыми, хотя и весьма важными – в финальное сражение Джо все-таки отправлялся один.

Как и Тэдзука в «Императоре джунглей», Исиномори в «Киборге 009» предпринял попытку рассказать о нравах и обычаях различных народов. Как и Тэдзука, сделал он это весьма поверхностно, в русле примитивной националистической мифологии (американцы – бандиты, француженки – любовницы, африканцы – рабы, русские – гениальные дети, японцы – сильнее всех). Тем не менее, для Японии 1960-х это было достаточно прогрессивно, поскольку ранее вопрос о различении иностранцев в массовой культуре практически не поднимался – они воспринимались как единая масса «странных врагов».

В том же 1966 году появляется некоммерческий полнометражный фильм Тэдзуки «Картинки с выставки» («Tenrankai no e»), содержащий нарисованные в разных стилях сатирические изображения «типичных» характеров. Создавая «Картинки с выставки», Тэдзука ориентировался на «Фантазию» Уолта Диснея и использовал в качестве музыкального сопровождения давшую фильму название сюиту Модеста Мусоргского.

В 1967 году начинается производство ТВ-сериала студии «Тацуноко продакшн» под названием «На старт! Внимание! Марш!» («Mach Go Go Go», 1967-1968), первого аниме-сериала на спортивную тему (в России он хорошо известен под названием «Гонщик Спида»). Он повествовал о приключениях и победах юного автогонщика и его друзей и соперников.

В этом же 1967 году начинает выходить ТВ-сериал по мотивам первой сёдзё-манги Тэдзуки – уже упоминавшийся выше «Рыцарь с ленточкой» («Ribbon no kishi», 1967-1968).

В 1968 году выходит первый спортивный сериал, посвященный самой популярной японской игре того времени – бейсболу. Он назывался «Звезда Гигантов» («Kyojin no Hoshi», 1968-1971).

В следующем году выходит первый спортивный аниме ТВ-сериал для девочек, посвященный волейболу, – «Лучшая подача» («Attack no. 1», 1969-1971) по мотивам манги Тикако Урано.

Оба сериала были выпущены на студии «ТМС», очень понравились зрителям и сформировали канон спортивных аниме для подростков, рассказывающих о воспитании «боевого» духа и воли к победе. Этот жанр получил название «*спокон*» – объединение слов «*спорт*» и «*кондзё*» («сила воли»).

Интересно, что волна популярности волейбола в Японии, достигшая пика в 1964 году, когда на Токийской Олимпиаде японская женская волейбольная команда завоевала золотую медаль, быстро сошла на нет, и в дальнейшем аниме, в которых бы фигурировал волейбол, практически не выходило.

В 1968 году выходит и первый мистический ТВ-сериал – «Бэм – человек-демон» («Youkai ningen Bem», 1968-1969) студии «Дайти дога», повествующий о приключениях трех чудовищ-демонов. Впер-

вые в аниме появляются кровь, отрубленные головы и прочие атрибуты ужасного.

Вышедший в том же году ТВ-сериал «Вампир» («Vampire», 1968-1969) Осаму Тэдзуки и студии «Муси продакшнс» стал первым коммерческим поражением классика. Зрители не оценили экспериментальную анимацию, соединяющую графику и киносъёмки актёров. К тому же, «диснеевский» стиль Тэдзуки того времени не подходил для фильма ужасов.

Все в том же 1968 году команда молодых сотрудников студии «Тоэй дога» во главе с режиссером Исао Такахатой и аниматором Хаяо Миядзаки при поддержке и участии «мэтра», художника Ясудзи Мори, выпустила первый культовый полнометражный аниме-фильм – «Похождения солнечного принца Гора» («Taiyo no oji noBUS no daibouken»).

Он был сделан в период конфликта профсоюза работников «Тоэй дога» (который возглавляли Миядзаки и Такахата) и руководства компании. Этот конфликт отразился как на сюжете фильма (главная идея которого – объединение перед лицом опасного и сильного «демонического» противника), так и на его прокатной судьбе.

Выпустив фильм в прокат всего на 10 дней, руководство компании поставило в вину Такахате полученные в результате небольшие кассовые сборы (на самом деле, очень неплохие для 10 дней) и понизило его в должности.

Тем не менее, фильм успели посмотреть многие зрители, и особенно популярен он стал среди студентов (напомним, что это период массовых студенческих выступлений во всех развитых странах). Это был первый аниме-фильм, завоевавший взрослую аудиторию. Также он считается первым фильмом «канона Миядзаки» и

первым фильмом, над которым Миядзаки работал вместе с Такаха-той.

Главная героиня фильма, Хильда – подлинное открытие в мире характеров аниме-персонажей. Если можно провести такую анало-гию, она – андерсоновские Кай и Герда в одном лице. Как сестра Дьявола, она несет людям зло, а как милая девушка – добро. Кон-фликт между семейными ценностями и личными привязанностями в дальнейшем часто исследовался в аниме, но никогда более не дости-гал так ярко и четко выраженного накала.

В 1969 году начал выходить самый долгий в истории челове-чества анимационный ТВ-сериал – «Госпожа Садзаэ» («Sazae-san») по мотивам уже упоминавшейся манги Матико Хасэгавы. Его показ не закончен по сию пору, и уже несколько поколений японцев вы-росли, наблюдая за жизнью Садзаэ и ее семьи.

В том же 1969 году появились два хорошо известных в России фильма студии «Тоэй дога» – «Кот в сапогах» («Nagagutsu wo Haita Neko») режиссера Кимио Ябуки (его главный герой стал символом студии «Тоэй дога») и «Корабль-призрак» («Sora tobu yureisen») ре-жиссера Икэды Хироси. В оба фильма Миядзаки внес существенный вклад, и сейчас они считаются классикой японского детского кино.

В этом же 1969 году Тэдзука, расширяя границы искусства аниме, создал первый полнометражный аниме-фильм для взрослых «Сказки 1001 ночи» («Senya ichiya monogatari») по мотивам знаме-нитых арабских эротических сказок. Это был первый полнометраж-ный эротический мультфильм в мировой истории.

В 1971 году тот же Тэдзука выпустил полнометражное аниме «Клеопатра» («Cleopatra») – смелую эротическую пародию на исто-рические фильмы из римской жизни с множеством намеренных не-

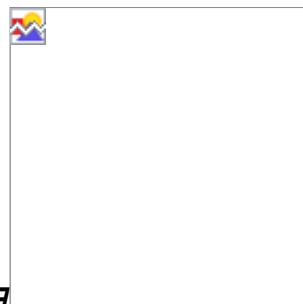
сообразностей и анахронизмов. На дальнейшую судьбу аниме этот фильм, однако, особого влияния не оказал.

IV.5. Заключение

Подводя итоги, можно сказать, что в 1970-е годы аниме вступило уже сформировавшимся коммерческим искусством.

Определились основные жанры – научная и сказочная фантастика, пародия, сатира и юмор, спорт, жизненные истории. Аниме четко разделилось на «мужское» и «женское» и вышло за пределы «искусства только для маленьких детей». Заявили о себе или начали работать по специальности многие из тех, кого позже назовут «классиками аниме». Начала активно развиваться торговля сопутствующими товарами – записями песен, книгами, костюмами, игрушками. Аниме становилось «одним из важнейших искусств» японской массовой культуры.

V. Классика 1970-х (1970 – 1979)



V.1. Эпоха телевидения

1970-е годы в истории аниме без преувеличения можно назвать эрой телевидения. Почти все анимационные фильмы этого времени, оказавшие существенное влияние на дальнейшее развитие аниме, были именно ТВ-сериалами.

Их формат был разработан еще Тэдзукой и его коллегами в начале 1960-х – одна серия длиной около 23-25 минут в неделю (всего около 30 минут вместе с блоками рекламы), показываемая в строго определенное телеканалом для этого сериала время (т.н. «временной слот»). Продолжительность сериала определялась его популярностью: успешные сериалы шли дольше, непопулярные – быстро заканчивались. Но обычно сериалов короче 20-30 серий в 1970-е не выпускалось.

Полнометражные аниме-фильмы, как правило, создавались только как продолжения популярных ТВ-сериалов – в условиях жесткой конкуренции трата ресурсов на создание не «раскрученных» фильмов могла обернуться для студий финансовыми катастрофами. Заметим, что эта тенденция сохраняется до сих пор.

Происходило и изменение аудитории аниме. Если ранее ее основой были маленькие дети и младшие школьники, то теперь поколение зрителей первых аниме уже подросло, но все еще интересо-

валось «мультиками». Поэтому начинают появляться и сериалы, рассчитанные на зрителей среднего и даже старшего подросткового возраста.

Набор основных жанров практически не изменился – сказки, научная фантастика, исторические легенды, экранизации. Поскольку с этого момента история аниме развивалась, в основном, внутри жанров, мы сочли необходимым наш дальнейший рассказ также разделить по жанровому принципу.

V.2. «Девочки-волшебницы»

Грандиозный успех вышедших в конце 60-х двух ТВ-сериалов о девочках, обладающих магическими способностями («Ведьма Салли» и «Секрет Акко»), предопределил появление нового жанра аниме – аниме о «девочках-волшебницах» (*махо-сёдзё*).

Активно разрабатывать эту золотую жилу начала крупнейшая японская анимационная компания «Тоэй дога». Уже ее второй сериал, «Секрет Акко», как уже отмечалось выше, задал основной мотив сериалов о «махо-сёдзё»: главная героиня, обычная школьница, каким-то образом приобретает магические способности, которые она должна использовать для определенных целей.

Параллельно, особенно на первых порах, использовался и мотив «Ведьмы Салли» (главная героиня – существо из другого мира), однако доминирующим он не стал. Юные зрительницы предпочли героинь, похожих на них самих.

Ключевой особенностью сюжетов этих сериалов является необходимость для девочки прятать свои способности от всех, особенно от ближайших друзей. Ей приходится вести двойную жизнь (впоследствии это нашло зрительное воплощение в идее моментального изменения внешнего вида девочки, когда она занимается маги-

ей, чтобы ее никто не мог узнать и чтобы продемонстрировать мастерство дизайнеров необычных нарядов), и, что немаловажно, ей не особенно нравится такая ситуация.

«Девочки-волшебницы» хотят снова стать или просто стать (если раньше ими не были) простыми школьницами и не знать ни про какую магию, однако судьба и обстоятельства не дают им такой возможности.

Истоки такой своеобразной концепции – сочетание классических японских патриархальных взглядов на девочку/женщину и пришедшей с Запада новой ментальности, очень внимательной к процессу взросления и становления характера. Двойственность возникших у молодежи представлений о себе и своей роли в обществе нашла отражение в сериалах о «девочках-волшебницах», а актуальность проблемы вызвала огромный интерес к произведениям на эту тему.

Третий махо-сёдзё сериал, «Волшебница Мако» («Mahou no Maiko-chan», 1970-1971), однако, не во всем соответствовал вышеизложенному канону.

Его главной героиней была юная русалочка Мако, дочь Повелителя драконов (см. Приложение о японских волшебных существах), спасшая тонущего юношу по имени Акира, в которого она влюбилась. Нарушив законы моря, Мако превратилась в девушку и стала странствовать по миру, пытаясь догнать своего путешествующего возлюбленного. В конце концов выяснилось, что Акира переезжал, потому что сам искал Мако, и они счастливо поженились.

Отличия этого сериала от двух предшествующих были значительны. Во-первых, его героиней была девушка, а не девочка, а, во-вторых, сюжет в большей степени концентрировался на истории ее

любви и разнообразных вопросах повседневной и личной жизни людей, чем на магических «трюках».

Очевидно, что этот сериал был предназначен уже не для детей, а для подростков. Впрочем, девушки на тот момент еще по-настоящему не оценили аниме, поэтому большой популярностью он не пользовался и дольше года на экране не продержался.

Затем было снято еще несколько ТВ-сериалов, не особенно удачных и значительных, но закрепивших сложившийся канон махо-сёдзё. Однако в 1973 году появился сериал, основательно пошатнувший этот стандарт.

Это был ТВ-сериал «Милашка Хани» («Cutey Honey», 1973-1974), созданный по мотивам манги Го Нагая, – первое махо-сёдзё, предназначенное не для девочек, а для юношей-подростков.

Дело в том, что телекомпания, с которой был заключен договор на его показ, не имела в тот момент технической возможности показать его в обычное для сёдзё-аниме время и предложила продемонстрировать «Милашку Хани в «слоте» других экранизаций Го Нагая – сёнэн-боевиков. Выбора не было, и аниматорам пришлось адаптировать эстетику махо-сёдзё для зрителей сёнэн-аниме.

Именно поэтому главная героиня сериала, девушка по имени Хани Кисараги, узнавшая из завещания своего отца, что она – созданный им андроид, и начавшая бороться с мафией, убившей ее отца, – вполне сформировавшаяся и в духовном, и в телесном смысле девушка.

В этом сериале впервые появились превращения (хэнсин) главной героини: «повседневная одежда» – «нагота» – «магический костюм». Также здесь впервые появилась идея магической борьбы со злом. В сюжете практически отсутствовала любовная линия, зато

было много элементов научной фантастики (киборги, андройды, фантастическое оружие).

Сейчас среди исследователей аниме существуют различные мнения о том, является ли этот сериал настоящим сериалом о «девочках-волшебницах». Но факт остается фактом: его влияние на последующую историю жанра трудно переоценить.

Последним значительным сериалом первого поколения махо-сёдзё следует назвать ТВ-сериал «Магичка Мэгу» («Majokko Megu-chan», 1974-1975) режиссера Синго Араки. В каком-то смысле он собрал в себе достоинства всех предшествующих сёдзё-сериалов.

Его главной героиней была Мэгу Кандзаки, 15-тилетняя претендентка на трон Королевы Мира Демонов. Для проведения экзамена на этот титул она была послана на Землю, чтобы научиться жить среди людей и усовершенствовать свое искусство. Однако на Земле (действие происходит, разумеется, в Японии) она узнает значение семьи и обычной жизни – ведьмам понятие «семья» неизвестно.

Также у Мэгу есть соперница, постоянно строящая козни, и маг, принимающий экзамен и тоже устраивающий разные каверзы. Кроме того, у нее есть и «естественные» враги, вплоть до такого персонажа, как Сатана.

Это был первый сериал для девочек, где фигурирует реальное зло, а также первый сериал, где героиня – не милая, тихая и ответственная пай-девочка. Наоборот, Мэгу – девочка с характером, бойкая, предприимчивая, часто ведущая себя «как мальчишка».

Также в сериале было немало эротического юмора и сцен соответствующего содержания, поэтому его аудитория состояла и из девушек, и из юношей. Он был очень популярен и просуществовал в течение 72 серий – рекорд жанра.

В дальнейшем сериалы о «девочках-волшебницах» существовали в рамках вышеизложенного канона примерно до начала 1990-х.

V.3. «Большие роботы» и доблестные юноши

Если основным видом аниме для девочек и девушек были сериалы о «девочках-волшебницах», то среди мальчиков и юношей наиболее популярными стали сериалы о «гигантских роботах» (*меха-сэнтай*).

Уже в 1960-х появились первые сериалы этого направления (важнейший из них – «Киборг 009»), но честь создания канона принадлежит Го Нагаю и ТВ-сериалу по мотивам его манги «Мазингер Зет» («Mazinger Z», 1972-1974), созданному студией «Тоэй дога».

Принципиальное отличие «Мазингера Зет» от предшественников заключалось в том, что юноша – главный герой (человек, а не робот или киборг) находился внутри управляемого им робота и, как уже отмечалось, мог в бою серьезно пострадать или даже погибнуть.

Сюжет сериала был достаточно прост: двое ученых, доктор Кабуто и доктор Хэлл («ад» по-английски), во время археологических раскопок открыли древнюю цивилизацию, умевшую создавать огромных боевых роботов (именно в этом сериале впервые появилось слово «меха» для обозначения устройств такого рода).

Оба исследователя осознали, что технология такого рода может быть использована для завоевания мира. Доктор Хэлл занялся именно этим, а доктор Кабуто решил ему помешать и создать своего робота, способного бороться с чудовищами доктора Хэлла. Естественно, доктор Хэлл приказал убить доктора Кабуто, и его приспешникам это удалось, но перед самой своей смертью благородный ученый показал своему племяннику Кодзи, как использовать технику древних.

В результате между доктором Хэллом и мировым господством оказался Кодзи и его огромный робот «Мазингер Зет», а также друзья Кодзи – его возлюбленная Саяка Юми на работе под названием «Афродита А» и смешной толстяк по прозвищу Босс и его робот «Босс Борот». Эта доблестная тройца на протяжении 92 серий боролась со злом, а сериал о них снискал себе огромную славу и вызвал к жизни множество продолжений и подражаний.

Новый жанр сразу же оказался под пристальным вниманием компаний, производящих игрушки и сборные модели. Они оценили перспективный рынок и начали финансировать производство меха-сериалов в обмен на право производить игрушки по их мотивам и размещать во время показа свою рекламу.

Очевидно, что большие, сложные и разборные модели роботов, пользующиеся огромной популярностью среди детей, приносили этим компаниям бóльшую прибыль. Поэтому развитие жанра шло под лозунгом «Больше героев, больше роботов, сложнее дизайн!».

Авторство идеи или конструкции роботов обычно приписывалось внешним силам – инопланетянам или древним цивилизациям. Это давало простор фантазии создателей сериалов, предоставляя им возможность использовать сложную псевдонаучную терминологию (заимствованную из научной фантастики) и придумывать правдоподобные объяснения принципов действия придуманной ими технологии. Также вскоре начали эксплуатироваться идеи сборности/разборности робота, изменения им конфигурации, наличия нескольких боевых форм и разнообразия оружия.

Важнейшей частью сериалов о «гигантских роботах» были взаимоотношения главных героев. Обычно они объединялись в небольшую, но сплоченную и живущую вместе группу воинов, борющуюся с куда более многочисленным, но менее сплоченным злом.

Соответственно, ключевыми словами, описывающими их отношения, были «дружба и единство», а также «уникальность, единственность» – никаких других шансов на спасение Земли не было.

Все это было очень близко сердцам японской молодежи, мужская часть которой предпочитала в 1970-е ставить дружбу намного выше любви. Как уже отмечалось, героини этих сериалов были скорее «боевыми подругами», чем «любимыми».

Из числа значительных меха-сериалов этого времени стоит назвать следующие: «Робот Гетта» (««Getta Robo», 1974-1976), «Инопланетный робот Грендайзер» («UFO robot Grendaizer», 1975-1977), «Стальной Джииг» («Kotetsu Geeg», 1975-1976), «Неуязвимый робот Комбаттер-V» («Choudenji robot Combattler V», 1976-1977), «Межпланетный робот Дангвард Эйс» («Wakusei robot Danguard Ace», 1977-1978), «Непобедимый стальной человек Дайтарн 3» («Muteki kojīn Daitarn 3», 1978-1979), «Далтаниос – робот будущего» («Mirai robot Daltanios», 1979-1980) и некоторые другие. Создателем первых трех из них был вышеупомянутый Го Нагай.

Аниме-сериалы, основанные на идее сражения со злом небольшой, но сплоченной группы друзей, получили название «сэнтай». Помимо «меха-сэнтая», о котором шла речь выше, был и просто «сэнтай» – все то же самое, но без «гигантских роботов».

Первым и чрезвычайно популярным сериалом жанра «сэнтай» стал ТВ-сериал «Команда ученых-ниндзя Гатчамен» («Kagaku ninjatai Gatchaman», 1972-1974) режиссера Тацуо Ёсиды и студии «Тацуното продакшн». Именно в нем впервые закрепились формула «команды из пяти человек», каждый из которых обладает уникальными способностями, а все вместе они составляют единую и цельную организацию.

Отметим важную концепцию, лежавшую в основе всех этих сериалов – моральную двойственность науки, возможность использования ее достижений не только во благо, но и во зло. Кстати говоря, начата эта линия была еще в «Могучем Атоме» Тэдзуки. Ведь для страны, пережившей ядерную бомбардировку, идея атома, служащего людям, была отнюдь не очевидна.

Романтический вариант научной фантастики представил в своих манга-произведениях и их аниме-экранизациях виднейший мангака этого периода – Лэйдзи Мацумото.

В 1974 году появился его ТВ-сериал «Космический крейсер Ямато» («Uchuu senkan Yamato», 1974-1975), а в 1978 – ТВ-сериалы «Космический пират капитан Харлок» («Uchuu kaizoku captain Harlock», 1978-1979) и «Галактический экспресс 999» («Ginga tetsudou 999», 1978-1981). Первый режиссировал сам Мацумото, два других – Ринтаро.

Особый художественный интерес в сериалах Мацумото представляли дизайны космических кораблей, выполненные в ретро-стиле и воспроизводившие внешний вид японских военных кораблей времен Второй мировой войны.

В дальнейшем ретро-стилистика и производный от нее жанр «паропанк» стали в аниме весьма популярными и заявили о себе во многих фантастических сериалах, сделанных в последующие годы.

Сюжетно оба сериала представляли собой масштабные космические саги с множеством главных героев, а также со сложными взаимоотношениями между ними и отсутствием четкого разделения на положительных и отрицательных персонажей. Тем не менее, границы Добра и Зла все-таки были четко очерчены (как и в большей части аниме 1970-х).

В основу характеров своих персонажей Мацумото положил концепции европейского романтизма начала XIX века, а также их более поздние массово-культурные подражания. Иными словами, представления о чести, достоинстве, долге у его героев были сходны с аналогичными представлениями героев Александра Дюма и Фенимора Купера.

Именно поэтому сериалы Мацумото были особенно популярны среди подростков, начавших создавать внутри школьных клубов любителей научной фантастики отделения поклонников японской фантастики. Именно на их основе в дальнейшем в Японии создавались клубы любителей аниме и манги.

Как объединение этих двух направлений (масштабных космических эпоей и меха-сэнтай) в 1979 году вышел ТВ-сериал «Мобильный воин ГАНДАМ» («Kidou senshi Gundam», 1979-1980) студии «Санрайз» (Sunrise), созданный на основе концепции Ёсиуки Томино. Он положил начало множеству сериалов и фильмов эпопеи «ГАНДАМ», составляющих несколько масштабных научно-фантастических саг о будущей истории человечества. Выход этих сериалов не закончен и по сию пору.

Принципиальное отличие сериала «ГАНДАМ» заключалось в том, что в нем не было «необычной» техники. В предыдущих произведениях жанра «меха-сэнтай» техника, используемая главными героями, обычно существовала в уникальных экземплярах и являлась, своего рода, «научным чудом». А в сериале «ГАНДАМ» роботы, на которых сражались герои, производились массово, и ничего «чудесного» в них не было – обычный научный прогресс. Интересная стилистическая деталь – в отличие от предыдущих меха-сериалов, в которых роботы управлялись условными боевыми криками вроде

«Двойной ракетный удар!», роботы сериала «ГАНДАМ» пилотировались с помощью штурвалов, кнопок и педалей.

Особый акцент создателями сериала был сделан на написание и изложение сложной концепции мировой истории будущего. Описывалась история полномасштабной войны, причем не между людьми и Злом (киборгами, роботами, инопланетянами), а между двумя космическими человеческими государственными образованиями.

Постепенно начала уходить в прошлое идея «борьбы со Злом», даже в человеческом облики. На противной главному герою, молодому пилоту Амуро Рэю, стороне сражались не исчадия ада, а такие же пилоты, как он сам. Самый талантливый из них – Чар Азнабль, был обаятельнее Амуро и гораздо больше полюбился зрителям.

Сначала консервативная японская аудитория, не готовая к столь значительным идеологическим изменениям, приняла сериал холодно. Но с каждым годом его популярность росла, и в начале 1980-х он стал культовым, оказав огромное влияние на последующие судьбы жанра «меха-сэнтай» и аниме вообще.

Отметим, что значительную часть поклонников этого сериала составляли девушки, на которых Чар и Амуро произвели неизгладимое впечатление.

V.4. Сомнительные герои

Разумеется, помимо «гигантских роботов» и «девочек-волшебниц» было и множество других сериалов и фильмов. Так, в 1970 году вместе со спортивным ТВ-сериалом режиссера Осаму Дэдзаки и студии «Муси продакшнс» «Завтрашний Джо» («Ashita no Joe», 1970-1971) по мотивам манги Тэцуя Тибы и Асао Такамори в аниме в качестве главного героя пришел антигерой.

Джо – хулиган, грубиян, преступник. Тем не менее, пожилому тренеру удается вытащить парня из тюрьмы и сделать из него чемпионом по боксу. Одновременно с этим характер Джо меняется в лучшую сторону, не становясь, однако, идеальным.

Наиболее необычным в сериале было то, что в его конце Джо погибал, выиграв свой последний бой. Такого в истории аниме еще не было. «Завтрашний Джо» пользовался невероятным успехом, а неожиданная концовка стала предметом чуть ли не всенародного обсуждения.

Другим антигероем стал в 1971 году персонаж популярного ТВ-сериала «Люпен III» («Lupin III», 1971-1972) студии «ТМС» по мотивам манги Манки Панча (Monkey Punch, настоящее имя – Кадзухико Като) – гениальный и обаятельный вор-ловелас Люпен III, внук знаменитого героя детективов Мориса Леблана – благородного вора Арсена Люпена. Режиссерами сериала были Хаяо Миядзаки и Исао Такахата, незадолго до этого ушедшие из студии «Тоэй дога».

Миядзаки работал и над продолжениями «Люпена». В частности, сделанный им как режиссером полнометражный фильм «Люпен III: Замок Калиостро» («Lupin III: Cagliostro no Shiro», 1979) студии «ТМС» был вторым полнометражным аниме-фильмом из цикла о Люпене. До появления в 1984 году фильма «Навсикая из Долины Ветров» он назывался читателями популярного японского журнала «Энимейдж» (Animage) «лучшим фильмом в истории аниме».

Приключения Люпена и его друзей, постоянно попадающих в различные криминальные переделки, были далеки от высот моральных ценностей, демонстрируемых в меха-сэнтае, и имели отчетливый сексуальный характер. Впрочем, именно Миядзаки создал более «пристойный» вариант истории Люпена, сделав акцент на путешествия и приключения, а не на эротические фантазии главного героя.

Манга, а также аниме о Люпене, создававшиеся без участия Миядзаки, уделяли им куда больше внимания.

Еще одним значительным сериалом с героем сомнительной «правильности» был ТВ-сериал Го Нагая и студии «Тоэй дога» «Человек-демон» («Devilman», 1972-1973). Его главный герой боролся с демонами, «естественными врагами человечества», пожирающими человеческую плоть и души, но для этого сам превращался в такого же демона. Моральная неоднозначность этой ситуации («Чтобы победить демона, надо самому стать демоном») впоследствии неоднократно обыгрывалась в аниме.

Во многом схожим по духу с «Человеком-демоном» был ТВ-сериал «Вавилон II» («Babel nisei», 1973), созданный по мотивам манги Мицутэру Ёкоямы. Его герои, воюющие между собой с помощью парапсихологических сил, стали предтечами персонажей многих последующих аниме, посвященных сверхъестественному.

V.5.Романтическое сёдзё-аниме

Ключевое влияние на последующую историю сёдзё-аниме оказали два популярных телевизионных сёдзё-сериала, вышедшие во второй половине 1970-х годов

Первый из них – романтический ТВ-сериал «Кэнди-Кэнди» («Candy-Candy», 1976-1979, студия «Тоэй дога») по мотивам манги Кёко Мидзуки (автор сценария) и Юмико Игараси (художник).

Действие «Кэнди-Кэнди» происходило за пределами Японии, в США и Великобритании начала XX века, и его персонажи – не японцы. Главная героиня сериала – сирота по имени Кэнди, удочеренная состоятельной и богатой семьей Одри. Никогда не теряющая веселости и присутствия духа, Кэнди пережила множество приключений, происходящих на фоне начинающейся Первой мировой войны.

Как в капле воды, в «Кэнди-Кэнди» отразились многие мотивы последующих романтических сёдзё-аниме. Так, один из возлюбленных Кэнди, Энтони, член семьи Одри, – типичный «скромный» герой, тихий юноша, любивший выращивать розы. Кэнди напоминала ему погибшую мать, смерть которой он тяжело переживал (любовь к цветам он унаследовал от матери). К несчастью, Энтони нелепо погиб, упав с лошади.

С другим героем, Теренсом, незаконным сыном английского аристократа, Кэнди познакомилась в привилегированной частной школе. Сначала Теренс и Кэнди постоянно ссорились, но постепенно между ними завязались романтические отношения. Однако со временем Кэнди отказалась от Теренса в пользу другой девушки, безнадежно в него влюбленной.

Еще один главный герой, красавец и франт Арчи, влюбился в Кэнди с первого взгляда, но, не желая мешать Кэнди и Энтони, выбрал влюбленную в него подругу Кэнди по сиротскому приюту Энни, удочеренную другой богатой семьей.

В конце концов, Кэнди вышла замуж за Альберта, которого на протяжении почти всего сериала считала просто своим хорошим другом, потому что он по определенным причинам скрывал под гримом, насколько он на самом деле молод и красив.

Отрицательные персонажи сериала также архетипичны. Это, в частности, капризная и испорченная Эльза – Кэнди удочерили для того, чтобы у Эльзы была «подружка по играм». Эльза считала Кэнди своей рабыней и всячески пыталась ее унижить. Старший брат Эльзы, Нил, был также жесток, труслив и испорчен, как его сестра. Однако после того как Кэнди однажды помогла ему справиться с избившими его хулиганами, Нил влюбился в нее и даже заставил с собой обручиться.

Практически каждый мотив «Кэнди-Кэнди» в дальнейшем неоднократно использовался, вплоть до реализовавшейся мечты главной героини стать медсестрой. К числу отвергнутых временем концепций стоит отнести лишь помещение героев в другую (несовременную) эпоху и в другую страну. Главные героини романтических сёдзё-аниме 1980-х и 1990-х годов – современницы и соотечественницы юных японок, для которых эти аниме делались.

Второй популярнейший сёдзё ТВ-сериал 1970-х годов – «Роза Версаля» («Versailles no Baга», 1979-1980) режиссеров Тадао Нагахамы и Осаму Дэдзаки и студии «ТМС» по мотивам манги Риёко Икэды. Это исторический романтический сериал, действие которого происходило во времена, предшествующие Французской Революции.

Манга «Роза Версаля» – культовая, оказавшая огромное влияние на эстетику и идеологию всей сёдзё-манги. В основу ее сюжета легла жизнь королевы Марии-Антуанетты, жены Людовика XVI, и ее друга по имени Оскар, капитана дворцовой стражи. Оскар на самом деле – девушка, одевающаяся как юноша и ведущая себя как молодой человек. Оскар поступала так потому, что семья вырастила ее для защиты королевы, а не для балов и замужества.

Это один из первых персонажей такого рода, появившийся в аниме. Характерно, что она – не японка, так как продолжительное время считалось, что показ японской девушки, ведущей себя подобным образом, – вещь совершенно недопустимая. Поэтому действие манги на эту тему в 1970-х годах перемещали за пределы Японии.

Действие сериала происходило в пышных декорациях Версаля, описывало светскую жизнь самого роскошного двора Европы и заканчивалось Революцией, в которой погибали (по обе стороны баррикад) все главные действующие лица.

С исторической точки зрения «Роза Версаля» весьма точна, Оскар – один из немногих вымышленных персонажей. По сию пору этот сериал считается лучшим аниме-сериалом на историческую тему.

V.6. Детские фильмы и сериалы

Разумеется, несмотря на развитие сёдзё и сёнэн-аниме, основными зрителями японской анимации были дети. Поэтому в 1970-е большая часть сериалов делалась для малышей и обычно не поднимала столь сложных и важных проблем, как описанные выше.

По уже сложившейся традиции основным жанром кодомо-аниме были экранизации классических европейских и восточных сказок и легенд. В частности, в 1971 году был снят фильм «Али Баба и сорок разбойников» («Ali-Baba уоңјуррiкi нo тозоку») – продолжение старой линии масштабных полнометражных экранизаций студии «Тоэй дога». Но рынок показал неэффективность такого рода вложений, и уже к середине 1970-х основным видом кодомо-аниме также стали ТВ-сериалы.

Важную роль здесь сыграла студия «Ниппон анимейшн» (Nippon Animation), основанная в 1975 году при деятельном участии Хаяо Миядзаки и Исао Такахаты и в том же году «выстрелившая» целой обоймой ТВ-сериалов – «Пес Фландрсов» («Flanders no inu», 1975) режиссера Ёсио Куроды, «Приключения пчелки Майи» («Mitsubachi Maya no bouken», 1975-1976) режиссеров Сэйдзи Эндо и Хироси Сайто, «1001 ночь: Приключения Синбада-морехода» («Arabian nights Sinbad no bouken», 1975-1976) режиссера Фумио Курокавы, – и продолжавшая каждый год выпускать новые детские аниме ТВ-сериалы.

Среди других ее работ стоит отметить «Приключения скорее Пикколино, чем Пиноккио» («Pinocchio yori Piccolino no bouken», 1976-1977), «Три тысячи лиг в поисках матери» («Naha wo tazunete sanzen-gi», 1976) режиссера Исао Такахаты, «Енот по имени Раскал» («Araiguma Rascal», 1977) режиссеров Сэйдзи Эндо, Хироси Сайто и Сигэо Коси, «Конан – мальчик из будущего» («Mirai shounen Conan», 1978), и, просто как курьез, – «Медвежонок Миша» («Koguma no Misha», 1979-1980) – его главным героем был символ московской Олимпиады 1980 года.

Как видно из названий, основными героями этих сериалов были либо персонажи известных сказок и детских книг, либо разумные животные. В этом продолжалась традиция «анимации от Диснея», однако, подвергаясь все более сильному влиянию других жанров аниме. Так, «Конан», созданный Хаяо Миядзаки, был сделан на стыке сказочного и научно-фантастического жанров.

Верхом деятельности экранизаторов в 1970-е годы стоит, видимо, считать проект «Театр мировых шедевров» («Sekai meisaku gekijou», 1969-1997). Начавшись как совместный проект студий «ТМС» и «Муси продакшнс» по экранизации сериала «Муми-тролли» («Mumin», 1969-1970), в 1975 году он перешел в руки компании «Ниппон анимейшн». Вплоть до 1997 года она исправно выпускала экранизации детской европейской и американской литературной классики (в основном, совершенно неизвестной в России), всего создав 23 ТВ-сериала.

Нельзя также не упомянуть самый длинный и популярный детский ТВ-сериал в истории аниме. Речь идет о фантастическом сериале «Дораэмон» («Doraemon») студий «ТМС» и «Студио Дин» по мотивам манги Фудзико Фудзио (совместный псевдоним Хироси

Фудзимото и Абико Мото), который начали снимать в 1973 году, затем прекратили, и с 1979 года он идет по сию пору.

«Дораэмон» рассказывает о приключениях обычного маленького, но очень невезучего мальчика по имени Нобита, которому его внук, чтобы исправить карму своей семьи, прислал из будущего разумного и говорящего огромного кота-робота по имени Дораэмон. В меру своих знаний и сил Дораэмон пытается помогать Нобите и его семье.

Успех сериала обеспечила, во-первых, неистощимая фантазия авторов по изобретению различных фантастических приспособлений, которыми пользовался Дораэмон, а, во-вторых, простота и понятность каждому ребенку проблем, с которыми сталкиваются Нобита и его друзья: проблемы в школе, ссоры с друзьями, отношения с девочками, финансовые трудности в семье.

Тридцатилетие манги «Дораэмон» повсеместно отмечалось в 1999 году как важнейшее событие в истории японской культуры.

Кроме сказочных и фантастических детских сериалов, были также и сериалы, посвященные истории Японии. В качестве примера можно назвать ТВ-сериал студии «Тоэй дога» «Иэясу Токугава в юности» («Shonen Tokugawa Ieyasu», 1975), повествовавший о молодости Иэясу Токугавы, знаменитого правителя Японии XVII века.

V.7.Подведение итогов

Аниме 1970-х было технически и эстетически совершеннее, чем аниме 1960-х. Аниматоры «набили руку», а продюсеры вкладывали все большие деньги в отрасль, приносящую прибыль. Значительно расширились жанровые рамки, создавая дополнительное пространство для проявления творческих возможностей создателей аниме.

Уже к началу 1980-х стало понятно, что ничего аналогичного по масштабности и разнообразию жанров в истории анимации не было. Тем не менее, за пределами страны аниме практически известно не было.

Именно в 1970-е выросло первое поколение японцев, с детства смотревших аниме и читавших мангу. Придя в коммерческую анимацию в середине 1980-х, аниматоры этого поколения сделали аниме искусством, уже полтора десятка лет активно завоевывающим мир.

Многие каноны аниме 1970-х впоследствии были переосмыслены на новом техническом и художественном уровне, но все еще продолжают жить и радовать уже несколько поколений любителей аниме.

VI. Начало «Золотого Века» (1980-1985)

VI.1. Новое поколение зрителей

Начало 1980-х годов в истории аниме ознаменовалось событием чрезвычайной важности. Уже упоминавшийся сериал «Мобильный воин ГАНДАМ» стал настолько популярен, что из существовавших до этого в Японии клубов любителей научной фантастики стали выделяться самостоятельные клубы поклонников научно-фантастического аниме. Так начали появляться *аниме-отаку* (в Японии словом «отаку» называют преданных поклонников чего-либо, а за пределами Японии – только преданных поклонников аниме и манги).

Значение этого трудно переоценить. Подростки, родившиеся в 1960-х, всю свою жизнь смотрели аниме по телевизору и в кино. Оно формировало их мышление, предоставляло им мировоззрение, давало им ориентиры для подражания. Пройдя с аниме все детство, зрители-подростки хотели нового аниме, более серьезного, в большей степени отвечающего их «взрослым» интересам.

Конечно, это не значит, что серьезного аниме до начала 1980-х не было. Но лишь в эти годы возникла большая рыночная ниша подросткового аниме, куда потекли капиталы фирм-спонсоров.

Молодые аниматоры поколения Мамору Осии, рассматривающие аниме как средство художественного самовыражения, и умудренные профессионалы поколения Хаяо Миядзаки, уставшие рисовать «детские» сериалы, пошли по следу спонсорских денег. Они создали новую индустрию, сделавшую аниме фактом не только японской, но и мировой культуры.

Одновременно с этим начал развиваться и любительский, полуправильный рынок. На нем продавалось как самостоятельное твор-

чество поклонников аниме (манга, модели, костюмы), так и пиратские видеозаписи с ТВ, нелегальные копии и так далее.

В дальнейшем некоторые активные участники этого рынка становились серьезными, коммерческими творцами и коммерсантами. В частности, здесь можно назвать группу мангак «КЛАМП» (CLAMP) и аниме-студию «Гайнакс» (Gainax).

VI.2. «Космические оперы» и немного музыки

Начало 1980-х – это все еще время господства меха-сэнтай. На волне популярности сериала «ГАНДАМ» выходит еще несколько аналогичных сериалов, в том числе и продолжения самого «ГАНДАМ».

Также выходят цветные версии классических сериалов «Железный человек номер 28» (1980) и «Могучий Атом» (1980). Продолжают выходить экранизации произведений Лэйдзи Мацумото, среди которых важное место занимает полнометражное аниме «Аркадия моей юности» («Waga seishun no Arkadia», 1982) – предыстория приключений капитана Харлока, очень популярная среди японских поклонников аниме в том числе и потому, что несла на себе явный отпечаток антиамериканских настроений Мацумото.

Из числа новых ТВ-сериалов жанра «меха-сэнтай» стоит назвать следующие: «Космический император-бог Сигма» («Uchuu taitei god Sigma», 1980-1981), «Космический воин Балдиос» («Uchuu senshi Baldios», 1980-1981), «Повелитель ста зверей Голион» («Hyakuju ou Golion», 1981-1982), «Механизированный батальон Дайраггер XV» («Kikou kantai Dairugger XV», 1982-1983).

В 1982 году выходит ТВ-сериал «Гиперпространственная крепость Макросс» («Chou jikuu yousai Macross», 1982-1983), созданный Нобору Исигуро и Ёсимасой Ониси на студиях «Студио Нуэ» и

«Артлэнд» (Artland) при поддержке студии «Тацуноко продакшн». Изначально он задумывался как пародия, созданная молодыми художниками и дизайнерами, чтобы высмеять штампы «космических опер». Однако, по иронии судьбы, он сам стал самой популярной «космической оперой» в истории аниме.

«Макросс» внес ряд изменений в канон меха-сэнтая. Во-первых, его главный герой – Хикару Итидзё, был отнюдь не лучшим пилотом и не самым умелым и доблестным воином. Во-вторых, самым главным оружием против инопланетных захватчиков оказалось не военное превосходство и беззаветный героизм, а земное культурное наследие.

Огромные и могучие инопланетяне побеждались песнями в исполнении главной героини – Линн Минмэй, популярной певицы и подружки главного героя. При этом к концу сериала Хикару осознавал, что избранница его сердца – отнюдь не Минмэй, а потомственная военная и его прямой начальник – майор Миса Хаясэ.

Введение в сериал такого персонажа, как Минмэй, диктовалось новой ситуацией в японской поп-музыке. Она постепенно выходила из послевоенного творческого кризиса и становилась популярной среди молодежи (которая до этого предпочитала американскую музыку).

Во многом это происходило благодаря внедрению в японскую поп-музыку концепции *идолов* – юных (зачастую несовершеннолетних) исполнителей, которых продюсеры находили с помощью конкурсов самодеятельности, подписывали с ними кабальные контракты и контролировали каждую секунду их жизни. Основой привлекательности идиолов для молодежи было не столько их вокальное мастерство, сколько юношеская красота и возможность подпевать им в только что появившихся караоке-барах. Ведь для подпевания необ-

ходимо, чтобы песня была написана на родном языке подпевающего, а потому американская музыка для пения караоке не подходила.

Вышедший в 1984 году полнометражный аниме-фильм «Гиперпространственная крепость Макросс: Помнишь ли нашу любовь?» («Chou jikuu yousai Macross: Ai oboete imasu ka?») закрепил успех сериала. Заглавная песня фильма «Помнишь ли нашу любовь?» в исполнении Мари Идзимы (озвучивавшей в сериале и фильме Минмэй) заняла призовые места в японских хит-парадах. К аниме-музыке начали относиться серьезно.

Другой значительный «космический» полнометражный аниме-фильм этого периода – «Жар-птица 2772: Космозона любви» («Hi no Tori 2772: Ai no cosmo zone», 1980) режиссера Таки Сугиямы, последняя работа Тэдзуки (как продюсера и автора сценария) в коммерческой анимации на студии «Тэдзука продакшнс» (Tezuka Productions), созданной им после банкротства в середине 1970-х студии «Муси продакшнс».

«Жар-птица 2772», несмотря на морально устаревшее графическое решение, оказал, тем не менее, значительное влияние на аниме-профессионалов и был популярен среди отаку.

Также он ознаменовал собой другое важное явление – рост популярности полнометражного аниме, созданного не на основе ТВ-сериалов (этот фильм был сделан по мотивам манги Тэдзуки «Жар-птица», но не являлся экранизацией и представлял собой самостоятельное авторское развитие ее сюжета).

VI.3. Фантастическая комедия

Одним из первых экспериментов в жанре «фантастической комедии» стал ТВ-сериал студии «Тозэй дога» по мотивам манги Акиры Ториямы «Доктор Сламп» («Dr. Slump», 1981-1986). Характер-

ные персонажи «героического» аниме – сумасшедший ученый Сламп и его творение – девочка-робот Арале, отнюдь не спасали мир, а творили смешные глупости, с трудом из них выпутываясь.

Второй эксперимент в этом жанре был куда более популярен и определил сюжетные линии комедийных и романтических аниме на много лет вперед. Речь идет о первой (но отнюдь не последней) экранизации манги Румико Такахаси – ТВ-сериале «Несносные пришельцы» («Ugusei yatsura», 1981-1986) студии «Студио Перро» (Studio Pierrot) и молодого режиссера Мамору Осии, пришедшего в анимацию из мира кино. Такое сочетание тонкого лиризма, безудержного юмора и сатиры, фантастических и реалистичных персонажей, любовных интриг и невероятных приключений, наверно, не будет воспроизведено уже никогда.

Особое влияние на дальнейшее развитие аниме оказали характеры персонажей «Несносных пришельцев». Его главный герой – неадекватный, сексуально озабоченный циник Атару, в критических ситуациях проявляющий себя с лучшей стороны, а главная героиня – влюбившаяся в него принцесса-инопланетянка Лам, сочетание неприкрытого садизма, идеальной жены и бесконечного коварства. Впоследствии такие необычные характеры стали типичны для подросткового аниме. Но в те времена они были сенсацией.

Основой сюжета сериала был любовный треугольник Атару, Лам и Синобу – старой знакомой Атару, ревнующей его к инопланетянке. Выбор, который Атару делает в пользу Лам, стал традиционным для романтических аниме этого периода – юноша выбирает девушку необычную и загадочную, а не «подругу детства».

Еще один пример фантастической (в данном случае – скорее мистической) комедии начала 1980-х – сёдзё ТВ-сериал «Ночные

страсти» («Tokimeki tonight», 1982-1983) режиссера Хироси Сасагавы и студии «Груп Так» (Group Tac) по мотивам манги Кой Икэно.

В основе его сюжета лежали приключения школьницы Рандзэ Эдо, типичной «девочки-волшебницы». Ее родителями были вампир и женщина-вервольф (волк-оборотень), и сама Рандзэ обладала целым рядом магических способностей. В частности, укусив что-либо, она превращалась в этого человека или вещь. Чтобы превратиться обратно, ей нужно было чихнуть.

Однако «Ночные страсти» – не махо-сёдзё, а мистическая комедия. Все чудеса, которые совершает Рандзэ, направлены только на одно – сходить на свидание с недалеким красавцем-спортсменом Сюном, за сердце которого с ней конкурирует ее одноклассница – самовлюбленная Юки, девушка из состоятельной семьи. Отцу Юки, в свою очередь, не безразлична мать Сюна, и ему принадлежит спортзал, в котором юноша тренируется. В свою очередь родители Рандзэ утверждают, что любовь человека и вампира невозможна, и твердо намерены выдать дочь замуж за одного из «своих».

В отличие от главных героинь махо-сёдзё, Рандзэ никого не спасала, мало кому помогала, духовно не выросла и не менялась в лучшую сторону. Зато, как и многие «демонические» девушки в аниме, Рандзэ, сама того не сознавая, обладала выраженной сексуальностью, которая привлекала к ней внимание не только персонажей-мужчин, но и сильной половины зрительской аудитории.

Наконец, нельзя не упомянуть популярнейший фантастический сёнэн ТВ-сериал «Грязная парочка» («Dirty Pair», 1985) режиссера Тосибуми Такисавы и студии «Санрайз» (Sunrise). Романы, на основе которых он был снят, написал классик японской приключенческой научной фантастики Харука Такатихо.

Главные героини этого сериала, Кэй и Юри, агентессы Службы вселенского благоденствия, называли себя «Ангелочками» в честь своего умения решать чужие проблемы. Клиенты, однако, прозвали их «Грязной парочкой» за пристрастие к уничтожению в процессе проведения следствия и наказания преступников всего, что попадалось Кэй и Юри на пути. Действие сериала происходило в мире будущего, в котором человечество заселило множество планет Галактики, а преступность была представлена множеством жизненных форм: от жестоких пиратов до гигантских слизняков.

Сами героини были классическим дуэтом белого и рыжего клоунов: бесшабашная сорвиголова Кэй и спокойная, но упрямая Юри. Обе они одевались в костюмы, более напоминавшие бикини, чем скафандры, постоянно ссорились и дрались, даже когда попадали под огонь противника.

Как и в других фантастических комедиях, юмор и развитие характеров персонажей сериала «Грязная парочка» были для его создателей куда важнее, чем «реалистичность» дизайнов роботов, космических кораблей и оружия Кэй и Юри.

VI.4.Новый формат – видео-аниме

В 1983 году произошло событие, сыгравшее принципиальную роль в истории аниме. Мамору Осии на студии «Студио Перро» выпустил первое в истории Японии аниме, изначально предназначенное для продажи на видеокассетах – «Даллос: Приказ уничтожить Даллос» («Dallos: Dallos haikai shirei») – первую часть двухсерийного научно-фантастического видеосериала «Даллос» («Dallos»).

С этого времени в японской анимации появилась новая степень свободы. Теперь можно было создавать аниме, сочетающее в себе достоинства полнометражного фильма (качество анимации и

четкое единство сюжетной линии) и сериала (продолжительность, многосерийность). Видео-аниме было рассчитано на аудиторию зрителей, имеющих достаточные средства для покупки интересных им кассет. Естественно, такими зрителями в первую очередь стали отаку.

Новый вид анимации получил название «OAV» или «OVA» (Original Animation Video – «анимация для продажи на видео»). OAV представляли собой либо большие фильмы, либо небольшие видео-сериалы, каждая серия которых продавалась отдельно.

Большим достоинством OAV с точки зрения производителей и недостатком с точки зрения потребителей была возможность прекратить выпуск на любой серии – в случае недостаточных продаж или по соображениям корпоративной политики. Таким образом под гнетом рыночной конъюнктуры на взлете были «задушены» многие интересные для отаку проекты. Ничего не попишешь – массовому искусству трудно обходить законы бизнеса.

Но эти кошмары были еще впереди. А 1984 год тем временем подарил такой шедевр видео-анимации, как мистико-фантастический «Рождение» («Birth»), известный в России как «Мир Талисмана».

Помимо прочего, возникновение видео-анимации расширило границы «дозволенного цензурой», как государственной, так и внутренней. Это не замедлило сказаться – в 1984 году появились первые два эротических OAV-сериала – «Лолита» («Lolita», 1984) и «Сливки первой ночи» («Cream Lemon», 1984-1986).

Последний стал особенно популярен, так как сочетал секс и эротику с пародиями на популярные манга- и аниме-сериалы. Большая часть его серий не были объединены персонажами и сюжетами и представляли собой отдельные новеллы разных жанров с од-

ним лишь общим условием – минимум один половой акт. Помимо разнообразия сюжетных мотивов, в сериале была представлена большая часть известных половых извращений, в основном с уклоном в лесбийский и садомазохистский секс.

«Сливки» так хорошо продавались, что, помимо сериала-продолжения, был выпущен еще целый ряд «побочных» OAV, основанных на сюжетах серий «Сливок», включая «облегченную» версию для более юной аудитории. Слово «лимон» (в Японии «лимон» – это символ сочетания сладости и горечи начала половой жизни) стало общим обозначением для любительских пародий, задевающих сексуальную тематику.

В 1985 году выходит комедийный OAV о приключениях огромного кота «Кто такой Майкл?» («What's Michael?») по мотивам манги Макото Кобаяси. В дальнейшем он стал основой для популярного ТВ-сериала. Отметим, что главный герой сериала жил не в обычном для ранней японской и американской анимации «мире цивилизации животных» – все, что с ним случилось, происходило в обычном мире его хозяев-людей.

В том же году вышла первая из сериала OAV-экранизаций произведений Румико Такахаси «Мир Румико» («Rumic World») – блестящий фантастико-мистический «Сквозь огонь» («Honoo trip-peg»), а также классика аниме-мистики – полнометражный OAV «Д – охотник на вампиров» («Kyuketsuki hunter D»), созданный режиссером Тоё Асидой и студией «Аси продакшн» (Ashi Production) по мотивам романа Хидэюки Кикиути.

Необычность «Охотника на вампиров» заключалось в том, что его главный герой, бесстрашный и доблестный истребитель демонов-кровопийц, сам являлся сыном вампира, но был готов, несмотря

ни на что, защищать людей от произвола бессмертных злодеев, захвативших власть на Земле далекого будущего.

Особо следует выделить культовый OAV «Яйцо ангела» («Tenshi no tamago», 1984) режиссера Мамору Осии и художника Ёситаки Аmano. Почти лишенный диалогов, он прославился умением его создателей рассказать сложнейший сюжет с помощью одних лишь видео-образов, демонстрируя все технические возможности графики нового вида аниме.

Также следует отметить первый киберпанк-OAV «Мегазона 23» («Megazone 23», 1985) режиссера Нобору Исигуро и молодой студии «Анимейшн интернэшнл корпорэйшн» (Animation International Corporation) или «AIC».

В «Мегазоне 23» впервые были использованы многие ставшие впоследствии каноническими мотивы аниме-киберпанка – рок-исполнители-киборги, банды мотоциклистов, идея несоответствия виртуального мира, в котором живут персонажи, и реальной жизни, особая роль в таком мире специалистов по компьютерам – *хакеров*. Разумеется, большое влияние на эстетику «Мегазоны 23» оказал американский фантастический фильм режиссера Ридли Скотта «Бегущий по лезвию бритвы», надолго определивший киберпанк-традицию в кино и анимации всего мира.

В последующие годы OAV достигли значительного расцвета и существенно продвинули развитие аниме. К сожалению, из-за финансового кризиса с 1993 года наблюдается снижение производства видео-анимации.

VI.5. Полнометражная анимация

Уже упоминавшийся выше «Жар-птица 2772» Тэдзуки поднял интерес зрителей к полнометражным аниме, которые не были бы

продолжениями ТВ-сериалов. В этой связи нельзя не назвать три известных фильма этого времени – детский «Единорожек» («Unico», 1981), научно-фантастический «Невероятные космические приключения Кобры» («Space adventurer Cobra gekijouban», 1982) и исторический «Босоногий Гэн» («Hadashi no Gen», 1983) – экранизация классической манги Кэйдзи Накадзавы о жизни японской семьи, пережившей бомбардировку Хиросимы.

Также следует отметить шедевр мрачной аниме-апокалиптики «Великая война с Гэммой» («Gemma taisen», 1983) режиссера Ринтаро, первое аниме с компьютерными спецэффектами – криминальный боевик «Голго 13» («Golgo 13», 1983) режиссера Осаму Дэдзаки по мотивам манги Токао Сайто и научно-фантастический фильм о космической войне экстрасенсов «Сверхчеловек Лок» («Choujin Locke», 1984) режиссера Такэси Хироты и студии «Ниппон анимейшн».

Кроме того, в 1982 году вышел редкий для аниме того времени и потому малоизвестный политико-фантастический боевик «Будущая война 1980-х» («Future war 198X nen») студии «Тоэй дога», созданный по мотивам манги Сё Фумимурэ и описывающий возможный сценарий Третьей мировой между США (и Японией) и СССР. Зачинщиком войны оказывался диктатор Советского Союза, пришедший к власти в результате военного переворота. На фоне боевых действий развивался роман русской девушки Тани и японца Сюна, а полем битвы была граница двух Германий.

Однако подлинным событием в мире полнометражной анимации стал фильм Хаяо Миядзаки по мотивам его же собственной манги – «Навсикая из Долины Ветров» («Kaze no Tani no Nausicaa», 1984). Имя главной героини Миядзаки позаимствовал у принцессы Навсикаи из гомеровской «Одиссеи».

Это поэтичная история принцессы маленького, но гордого народа, существованию которого угрожала не только война соседних государств, но и экологическая катастрофа в мире, пережившем много лет назад ужасную биологическую войну. «Навсикая» причудливо сочетала любимый Миядзаки паропанк и невероятные ландшафты мутировавшей природы.

Сам мастер, впрочем, был не очень высокого мнения о своей работе, потому что для того, чтобы экранизировать свою написанную в тот момент лишь на четверть мангу, ему пришлось придумать для «Навсикаи» «быструю» и банальную концовку, слишком просто решавшую проблемы главных героев.

Это была первая независимая работа Миядзаки, к которой он привлек аниматоров студии «Топкрафт» (Topcraft), сделавших до этого несколько фильмов совместно с американской компанией «Рэнкин-Басс» (Rankin-Bass). Из их числа наиболее известны «Хоббит» («The Hobbit», 1978), экранизация сказки Джона Рональда Руэла Толкиена, и «Последний единорог» («The Last Unicorn», 1982), экранизация повести Питера Бигля. В дальнейшем команда «Топкрафт» составила костяк студии «Студио Гибли» (Studio Ghibli), которую через два года основали Миядзаки и Исао Такахата.

В создании «Навсикаи» принял участие молодой аниматор Хидэаки Анно (впоследствии – культовый аниме-режиссер). Отаку с ночи занимали очереди за билетами в кинотеатры, а в жизни Миядзаки начался период наиболее значительных художественных свершений.

Также в 1984 году выходит полнометражный фильм «Человек-линза» («SF shinseiki Lensman») – совместный японо-американский проект, экранизация книги классика американской научной фантастики Э. «Дока» Смита, осуществленная на студии «МК продакшнс»

(MK Productions) режиссерами Кадзуюки Хирокавой и Ёсиаки Кавадзири.

В том же году начал выходить ТВ-сериал «Человек-линза: галактический патруль» («Galactic Patrol Lensman», 1984-1985) студий «МК продакшнс», «Мэдхаус» и режиссера Кадзуюки Хирокавы – продолжение полнометражного фильма. Этот любопытный проект был одним из первых примеров плодотворного сотрудничества американских и японских аниматоров, объединивших обе традиции научной фантастики.

Новый стандарт качества полнометражного аниме тут же был закреплен фильмом Ринтаро «Божественный меч» («Kamui no ken», 1985) – более чем двухчасовой эпопеи о жизни молодого воина, несправедливо обвиненного в убийстве своей матери. Юноша странствовал по всему миру, чтобы отомстить настоящим преступникам. Действие фильма происходило во второй половине XIX века, на фоне войны противников и сторонников реформ страны.

Интересно внимание, проявленное в «Божественном мече» к культуре айнов – аборигенов северной Японии. Обычно японцы предпочитают игнорировать айнский национальный вопрос, здесь же в жилах главного героя течет кровь этого небольшого народа. Даже слово «*камуи*» в заглавии – айнский вариант японского «*ками*».

В том же 1985 году режиссер Гисабуро Сугии снял фильм «Ночь в поезде по Млечному Пути» («Ginga tetsudou no yoru») по мотивам манги Хироси Масумуры, в свою очередь, написанной по мотивам мистической книги популярнейшего японского писателя начала XX века Кэндзи Миядзавы.

Это было поэтическое повествование о путешествии двух друзей по железной дороге, протянувшейся в небеса и ведущей людей

путем испытаний души. Стилистическая особенность манги и фильма (в отличие от книги) заключалось в том, что все персонажи были изображены в виде кошек. Такова художественная особенность всех творений Масумуры.

Но это было еще только начало развития полнометражной анимации. Пик его пришелся на следующий период – вторую половину 1980-х годов.

VI.6. Прочие достижения

Появление новых жанров и направлений аниме никогда не уничтожало жанры и направления, существовавшие ранее. Они продолжали развиваться и совершенствоваться.

«Ниппон анимейшн» создавала экранизации детских книг и сказок. Выходили новые сериалы и фильмы сериала «Дораэмон», в 1981 году студия «Тацуноко продакшн» выпустила ТВ-сериал «Аниме-театр для детей и родителей» («Anime oyako gekijou», 1981-1982) – популярное изложение библейских историй. За пределами Японии этот сериал хорошо известен под названием «Суперкнига» («Superbook»).

Продолжали выходить махо-сёдзё аниме. В 1980 году начинается показ ТВ-сериала студии «Тоэй дога» «Юная волшебница Лалабель» («Mahou shoujo Lalabel», 1980-1981). Это был первый сериал этого жанра, в разработке которого учитывались пожелания создателей сопутствующих товаров. Поэтому главная героиня и ее противники использовали в сражениях множество различных предметов, которые затем выпускались в продажу в виде игровых наборов. Сериал был весьма популярен, но после него «Тоэй дога» до конца 1980-х аниме о «девочках-волшебницах» не делала.

Эстафету подхватила студия «Аси продакшн» и создала ТВ-сериал «Принцесса-волшебница Минки Момо» («Mahou no princess Minky Momo», 1982-1983). Значительным отличием от предыдущих аналогичных сериалов был необычный поворот сюжета в самом конце – главная героиня, принцесса волшебной Страны Грез, долго жившая на Земле, чтобы возвращать людям их утерянные мечты, попала под машину, погибла... и возродилась в новой жизни уже человеком. До этого смерть (а тем более – смерть главной героини) в махо-сёдзё считалась совершенно невозможной. Даже противники «девочек-волшебниц» только побеждались, но не уничтожались.

Еще одним игроком на поле махо-сёдзё объявила себя «Студио Перро», выпустив ТВ-сериал «Волшебный ангел Крими Мами» («Mahou no tenshi Creamy Mami», 1983-1984). Его принципиальное отличие заключалось в том, что главная героиня – Юу Морисава, получившая от странного инопланетянина волшебную палочку, обнаружила, когда превращалась с ее помощью из 10-тилетней девочки в 16-тилетнюю девушку, что эта палочка работает как микрофон. Она и сделала Юу (во взрослом облике) поп-звездой под псевдонимом Крими Мами.

В результате Юу начинает жить двойной жизнью, одновременно переживая сложности отношений с своим одноклассником Тосё, поклонником Крими Мами, совершенно игнорирующим саму Юу. Как уже отмечалось выше, сюжет с юной поп-звездой – это следование новейшим веяниям японского шоу-бизнеса.

На аналогичной сюжетной завязке (маленькая неудачница с помощью волшебства на время становится взрослой и удачливой девушкой, а затем пытается совместить два пласта своего бытия в один) построены и два других ТВ-сериала «Студио Перро» этого периода – «Волшебная фея Пелсия» («Mahou no yousei Pelsia», 1984-

1985) и «Волшебная звезда Колдунья Эми» («Mahou no Star Magical Emi», 1985-1986).

В 1983 году начинает выходить не очень известный, но достаточно показательный для дальнейшего развития сёдзё-аниме ТВ-сериал «Миюки» («Miyuki», 1983-1984) по мотивам манги Мицуру Адати. Это была романтическая «школьная драма», действие которой происходило в современной Японии и не было связано с мистикой, спортом или фантастикой.

Необычным было также то, что главные возлюбленные сериала – сводные (но не родные) брат и сестра. Однако это был не столько способ поразить внимание зрителей намеком на инцест, сколько прием, позволяющий свести вместе юношу и девушку, у которых первоначально не было никакого желания друг в друга влюбляться. «Миюки» был одним из первых сериалов, серьезно изучавших романтическую жизнь простых японских подростков.

Более традиционной (без инцеста), но не менее значительной «мыльной оперой» о японцах был ТВ-сериал «Ночная любовь» («Aishite night», 1983-1984) студии «Тэй дога», созданный по мотивам манги Каору Тады. Режиссером сериала был Осаму Касай. Его главная героиня Яэко выбирала между двумя молодыми рок-музыкантами.

В этом же 1983 году появляется один из первых ТВ-сериалов с реалистичной графикой – криминальная сёнэн-драма «Кошачьи глаза» («Cat's Eyes», 1983-1984) студии «TMS» и режиссера Ёсио Такэути, созданная по мотивам манги Цукасы Ходзё. Его главные героини, три сестры Кисуги, днем управляли рестораном, а по ночам похищали из художественных галерей картины своего без вести пропавшего отца. Они надеялись с помощью этих полотен выйти на его след.

Популярный в дальнейшей истории аниме мотив: полицейский следователь, ведущий дело банды «Кошачьи глаза», был женихом одной из девушек, но и не подозревал об их двойной жизни. Впрочем, в свое время этот сериал был более всего известен стильными дизайнами Акио Сугино, которые привлекли к нему взрослую аудиторию.

В 1984 году был создан провозвестник нового поколения «жесточких фильмов» – ТВ-сериал студии «Тоэй дога» «Кулак Северной Звезды» («Hokuto no ken», 1984-1987) по мотивам манги Буронсона (автор сценария, настоящее имя – Сё Фумимура) и Тэцуо Хары (художник) о приключениях мастера боевых искусств Кэнсиро в мире, пережившем ядерную войну.

Сериал был очень кровав и жесток, и сделанный на его основе полнометражный фильм до сих пор считается одним из самых кровавых аниме за всю его истории. Разумеется, Кэнсиро не просто воевал: в свое время он дал клятву защищать слабых, поэтому все его действия (даже самые жестокие) были морально обоснованы.

В 1983 году начал выходить популярный ТВ-сериал жанра «спокон» – «Капитан Цубаса» («Captain Tsubasa», 1983-1984) режиссера Хироёси Мицунобу и студии «Тоэй дога» по мотивам манги Ёити Такахаси. Он рассказывал об игроках в футбол и четко следовал обычной сюжетной схеме спортивного аниме. Тем не менее, он был популярен не только у юношей, но и у девушек – Минами Одзакки прославилась любительским комиксом «Желание обладать» («Dokusen yoku») по мотивам этого сериала. Примерно в это же время в Японии становится популярным европейский футбол, постепенно вытесняющий более жесткий американский.

В 1985 году появляется еще один спортивный ТВ-сериал, на сей раз рассказывающий о молодых бейсболистах, – «Касание»

(«Touch», 1985-1987) студии «Груп Так» по мотивам манги Мицуру Адати.

«Касание» был сериалом не только спортивным, но и романтическим. В основе его лежала история двух братьев-близнецов, младший из которых, Кадзуя, был всеобщим любимцем и звездой школьной бейсбольной команды, а старший, Тацуя, – неуклюжим лентяем, поставившим на себе крест. Однако после трагической гибели Кадзуи в автокатастрофе Тацуя нашел в себе силы заменить брата не только на бейсбольном поле и в сердцах людей, но и в романтических отношениях с Минами, возлюбленной Кадзуи.

Создателям сериала удалось успешно совместить романтические и спортивные мотивы и показать процесс постепенного взросления главного героя. Отметим типичное для сёнэн-аниме направление интриги – необходимость доказать любимому человеку и самому себе, что ты достоин этой любви. Таким образом, основной акцент делается не столько на самих отношениях, сколько на процессе «доказывания» значительности главного героя.

Также интересен образ Минами – не только милой и отзывчивой девушки, но и менеджера школьной бейсбольной команды. Таким образом, для Тацуи она не только друг детства и возлюбленная, но и «боевая подруга» – характерная женская роль из классического сёнэн-аниме.

В целом, можно констатировать, что для подлинного расцвета аниме во второй половине 1980-х все было готово. Оставалось только немного подождать...

VII. Отаку входят в игру (1986-1989)

VII.1. Введение



Начиная с середины 1980-х, затруднительно даже просто перечислить все достойное аниме, сделанное в какой-либо отдельно взятый период. Студии росли как грибы, множились печатающие мангу журналы, в индустрию приходили все новые и новые творцы. Возникали новые жанры и поджанры. Просто упомянуть всех – задача для большого справочника. Поэтому мы расскажем лишь о том, что нам кажется наиболее важным и существенным для дальнейшей истории аниме. Однако не следует забывать, что среди не упомянутых нами произведений также есть немало достойного и интересного.

VII.2. Развитие полнометражного аниме

Вторая половина 1980-х стала временем значительного подъема интереса аниматоров и зрителей к полнометражному аниме. После очередей отаку, стоявших у кинотеатров, чтобы посмотреть «Навсикаю» Хаяо Миядзаки, общественное мнение было готово к полноценному восприятию серьезных аниме-фильмов, не являющихся продолжением ТВ-сериалов и даже зачастую не основанных на литературных или манга-источниках.

В 1986 году таких фильмов вышло много. Здесь и шедевр детского приключенческого кино «Небесный замок Лапута» («Tenkuu

no shiro Laputa») режиссера Хаяо Миядзаки, созданный на специально для этого основанной Миядзаки и Такахатой студии «Студио Гибли», и пародийный «Проект Эй-ко» («Project A-ko») режиссера Кацухико Нидзисимы и студии «АППП» (APPP), и эпический паропанк «Виндария» («Windaria») режиссера Кунихико Юямы, и фантастический детектив «Их было одиннадцать» («Junichinin iku») по мотивам манги Мото Хагио, интересный первым появлением в аниме персонажа неопределенного пола и возникающих в связи с этим несуразностей и проблем. Режиссерами «Одиннадцати» были Тэцу Дэдзаки и Цунэо Томинага.

В том же году Ринтаро на созданной при его участии студии «Мэдхаус» («Madhouse») начал выпускать свою версию экранизации манги Тэдзуки «Жар-птица» – «Жар-птица: глава о Карме» («Hi no Tori: Noo hen», 1986). Далее последовали два полнометражных продолжения.

В последующие годы производство аниме-фильмов оказалось под давлением OAV и было несколько сокращено. Тем не менее, Миядзаки в 1988 году выпустил фильм «Наш сосед Тоторо» («Tonari no Totoro»), историю о знакомстве двух маленьких девочек с очаровательным лесным духом, которого они прозвали «Тоторо» (искаженное «тролль»). Поначалу фильм провалился в прокате, но затем окупил себя за счет продаж на видео и вошел в Золотой Фонд аниме.

Миядзаки использовал в «Тоторо» некоторые автобиографические мотивы (например, долгая болезнь матери героинь туберкулезом), а также привлек с его помощью внимание к надвигающейся урбанизации и уничтожению традиционного сельского ландшафта – полей и лесов. Он пожертвовал три миллиона долларов и права на изображение Тоторо обществу защиты природы своего родного города Токородзава (в настоящее время – пригорода Токио).

Хотя Тоторо – дух добрый и милый, в фильме есть намеки на то, что, разозлив его, можно навлечь на себя большие беды. Идея мести духов природы людям получила развитие в последующих работах студии «Гибли».

В 1989 году Хаяо Миядзаки создал полнометражное аниме «Ведьмина служба доставки» («Maјo no takkyubin») – экранизацию популярной детской книги Эйко Кадоно о юной ведьмочке Кики, нашедшей свое место в современной жизни, доставляя на метле почтовые посылки.

Оригинальная книга была сборником рассказов, смешных историй из жизни Кики, но Миядзаки сделал из нее красивый, цельный и поэтичный фильм о взрослении «девочки-волшебницы» (это аниме сделано под сильным влиянием канона махо-сёдзё).

В 1987 году выходит экранизация классического японского средневекового романа Мурасаки Сикибу «Повесть о Гэндзи» («Genji monogatari») режиссера Гисабуро Сугии и студии «Груп Так» – полнометражное аниме, созданное в графических традициях древнего японского искусства.

В 1988 году происходит эпохальное событие в мире полнометражной анимации. Популярный мангака Кацухиро Отомо экранизировал собственную мангу «Акира» («Akira»).

Этот масштабный двухчасовой фильм, созданный в эстетике киберпанк-антиутопии, произвел на зрителей всего мира колоссальное впечатление техническим совершенством и необычайно запутанным сюжетом. Впрочем, последний был скорее недостатком фильма, ведь автор постарался «запихнуть» всю свою многотомную мангу в один фильм. В результате сам Акира – божество Нового мира, на экране появляется всего на несколько секунд. Хотя, разумеется, все события, происходящие в фильме, были так или иначе свя-

заны с фактом его существования. В кругах отаку даже сложилось мнение, что человек, способный вникнуть в сюжет и смысл этого фильма всего с одного просмотра, – либо гений, либо сумасшедший.

С технической же точки зрения «Акира» для конца 1980-х был настоящим совершенством. Это было первое аниме с частотой 24 кадра в секунду (японский промышленный стандарт – 8 или 12 кадров в секунду). Для его создания был организован специальный консорциум – «Комитет Акира» (Akira Committee).

В процессе производства «Акиры» впервые в истории аниме широко использовались компьютеры, правда, не для создания графики, а для помощи аниматорам в ее создании. Например, эффект синхронизации движений губ персонажей с голосами актеров достигался с помощью компьютерной техники.

VII.3. Аниматоры-отаку

В 1987 году на экраны Японии вышел не совсем обычный двухчасовой полнометражный аниме-фильм – «Королевские космические силы – Крылья Хоннеамиз» («Ouritsu uchuugun – Honneamise no tsubasa») уже упоминавшейся студии «Гайнакс» и режиссера Хироюки Ямаги – история первого космического полета и подготовки первого космонавта вымышленного государства Хоннеамиз.

Необычность его была не только в мастерстве, с которым молодые аниматоры создали альтернативный мир, неуловимо похожий и непохожий на Землю, и не в невиданном до того времени качестве графики, и не в прекрасной музыке культового композитора Рюити Сакамото. Наиболее необычным было то, что вся команда, делавшая фильм, состояла из недавних студентов-отаку, до этого активно действовавших в мире непрофессиональной анимации и «любительского» бизнеса.

Тем не менее, компания «Бандай», производитель детских моделей и игрушек, не прогадала, инвестировав большие деньги в этот проект. Не сразу, но со временем все расходы окупились, и «Бандай» продолжила вкладывать деньги в масштабные и нестандартные аниме-проекты (самые известные примеры – «Призрак в “Доспехе”» и «Воспоминания»).

Через год после «Крыльев» студия «Гайнакс» выпустила OAV-сериал «Стремись к вершине! Ганбастер» («Top o netae! Gunbuster», 1988-1990) – режиссерский дебют Хидэаки Анно.

Это также было научно-фантастическое аниме, на сей раз посвященное сражению землян с пришельцами. Являясь типичным представителем меха-сэнтая, «Стремись к вершине!» содержал при этом множество шуток и пародийных цитат, понятных лишь настоящим отаку. Так, среди персонажей сериала есть Торен Смит (в реальной жизни – известный американский переводчик и публикатор манги) и русская девушка Юнг-Фрейд (в реальной жизни это фамилии двух классиков теории психоанализа).

Большой интерес представляет последняя, шестая серия сериала, значительная часть которой сделана черно-белой. Многие ее события переданы не анимацией, а статическими кадрами. Есть две точки зрения: одна гласит, что эти странности – результат недофинансирования, другая – что это задуманное с самого начала художественное решение, рассчитанное на то, чтобы провоцировать интерес к сериалу. Эта версия кажется более правдоподобной, поскольку схожие графические решения использовались и в последующих работах студии «Гайнакс» и Хидэаки Анно.

Новое поколение творцов, так ярко заявив о себе зрителям, постепенно начало диктовать индустрии свои правила игры. И относи-

лось это не только к студии «Гайнакс», но и ко всем молодым аниматорам, пришедшим в эти годы в мир коммерческого аниме.

VII.4. OAV: киберпанк и мистика

В мире видео-анимации вторая половина 1980-х – эпоха господства стиля «киберпанк», антиутопических повествований о мире будущего, в котором «правит бал» искусственный разум компьютеров.

Популярность жанру «киберпанк» создали в 1987 году два OAV – «Черная магия M66» («Black Magic M66») по мотивам первой манги Масамунэ Сиро и первая серия сериала «Кризис каждый день» («Bubblegum Crisis», 1987-1991) режиссера Кацухито Акиямы и студии «AIC». Этот восьмисерийный OAV-сериал сразу же стал считаться классикой нового жанра, соединив в себе киберпанк и сэнтай.

В «Кризисе» четыре очень разных по характеру и судьбе девушки, используя боевые костюмы, сражались с «сошедшими с ума» бумерами – разумными роботами, чья сила и мощь намного превосходила человеческую, и поэтому они, как рабы, использовались на наиболее опасных работах за пределами Земли. При этом полное уничтожение или отказ от использования бумеров был невозможен – человечество уже не могло без них обойтись. Поэтому сражение главных героинь с безумными бумерами по определению было бесконечным.

Совершенно особой частью сериала было его музыкальное оформление. Исполнительницы главных ролей даже организовали музыкальную группу и провели несколько очень успешных концертов, исполняя песни из сериала. В дальнейшем такая практика стала повсеместной.

Другие киберпанк-проекты 1987 года – две «сборных солянки» новелл: «Повесть о Лабиринте Мани-Мани» («Mani Mani meikyu monogatari») с участием таких видных режиссеров, как Кацухиро Отомо, Ринтаро и Ёсиаки Кавадзири, и «Карнавал роботов» («Robot Carnival»), созданный на студии «АППП» (ARPP) под общим руководством Отомо.

В 1988 году вышло две новые экранизации произведений Масамунэ Сиро – «Семя яблока» («Appleseed») режиссера Кадзуёси Катаямы и студии «АИС» и «Доминион: Танковая полиция» («Dominion hansai gundan», 1988-1989) режиссера Коити Масимо и студии «Агент 21» (Agent 21). К сожалению, их первые серии оказались не очень удачными, поэтому съемки были прекращены еще до окончания развития сюжетов.

В том же году начал выходить OAV-сериал режиссера Мамору Осии и группы «Хэдгир» (Headgear) «Мобильная полиция Патлейбор» («Kidou keisatsu Patlabor», 1988-1989), совместно созданный студиями «ИГ Тацуноко» и «Студио Дин».

«Патлейбор» рассказывал о мире ближайшего будущего, в котором все большее значение приобретают роботы-лейборы (от англ. *labor* – «работа»). Для борьбы с преступниками, пользующимися лейборами, был создан специальный механизированный отряд полиции, более заинтересованной в поимке преступников, чем в поддержании общественного порядка и сохранении частной собственности.

Стилистически «Мобильная полиция Патлейбор» был не столько киберпанком, сколько меха-сэнтаем. Тем не менее, четко прослеживающееся желание создателей сериала не сосредотачиваться на проблемах управления роботами, а смело затрагивать «больные» политические, экологические и идеологические вопросы совре-

менной авторам Японии резко выводило «Патлейбор» за пределы жанра «сэнтай».

1989 год порадовал зрителей OAV-сериалом «Ангел-полицейский» («Angel Cop») – сочетанием киберпанка и парапсихологии и одним из самых длинных OAV-сериалов – 12-серийным сериалом «Кибер-воин Гайвер» («Kyoshoku soku Guyver») по мотивам манги Ёсики Такая, традиционной для жанра «сэнтай» истории о борьбе юноши в кибербронне с мега-корпорацией.

В том же году вышел ТВ-сериал «Мобильная полиция Патлейбор» (1989-1990) студии «Санрайз» (Sunrise), а также одноименный полнометражный фильм студий «ИГ Тацуноко» и «Студио Дин». И сериал, и фильм создал режиссер Мамору Осии.

Особо следует отметить две работы Ёсиаки Кавадзири на студии «Мэдхаус» – экранизации романов Хидэюки Кикиути. Они не относятся к чистому киберпанку, поскольку скорее магические, нежели научно-фантастические, но очень близки к этому жанру по духу и дизайну. Это «Город чудищ» («Yōju toshi», 1987) и «Синдзюку – город-ад» («Makai toshi Shinjuku», 1988).

Оба OAV повествовали о жизни современного Токио (Синдзюку – наиболее фешенебельный район японской столицы), захваченного демонами. Люди, однако, на удивление быстро научились находить с демонами язык и даже использовать их в своих целях.

В схожем стиле был сделан пародийно-мистический OAV «Ужасный биочеловек – лучший учитель» («Kyofun no byōningen saishu kyōushi», 1988) о борьбе учеников-хулиганов из непрестижной школы с неистребимым садистом-учителем – тараканом-мутантом.

В том же году вышла первая серия OAV-сериала «Легенда о волшебном мече времен Гражданской войны» («Sengoku kitan

yotouden», 1988-1989) режиссера Сато Ямадзаки – популярного мистико-исторического аниме, действие которого происходило во времена окончания в Японии Гражданской войны в конце XVI века. Сериал рассказывал о борьбе последних кланов ниндзя с кровожадным сёгуном Нобунагой Одой, продавшем душу демонам, чтобы победить своих врагов.

Также нельзя не упомянуть еще один классический мистический OAV-сериал – «Вампирша Мию» («*Kyuuuketsuki Miyu*», 1988-1989) режиссера Тосихиро Хирано и студии «AIC» по мотивам манги Наруми Какиноути. Это грустная история существования девочки-вампира, которая безуспешно пыталась спасти людей, продавших души демонам, предлагая им взамен бессмертие вампира.

Вообще, во второй половине 1980-х наметилось спад интереса к научной фантастике и рост интереса к мистике и фэнтези, что сказалось и на рынке аниме – выходило все больше OAV именно этих жанров.

VII.5.Значительные ТВ-сериалы

В 1986 году на экранах Японии появилось одно из самых популярных и коммерчески успешных аниме – ТВ-сериал «Драконий жемчуг» («*Dragonball*», 1986-1989) студии «Тоэй дога» по мотивам манги Акиры Ториямы.

Это был детский комедийно-фантастический сериал, очень вольная и творческая обработка истории легендарного Сон Гоку (Сунь Укуна) – Повелителя Обезьян индийской мифологии. В 1989 году появился второй сериал по мотивам этой манги – «Драконий жемчуг Зет» («*Dragonball Z*», 1989-1996). «Z» в названии – обычный в Японии «игровой» способ передать написание арабской цифры «2».

«Драконий жемчуг», сочетая в себе «детский», неглубокий юмор, феерические сражения и приключения, а также запутанные взаимоотношения массы персонажей, пришелся по сердцу аудитории и стал культовым сериалом целого поколения, успешно пройдя по экранам и таких стран, как Франция и США, которые обычно скептически относятся к иностранному кино.

В том же 1986 году начинает выходить еще один популярнейший сёнэн ТВ-сериал – «Святой Сэйя» («Saint Seiya», 1986-1989) студии «Тоэй дога» по мотивам манги Масами Курумады.

Раз в 300 лет Афина, дочь бога Зевса, спускается на Землю. Чтобы защитить мир от зла, она создала рыцарский орден, в который вошли Святые – воины, обладающие сверхъестественными способностями. Сила проявления этих способностей зависит от их волшебной одежды. Магическая одежда воплощает в себе силу одного из небесных созвездий и бывает трех цветов – бронзового (самые слабые воины), серебряного (средние по силе воины) и золотого (двенадцать самых сильных воинов).

Главные герои сериала – пять бронзовых Святых, сражающихся за честь носить золотые одежды. «Святой Сэйя» – это их предводитель, Святой Пегас (Сэйя – его настоящее имя).

Как и в «Драконьем жемчуге», сюжет этого сериала был весьма запутан, а большую его часть занимали разнообразные поединки, в которых использовались магия и боевые искусства. Интерес вызывает активное, хотя и несколько произвольное использование греческой мифологии, а также смелое соединение фантастических, мистических и мифологических мотивов с соревновательным и командным духом классического сёнэн-аниме.

В 1987 году выходит культовый романтический сёнэн ТВ-сериал «Капризы Апельсиновой улицы» («Kimagure Orange road»,

1987-1988) режиссеров Томомицу Мотидзуки и Такэси Мори и студии «Студио Перро» по мотивам манги Идзуми Мацумото.

Этот сериал повествовал об истории семьи Касуга, каждый член которой наделен сверхъестественными способностями, и об истории взаимоотношений главного героя – Кёсукэ Касуги и двух очень разных девушек – Мадоки и Хикару. Выбор, который главный герой делает между талантливой, независимой, «мужественной» Мадокой и «женственной», но бойкой и предприимчивой Хикару, – повторение ситуации, изложенной еще в «Несносных пришельцах».

В данном случае, впрочем, линия любовных отношений была прописана более драматически и предназначена для старших зрителей. Поэтому идеологическое влияние романтической линии этого сериала оказалось больше. При этом «раскрепощение» японской девушки было тем заметнее, чем очевиднее то обстоятельство, что и Мадока, и Хикару – не инопланетянки, а обычные школьницы.

Также следует отметить начальные и конечные «заставки» сериала и последующих одноименных OAV, в которых демонстрировались интересные графические анимационные эксперименты с рисунком красками на стекле.

Еще один ТВ-сериал, который нельзя не упомянуть, – это экранизация манги Румико Такахаси «Рамма 1/2» («Ranma 1/2», 1989) режиссера Томомицу Мотидзуки и студии «Студио Дин».

Его главного героя, юношу по имени Рамма Саотомэ, отец, чтобы сделать из сына великого мастера боевых искусств, увез тренироваться в Китай. Там они оба были прокляты – будучи облит холодной водой, Рамма превращался в девушку, а его отец – в панду. Их соприкосновение после этого с горячей водой вызывало обратное превращение.

Сюжетная основа сериала – сочетание сложных взаимоотношений Раммы с девушками (которых он теперь понимает «изнутри») и не менее сложных взаимоотношений с его противниками – другими мастерами боевых искусств, многие из которых имели на Рамму (в обоих вариантах) матримониальные виды.

Особые отношения связывали Рамму и Аканэ Тэндо. Много лет назад Саотомэ-старший и Тэндо-старший договорились, что их дети поженятся. Первоначально молодые люди не хотели следовать желанию родителей, потому что обоим было более интересно совершенствование своих спортивных навыков. Однако со временем Рамма и Аканэ поняли, что решение их отцов было не так уж и неверно – они действительно идеально подошли друг другу.

Такахаси специально для этого сериала не только изобрела множество самых невероятных видов боевых искусств, но и придумала не менее необычных персонажей – мастеров этих искусств. В общем, жанр этого сериала можно условно определить как «романтическая комедия боевых искусств».

«Рамма 1/2» продержался на экране всего 18 серий. Сейчас они считаются классикой, но тогда из-за неверного размещения в «слоте» оказалось, что основные зрители сериала – не подростки, для которых он изначально предназначался, а дети младшего возраста. Они не могли оценить всех романтических перипетий сериала и негодовали, что персонажи сражаются не так часто, как могли бы.

Поэтому сериал был упрощен, количество драк – увеличено, и на экраны вышел ТВ-сериал «Рамма 1/2 – жаркая битва» («Ranma 1/2 nettouhen», 1989-1992) того же режиссера и студии, значительно более удачный коммерчески, но менее значительный художественно.

Еще одна уникальная особенность этого сериала заключалась в том, что главную роль в нем разделили два актера: Каппэй Ямагучи озвучивал Рамму-юношу, Мэгуми Хаясибара – Рамму-девушку. Именно в эти годы происходит подъем зрительского интереса к личностям озвучивающих актеров (*сэйю*), их личной и профессиональной жизни. Поэтому сразу после начала выхода «Раммы» Хаясибара стала одной из самых популярных в Японии озвучивающих актрис.

VII.6. Простая японская жизнь

1986 год встретил зрителей новой экранизацией манги Румико Такахаси – вышел сёнэн ТВ-сериал «Доходный дом Иккоку» («Maison Ikkoку», 1986-1988) режиссера Томомицу Мотидзуки и студии «Студио Дин».

Как и «Несносные пришельцы», «Доходный дом Иккоку» – комедийно-романтический сериал, но уже не с фантастическими, а с реалистичными персонажами. Своего рода «мыльная опера», жанр, популярный и на японском телевидении. Однако для аниме такое сюжетно сложное повествование, описывающее все треволнения и житейские неурядицы обитателей доходного дома семьи Иккоку, было в новинку.

Интересно, что в «Доходном доме Иккоку» описывалась жизнь сравнительно бедных кругов японского общества, не могущих позволить себе не только собственный дом, но даже и полноценную квартиру (японской «доходный дом» по уровню комфорта соответствует российскому «семейному общежитию»). В последующем же аниме-«мыльные оперы» описывали, в основном, жизнь среднего и высшего класса.

Связано это с тем, что «Доходный дом» – не сёдзё, а сёнэн-аниме. Соответственно, на первый план выходили не романтические

проблемы сами по себе, а их «житейское» измерение – необходимость зарабатывать деньги и преодолевать всевозможные жизненные проблемы.

Вообще, в сёнэн-аниме зарабатывание денег – выражение мужской необходимости трудиться, а в сёдзё-аниме – декларация женской независимости от доходов родителей и любимого.

В 1987 году начал выходить очередной ТВ-сериал по мотивам манги Мицуру Адати – «Солнышко светит!» («Hiatarī youkou!»), 1987-1988) режиссера Гисабуро Сугии и студии «Груп Так». На сей раз это был не романтико-спортивный сёнэн-сериал, а романтический сёдзё-сериал. Интересно, что, будучи написанной за несколько лет до «Касания», манга «Солнышко светит!» была экранизирована позже него.

«Солнышко светит!» описывал типичную для «школьных драм» коллизию – двое подростков, вынужденные жить в одном доме (девушка живет у тети, которая сдает юноше комнату), все время ссорятся, постепенно влюбляясь друг в друга. Сериал трогателен, но отнюдь не гениален и интересен не столько сам по себе, сколько как плод совместной работы известного режиссера и известного мангаки. Время требовало обыденной, не фантастической романтики, и создатели аниме лишь следовали его велениям.

Еще одно «житейское» аниме этого периода по мотивам манги Такахаси – OAV «Однофунтовое Евангелие» («Ichi pound no Fukuin», 1988) режиссера Макуры Саки и студии «Студио Галлоп» (Studio Gallop) о приключениях незадачливого юного боксера, страдающего от обжорства, и решившей ему помочь монахине-послушнице.

Интересно сочувственное изображение главной героини «Евангелия», католической монахини. Дело в том, что, несмотря на

сравнительно небольшое количество убежденных христиан-японцев, красота католических и православных обрядов и богослужений вызывает в Японии большое уважение и интерес.

В 1987 году студия «Санрайз» начала выпускать детективный ТВ-сериал «Городской охотник» («City Hunter», 1987-1988) режиссера Кэндзи Кодамы по мотивам манги Цукасы Ходзё о приключениях ловеласа – частного детектива. Кстати говоря, по мотивам этого сериала режиссер Цзин Вон в 1992 году в Гонконге снял одноименный полнометражный кинофильм, главную роль в котором сыграл известнейший гонконгский актер и режиссер Джеки Чань. Этот фильм считается одной из лучших «живых» экранизаций манги.

Нельзя не отметить генетическую близость «Городского охотника» и «Люпена III». Была использована все та же формула сочетания «героичности» и «антигероичности», но на более высоком графическом и сюжетном уровне. В отличие от Люпена, который смешон и обаятелен, Рю Саэба, главный герой «Городского охотника», по-настоящему красив и добр, хотя и обращает внимание на каждую проходящую мимо красавицу.

Сериал стал настолько популярен, что было выпущено еще три ТВ-продолжения.

В 1988 году Исао Такахата на студии «Студио Гибли» создал полнометражный исторический фильм «Могила светлячков» («Notaru no haka»).

Книгу, положенную в основу «Могилы светлячков», написал Акиюки Носака. Во время Второй мировой погиб его отец, скончалась мать, а в первые послевоенные годы из-за его гордыни умерла маленькая сестренка – поссорившись с родственниками, юноша попытался жить лишь собственными силами, но не смог обеспечить се-

стре лечение, когда она серьезно заболела. Мучимый угрызениями совести, Носака описал эту историю в своей автобиографии.

В отличие от книги, в фильме главный герой ненадолго переживает свою сестру. Тем самым несколько снижается градус морального обличения, но зато четче просматривается критика войны и общества, даже в столь трудной ситуации не способного забыть прежние обиды и сплотиться перед лицом смертельной опасности. Поэтому в неапонской критике принято рассматривать «Могилу светлячков» не как моральное, а как антивоенное произведение.

Фильм делался в расчете на школьные закупки – как часть программы по истории и этическому воспитанию. Графическое совершенство и трагедийный пафос «Могилы светлячков» произвели впечатление и на школьников, и на чиновников. Благодаря успеху этого шедевра Миядзаки и Такахата смогли выгодно продать прокатчикам вышеупомянутой «Готоро» (оба фильма шли в одном «пакете»).

Наконец, упомянем популярный, но малоизвестный за пределами Японии ТВ-сериал «Гурман» («Oishinbo», 1988-1992) студии «Студио Дин». Мангу, которая легла в его основу, создали Тэцу Кария (автор сценария) и Акира Ханасаки (художник).

Жанр этого сериала совершенно необычен для Европы и США, но весьма популярен в Японии – это кулинарное аниме. Два его главных героя – журналисты, пишущие о ресторанном бизнесе, открывают секреты мировой кухни. Популярность сериалов такого рода обусловлена тем, что, как уже отмечалось, японская культура придает большое значение еде, а японский менталитет возвышает любые тщательные усилия, в том числе и необходимые для приготовления трудоемких блюд восточной кухни.

VII.7. Кое-что о сексе

Как уже говорилось выше, с появлением видео-анимации в середине 1980-х в аниме пришел секс. Следующим после «Сливок первой ночи» значительным событием в мире порнографического аниме стал OAV-сериал «Парень-бродяга – Легенда о Сверхчеловеке» («Urotsukidoji Choujin densetsu», 1987-1989) режиссера Хидэки Такамы по мотивам манги Тосио Маэды.

В «Парне-бродяге» запутанный и необычный мистический сюжет сочетался с красочно нарисованными сценами оргий людей и демонов. Именно этот OAV-сериал сформировал эстетику мистического «хентая» (эротики и порнографии) как самостоятельного жанра (а не пародии на уже существующие жанры) и в очередной раз открыл полемику о том, может ли откровенное изображение полового акта иметь художественную ценность.

В последующие годы, впрочем, эксперименты такого рода больше не повторялись. Хентай занял четко очерченную культурную нишу, его сюжеты существенно упростились, хотя и не редуцировались, как это произошло после прихода видео в мир «актерской» порнографии. Мистика стала лишь поводом для введения в произведение анатомически неправдоподобных огромных половых органов – т.н. «щупалец». Возникло даже понятие «порно со щупальцами», так как аналогичные «устройства» пытались использовать и в японской порнографии «с живыми актерами».

Естественно, что помимо «порно со щупальцами», существует и «обычный» хентай, предпочитающий «реалистичные» сюжеты, но он встречается реже – сама система японских взглядов на «запретный» секс, сформированная под влиянием древних мифов и легенд,

подразумевает наличие в нем демонического начала, которое естественным образом переносится на экран.

К сожалению, когда в начале 1990-х годов произошло мировое открытие японской видео-анимации, хентай сразу стал широко известен и популярен, так ничего подобного по откровенности и качеству графики в США и Европе не было. Сыграл здесь свою роль и маркетинговый фактор – лицензии на порно-аниме можно было дешево купить, а потом – легко продать, рекламируя невиданное ранее, но вполне понятное зрелище, не перегруженное требующими объяснения элементами японской культуры.

Распространение Интернета лишь усугубило ситуацию, так как «хентайные» картинки и видеофрагменты заняли «почетное» место во всевозможных эротических галереях, создавая у посетителей ощущение, что вся японская анимация – это рисованная порнография. Отголоски этого культурного шока, к сожалению, заметны и сейчас, правда, ситуация быстро меняется в лучшую сторону.

В том же 1987 году вышел и первый OAV о мужской любви – «Песня ветра и деревьев» («Kaze to ki no uta») по мотивам классической манги Кэйко Такэми. В отличие от самой манги, открывшей тему «яоя» – «юношеского гомосексуализма», аниме культурным событием не стало, так как было лишь иллюстрацией манги, предназначенной исключительно для ее поклонников.

«Яой» – сугубо японское явление, не имеющее мировых аналогов. Возникновение этого жанра сёдзё-манги связано с тем, что традиционная японская культура считала совершенно недопустимым для девушки быть инициатором романтических отношений. Молодая японка могла лишь принимать или не принимать мужские ухаживания. Это существенно обедняло художественные возможно-

сти сёдзё-манги, для которой активное женское поведение было особенно интересно.

Поэтому две молодые мангаки, Мото Хагио и Кэйко Такэмия, в начале 1970-х годов придумали необычный выход из положения – изобразить в качестве инициатора романтических отношений парня – пассивного гомосексуалиста, придав ему женственную внешность и энергичный, но женский в основе своей характер. Ведь мужской гомосексуализм никогда не считался в Японии особенно преступным, а некоторыми классиками самурайской литературы (в том числе и автором знаменитого трактата «Скрытое в листве» («Hagakure») Цунэтомо Ямамото) даже полагался обязательным элементом жизни настоящего воина.

Для предотвращения цензурных проблем действие яой-манги переносилось в Западную Европу XIX века, в которой подростковый гомосексуализм был обычной проблемой закрытых учебных заведений. Разумеется, такие отношения никогда не заканчивались счастливо – героев ждал трагический разрыв, часто сопряженный со смертью одного из них.

Несмотря на то, что идеологические запреты, мешающие выводить в манге и аниме активных героинь, вскоре рухнули, яой их пережил. Японским читательницам пришлось по вкусу трагические и страстные отношения молодых красавцев, их любовные и моральные страдания и душевный разлад.

Стоит отметить, что яой принципиально отличается от созданной на Западе «женской» художественной литературы о мужском гомосексуализме. Если такие писательницы как Мергерит Юрсенар или Карсон Маккаллерс зашифровывали в описаниях мужчин-гомосексуалов свой бисексуализм или лесбиянство, то создательницы яоя «вписывали» в него новые социальные отношения, возникшие в по-

слевоенном японском обществе и не имеющие никакого отношения к «нестандартной» ориентации.

Совершенно неверно поэтому называть яой «гей-мангой», как это иногда делается. Наоборот, некоторые японские гей-организации последовательно выступают против него как «искажающего реальные образ и поведение японских гомосексуалов». Яой предназначен исключительно для гетеросексуальной женской аудитории. Стилистически и сюжетно он мало чем отличается от обычных «женских романов», хорошо известных в том числе и российским читательницам.

Не став магистральным направлением сёдзё-манги, яой был и остается весьма популярным, в том числе как ведущее направление любительского творчества. Часто героями непрофессионального яоя становятся персонажи какой-либо коммерческой манги (или аниме), обычно типичных сёнэн-жанров (спорт, научная фантастика). Первым донором героев для любительских яой-переделок стал сериал «ГАНДАМ».

Отметим, что сам термин «яой» был изобретен не принимающими его читателями сёдзё-манги. Это сокращение выражения *«Яма наси, оти наси, ими наси»* («Ни кульминации, ни смысла, ни развязки»). Действительно, многие непрофессиональные яой-произведения пренебрегают «правильной» композицией, предпочитая сразу переходить к сексуальным сценам и трагическим страданиям.

Более редкое направление любительской сёдзё-манги, связанное с изображением лесбийских отношений, получило название *«юри»*, поскольку в его первых образцах было много девушек по имени Юри (отсылка к главной героине сериала «Грязная парочка»).

VII.8. Прочие достижения

Активно продолжали выходить ТВ- и OAV-сериалы по мотивам сериала «ГАНДАМ». Важной вехой здесь стал OAV «Мобильный воин супер-деформированный ГАНДАМ» («Kidou senshi super deformed Gundam», 1988) – первое аниме, в котором активно использовалось комедийное «супер-деформированное» (SD) изображение (гипертрофированная голова размером с туловище – персонаж выглядит как младенец-переросток).

Продолжало процветать детское аниме: выходили все новые сериалы, а в конце 1980-х вышло даже несколько новых, цветных версий старых сериалов (в частности – «Ведьмы Салли»).

В 1988 году появился еще один значительный космический сериал – OAV-сериал «Легенда о героях Галактики» («Ginga eiyu densetsu», 1988-1997) режиссера Нобору Исигуро и студии «Арт-лэнд». Романы, по мотивам которых он снят, написал Ёсики Танака.

От своих аналогов он отличался куда большим вниманием к стратегическим и политическим аспектам космической войны. Была принципиально отвергнута концепция «нашей стороны». «Легенда о героях Галактики» сочетала в себе две параллельных истории обеих сторон конфликта – монархической Галактической Империи, построенной по образцу Прусского королевства XVIII-XIX веков, и демократического Союза Свободных Планет.

В основу сюжета легло заочное противостояние двух великих полководцев – амбициозного и безжалостного красавца «арийской внешности» Райнхарда фон Лоэнграмма и добродушного и циничного стойка Яна Вэнли, решающих на полях сражений судьбы своих государств. В отличие от романов Танаки, большее внимание в кото-

рых уделялось военной стороне событий, аниме сделало акцент на взаимоотношениях персонажей.

Эпичность сериала подчеркивалось его музыкальным сопровождением – симфоническими композициями, в основу которых легли шедевры классической европейской музыки.

Уникальна маркетинговая судьба «Легенды» – несмотря на «телевизионное» количество серий (110), она не демонстрировалась по ТВ и продавалась только на дисках и кассетах. Производство финансировалось только за счет этих продаж – у сериала не было компаний-спонсоров и, соответственно, не было рынка сопутствующих товаров.

Из спортивных аниме стоит упомянуть ТВ-сериал «Явара!» («Yawara!», 1989-1992) студии «Мэдхаус». Мангу, легшую в основу сериала, написал Наоки Урасава.

Близкий во многом к сериалам о «девочках-волшебницах», «Явара!» рассказывал о гениальной дзюдоистке, которая больше всего на свете хочет быть самой обычной девушкой.

В мире махо-сёдзё было некоторое затишье. Можно отметить разве что длинный ТВ-сериал «Мами-экстрасенс» («Esper Mami», 1987-1989) режиссера Кэйити Хары по мотивам манги Фудзико Фудзико.

Именно в этот период начинается период активного ознакомления зарубежной публики с японской анимацией. В США начинают выходить переводы и переделки аниме, ставку при этом делают на «мужские», жестокие и сексуальные фильмы, на то, что совершенно не представлено в американской анимации. Аниме медленно, но верно начинает проникать на мировой рынок. В Японии в это время – финансовый подъем, предвещающий новые успехи индустрии. И они не могли не прийти.

VIII. Подъем и падение (1990-1994)

VIII.1. Новая стилистика

Начало 1990-х – время стилистического переоформления аниме. Оно становится более дорогим и изящным, и одновременно с этим проходят изменения в социологическом составе зрителей – в сторону большего числа зрительниц.

Сёнэн-аниме и сёдзё-аниме начинают сближаться, хотя и не сливаться. Особенно это касается наиболее значительных фильмов и сериалов. Конечно, это происходило не на пустом месте. Уже в предыдущий период намечались похожие тенденции, но значительное художественное воплощение они получили только в начале 1990-х. Вкладываемые в аниме средства и значительная конкуренция между студиями-производителями резко увеличили количество и разнообразие производимых фильмов.

Появились настоящие *«большие глаза»* – элемент нового стиля, обычно считающийся непременным атрибутом аниме, но на самом деле вошедший в моду только в начале 1990-х. Конечно, он существовал и раньше, являясь признаком сёдзё-манги, но теперь он стал популярен и в аниме, в том числе и в сёнэн-аниме.

Получает значительное распространение стиль *«каваи»* («преlestь»), элементом которого были, в числе прочих, «большие глаза». В результате этого резко возрастает личное обаяние и сексуальная привлекательность персонажей аниме для их поклонников. Влюбленность в того или иного персонажа становится в мире отаку все более привычной.

Характерным проявлением нового положения в мире любителей аниме становятся два OAV студии «Гайнакс» и режиссера

Такэси Мори – «Фильм об отаку 1982» («Otaku no video 1982», 1991) и «Снова фильм об отаку 1985» («Zoku otaku no video 1985», 1991).

Это пародийное изложение истории группы друзей, создавшей студию «Гайнакс», перемежающееся серьезными данными социологических опросов и несерьезными интервью с характерными представителями мира отаку. «Фильм об отаку», однако, не только рассказывал о прелестях жизни любителей аниме, но и предупреждал об опасностях, которые таит в себе обособление от общества.

Несмотря на эти предупреждения, «Фильм об отаку» стал настоящей Библией поклонников аниме и манги как в Японии, так и за ее пределами. Все новые и новые молодые люди узнавали себя в самоуверенных и наивных, но целеустремленных и неунывающих студентах, «захватывающих» индустрию развлечений.

Песни из музыкального оформления сериала, «Вперед, Король отаку!» («Tatakae, Otaking!») и «Потерянный путь отаку» («Otaku no maoumichi»), по праву считаются неофициальным гимном отаку всего мира.

VIII.2. Девушки выходят вперед

Первый значительный ТВ-сериал этого периода, ставший новым словом в мире сёдзё-аниме, – это комедия «Осторожно! Золотая рыбка!» («Kingyo chuuihou!», 1991-1992) режиссеров Дзюнъити Сато и Кунихико Икухары и студии «Тозэй дога» по мотивам манги Нэко Нэкобэ.

Идеологическое значение его заключалось в том, что главные героини действуют не столько в романтической, сколько в социальной сфере. Юная миллионерша Титосэ, одержимая идеей превратить свою сельскую школу в образцово-показательную, и Вапико, просто любящая хорошо провести время, отнюдь не демонстрируют стан-

дартное для японских девушек скромное поведение и занимают «активную жизненную позицию», весьма необычную даже сейчас. Тем более популярен среди японских школьниц был этот сериал.

Еще одна его характерная особенность – появление среди персонажей большого количества «странных» животных, обладающих интеллектом и необычными размерами (например, цыплята человеческого роста) и способностями. Возглавляла их Гёпи, золотая рыбка, не только стоявшая миллионы долларов, но и умевшая говорить и летать. Вся эта животная «катавасия» в дальнейшем стала визитной карточкой Кунихико Икухары.

В 1991 году начал выходить OAV-сериал «Ёко – охотница на демонов» («Mamono hunter Youko», 1991-1995) студии «Мэдхаус». Это был весьма необычный сериал, поскольку его предполагаемая аудитория не была четко определена («унисекс-аудитория»). В нем рассказывалось о девушке по имени Мано Ёко, которая пытается совместить романтические приключения с судьбой 108-ой в роду Охотниц на демонов. В сущности, это был махо-сёдзё сериал, но рассчитанный на более взрослых зрителей, чем обычно, а потому значительно более сексуальный и интересный и девушкам, и юношам.

В этом же 1991 году начал выходить сёдзё ТВ-сериал «Мой дорогой старший брат...» («Onii-sama e...», 1991-1992) режиссера Осаму Дэдзаки и студии «Муси продакшнс» по мотивам манги Риёко Икэды.

«Мой дорогой старший брат...» повествовал о сложной и запутанной атмосфере взаимоотношений девушек в привилегированной школе, куда попадают две подружки, одна из которых рассказывает о жизни в школе в письмах своему «старшему брату» (так она называет своего бывшего репетитора). Там процветают нестандартные

сексуальные отношения, коварство, заговоры, наушничанье. Часты употребление наркотиков и самоубийства. Для своего времени это был очень серьезный и значительный сериал, также предназначенный совсем не для маленьких девочек.

Одно из важнейших событий в истории сёдзё-аниме этого периода – начало выхода в 1992 году ТВ-сериала «Красавица-воин Сейлор Мун» («Bishoujo senshi Sailor Moon», 1992-1993) режиссеров Дзюнъити Сато и Кунихико Икухары и студии «Тоэй дога» по мотивам манги Наоко Такэути.

Впервые в истории аниме и манги жанр «махо-сёдзё» был скрещен с жанром «сэнтай», то есть, девушек-волшебниц теперь стало много, и они начали постоянно сражаться со всяческими врагами. Целью этих сражений было восстановление существовавшего в древности Лунного Королевства, воплощением принцессы которого являлась главная героиня – Усаги Цукино. Ее подруги, соответственно, были перевоплощениями воинов-защитников Лунного Королевства, а ее возлюбленный, Мамору Тиба, – реинкарнацией принца Земного Королевства.

Само действие, впрочем, происходило в современной Японии, и значительную его часть занимала не война с демонами, а повседневная жизнь главных героинь – японских школьниц.

Уникальная особенность сериала – попытка авторов создать сложную систему мира, объясняющую магическую сторону происходящего. До этого создатели махо-сёдзё намеренно опускали все вопросы мироустройства, так как полагали, что зрительницам (в отличие от зрителей) они неинтересны. В последующей истории сёдзё-аниме, эта идея развития не получила. Зато, как и следовало ожидать, привлекла к сериалу внимание многих юношей, интересующихся «конструированием» мистических и фантастических миров.

Популярность сериала неизбежно привела к созданию четырех ТВ-продолжений, развивавших его идеи и выходявших вплоть до 1997 года. В них возникли два новых мотива, также пока не получившие большого развития, но постепенно становящиеся все более и более популярными.

Первым из них было откровенно гомосексуальное поведение двух важных и положительных персонажей-девушек. До этого лесбийские отношения в аниме уже встречались (в том же «Моем дорогом брате»), но никогда ранее – у положительных героев.

Второй мотив, появление из будущего маленькой дочери главной героини, гораздо подробнее был исследован в комедийном сёдзё ТВ-сериале «Мама из четвертого класса» («Мама wa shougaku 4 nensei», 1992) студии «Студио Дин».

На голову его главной героини Нацуми буквально упала с неба ее дочь Мирай («*мирай*» по-японски – «будущее»). Родители Нацуми уехали в Лондон, тетя, с которой она жила, была занята написанием комиксов, и бедной девочке пришлось воспитывать дочь в одиночестве, пытаясь еще и одновременно учиться.

Чуть ли не впервые в истории сёдзё-аниме здесь было использован известный мотив «сюжета взросления»: лучший способ научиться ответственности – взять на себя ответственность за младенца. Впрочем, дочь главной героини сериала «Сейлор Мун», Усаги-младшая (обратим внимание на условность обоих детских имен), не была младенцем, и Усаги рассматривала ее скорее как конкурентку в глазах Мамору, чем как объект для тренировки материнских инстинктов.

В 1992 году начинает выходить ТВ-сериал «Ленточка Химэ» («Hime-chan no ribbon», 1992-1993) студии «Студио Галлоп» по мотивам манги Мэгуми Мидзусавы. Это был более типичный махо-

сёдзё сериал, однако внимание его создателей снова было перенесено с магических приключений на любовные.

Вообще, с этого времени романтическая составляющая сёдзё-аниме, стремительно набирающего популярность и обороты, идет вверх, в то время как магическая все более клишируется.

Другой сёдзё ТВ-сериал этого периода более ярко выявил эту тенденцию. Это был «Мальчик-мармелад» («Marmalade Boy», 1994-1995) режиссера Акинори Ябэ и студии «Тоэй дога» по мотивам манги Ватару Ёсидзуми. Главным сценаристом сериала была Ая Мацуй – автор многих известных в Японии телевизионных «мыльных опер» с «живыми актерами».

Здесь не было магии, мистики и фантастики – одни лишь романтические линии сложных взаимоотношений большого количества персонажей. В основе сюжета сериала лежала история двух семей, обменявшихся брачными партнерами и решивших, чтобы меньше травмировать детей, жить всем вместе в одном доме. Главные герои сериала – дети этой «шведской» семьи, девушка Мики и юноша Юу, со временем влюбляющиеся друг в друга, а также их друзья и одноклассники.

«Мальчик-мармелад» – это прозвище Юу, которое дала ему Мики – *«сладкий снаружи и кислый внутри»*. Оба главных героя типичны для сёдзё-аниме – добрая, чистосердечная и энергичная спортсменка Мики, не умеющая готовить, и сдержанный и язвительный, но тоже добросердечный красавец Юу, предпочитающий учебу спорту.

Характерно, что и для него, и для нее их любовь – не первая в жизни (для Мики – вторая, для Юу – третья). Нельзя сказать, чтобы так было во всех сёдзё-аниме, но тенденция (особенно в романтических сериалах) прослеживается довольно четко, начиная еще с «Кэн-

ди-Кэнди». Дело в том, что в Японии не верят в постоянство первой любви. Да и мотив «второй любви» дает гораздо больше возможностей для психологического анализа.

Весьма необычна вторая часть сериала, действие которой происходит параллельно в Японии и США, куда Юу едет учиться. Впервые в поле зрения аниме оказываются личные (дружеские и романтические) отношения молодых японцев и американцев как представителей разных, но способных к взаимопониманию культур.

«Мальчик-мармелад» стал новым словом в развитии аниме-реализма. Даже костюмы и платья героев моделировались на основе последних достижений реальной подростковой моды. Особое внимание зрителей привлекли к себе не столько неожиданные повороты сюжета, сколько невиданная ранее в аниме глубина изображения подростковой психологии. В результате во время первой трансляции сериал не опускался ниже 10-й строчки телевизионных рейтингов.

В том же 1994 году начал выходить ТВ-сериал «Волшебный рыцарь Рэйэрт» («Mahou kishi Rayearth», 1994-1995) студии «ТМС» и режиссера Тосихиро Хирано по мотивам манги группы «КЛАМП».

Это уже был сериал менее серьезный, снятый с большой долей юмора, хотя и весьма «воинственный» и запутанный. Три его главных героини, призванные в параллельный Земле фантастический мир, пытались его спасти с помощью необычных разумных существ – своеобразных магических «гигантских роботов».

Тем не менее, большее внимание в «Рэйэрте» придавалось не приключениям героев, а развитию их внутреннего мира. Показателен также интерес создателей сериала к жанру фэнтези. По соображениям стилистической цельности из сериала были исключены философские фрагменты манги, а также не акцентировалось внимание на образе Моконэ – Бога-Творца Вселенной, предстающего в

виде небольшого круглого пушистого существа, говорящего только одно слово – «Пу!». Такой скромный облик вполне оправдан, ведь Мокона – Бог-Творец, а не Бог-Управляющий. Создав несколько миров, он не может напрямую влиять на происходящее в них. В сериале Мокона присутствует, но кто он такой – нигде не говорится.

Схожая тенденция переключать внимание с фантастических на психологические мотивы повествования проявилась в сёдзё OAV-сериале «Прошу, спасите мою Землю!» («Voku no Chikyuu o mamotte», 1993-1994) студии «Продакшн И.Г» и режиссера Кадзуо Ямадзаки по мотивам манги Саки Хиватари.

Мистико-фантастический сюжет об инопланетянах, погибших и переродившихся в японских подростках, но не забывших о своих раздорах, был лишь поводом для создателей сериала развернуть картину любовных и дружеских страстей, не остывающих со временем, а также способом передать ностальгию по уходящим временам беззаботного и чудесного детства.

«Детский» вариант нового положения девушек в аниме был продемонстрирован в махо-сёдзё ТВ-сериале «Красная Шапочка Тятя» («Akazukin Chacha», 1994-1995) студии «Студио Галлоп» по мотивам манги Мин Аяханы. Режиссером сериала был Сёки Цудзи.

«Красная Шапочка Тятя» – это история юной волшебницы-неумехи, учащейся в школе магов и любящей носить красную шляпу. Ее лучший друг – маленький вервольф (то есть волк-оборотень), и это явная пародия на известную сказку. Вообще, в этом сериале много пародийных мотивов и элементов.

Проблемы главной героини с овладением магическим искусством связаны с особенностями японской письменности – произнося слова заклинания, она путает иероглифы и, например, вместо «хана» (цветы) создает «хана» (носы) – такое же произношение, но другой

иероглиф. Это характерный пример «учебного» юмора, не переводимого на другие языки, но популярного среди японских школьников.

Попав в беду, Тятя может превращаться в Волшебную Принцессу – привычный мотив жанра «махо-сёдзё». Необычно то, что для этого превращения ей нужны два близких друга, произносящие части общего заклинания, но после его произнесения не представляющие большой ценности как воины. Эти два помощника – влюбленные в нее мальчики-волшебники. Впервые в аниме так явно подчеркивается превосходство главной героини над главными героями в области, которая является их общей специализацией.

Помимо своих школьных проблем, Тяте приходится со временем решать и судьбы королевской династии – она узнает, что является законной принцессой королевства, захваченного злодеем Даймао. Впервые в истории махо-сёдзё принцессе-волшебнице приходится возвращать себе королевство – решать типично «мужскую» задачу.

Еще один новый поворот сюжета жанра «махо-сёдзё» был предложен в ТВ-сериале «Любящая и смелая девушка-свинья Тондэ Буурин» («Ai to yuuki no pig girl Tonde Buurin», 1994-1995) студии «Ниппон анимейшн» по мотивам манги Таэко Икэды.

Как и другие «девушки-волшебницы», его главная героиня Карин Кокубу получила возможность помогать другим людям с помощью магии. Необычным был лишь ее магический облик – она превращалась в очаровательную свинку по имени Тондэ Буурин. За каждое доброе дело она получала определенное количество жемчужин. Собрав 108 таких жемчужин (108 – священное число в Японии, помимо прочего, это количество страстей, от которых должен отказаться человек для достижения Просветления), Карин должна была обрести возможность принимать любой волшебный облик по своему желанию.

Несмотря на странность облика, Тондэ Буурин скоро стала местной знаменитостью, и многие люди желали с ней познакомиться, в том числе и отец Карин – репортер-фотограф, и Коити – объект ее тайной любви. Это и немудрено – свиньи в Японии считаются очаровательными существами, а Тондэ Буурин – свинья, несущая Добро, – очарование в квадрате.

OAV-сериалы «Боевая идол-группа Колибри» («Idol boetai Hummingbird», 1993-1995) студии «Аси продакшн» и «Женская эскадрилья чистого неба» («Aozora shoujotai», 1994-1996) студии «Студио Фантазия» (Studio Fantasia) по мотивам манги Тосимицу Симицу стали новым словом в концепции «женских коллективов».

В этих сериалах речь шла о женских военных подразделениях ВВС. Причем если в первом их них основным занятием девушек было концертное пение (с целью рекламы службы в ВВС), то во втором – настоящие профессиональные полеты. Впрочем, героиням первого сериала полетать и повоевать все-таки пришлось. Романтические же отношения в обоих сериалах были лишь незначительным элементом сюжета.

Еще один характерный для этого периода OAV-сериал – «Компания по борьбе с духами» («Yuugen kaisha», 1994) режиссера Коити Тигуры и студии «AIC». Его главная героиня – молодая женщина, не захотевшая стать священницей, а потому сбежавшая от своей семьи в большой город и решившая создать собственный бизнес – компанию, изгоняющую духов. Героиня очень самостоятельна, любит выпить, спеть караоке, но не особенно склонна к романтическим похождениям.

VIII.3. Прелестные девушки для странных парней

Одним из популярнейших стилей этого периода, как уже говорилось выше, стал стиль «кавай». Это характерный графический стиль «унисекс»-направления, основным зрителем которого все равно, впрочем, были юноши, то есть, он был ближе к сёнэн-аниме, чем к сёдзё-аниме.

На основе стиля «кавай» сформировался уникальный в своем роде жанр *«необычные девушки и слабые парни»*. Его основными персонажами стали «странные» красавицы, обычно наделенные сверхспособностями, но не всегда умело их применяющие. При этом парни в сериалах и фильмах этого жанра обычно были скромны и слабохарактерны (чем, впрочем, этих девушек и привлекали).

Один из первых сериалов в стиле «кавай» – ТВ-сериал «Надя с загадочного моря» («Fushigi no umi no Nadia», 1990-1991) студии «Гайнакс» и режиссера Хидэаки Анно. Это было интересное сочетание элементов паропанка и комедии, а перенос внимания с героини-юношей на героев-девушек проявился уже в названии. Сериал частично основывался на романах Жюль Верна «20 тысяч лье под водой» и «Пять недель на воздушном шаре».

В 1991 году вышел OAV-сериал «3х3 глаза» («3x3 Eyes») режиссера Дайсукэ Нисио по мотивам манги Юдзо Такады. Его главная героиней была девушка Пай из затерянного в горах Китая племени трехглазых людей, обладающих сверхъестественными способностями, а главным героем – юноша Якумо, подрабатывающий «официанткой» в баре для трансвеститов. После случайной гибели Якумо Пай оживила его, дала ему бессмертие и подчинила своей, не особенно, впрочем, деспотичной воле.

Стилистическая особенность сериала заключалась в дизайне персонажей – его создатели решили воспроизвести монголоидные черты лица так, как их видят европейцы – «узкоглазыми».

Романтическая линия в сюжете была второстепенной по отношению к его мистической и детективной составляющей. Такое соотношение диктовалось распространенной точкой зрения о том, что романтические отношения мало интересуют юношей и более подходят для сёдзё-сериалов.

Интересна идея полной зависимости главного героя от вернувшейся ему жизнь Пай. Ведь зависимость от женщины в японской, как и во многих других культурах, считается для мужчины позорной. Немудрено, что главный герой до встречи с Пай имел такую необычную работу. Уже усвоенное им нетрадиционное поведение сделало его более восприимчивым к «унижению» нового состояния.

В 1992 году начал выходить не менее необычный OAV-сериал «Современная универсальная девушка-кошка» («Bannou bunka nekomusume», 1992-1994) режиссера Хидэтоси Сигэмацу и студии «Анимейт филм» (Animate Film). Его главная героиня – девушка-андроид Нуку-Нуку, построенная на основе мозга кошки (хотя и вполне разумная).

Создана Нуку-Нуку была для защиты главного героя – Рюносукэ, маленького сынишки гениального изобретателя, от происков целого военного концерна под командованием его деда и мамы (родители хотели развестись, но никак не могли поделить ребенка и авторские права на технологию создания разумных андроидов). Неожиданно для всех Нуку-Нуку удалось не только отстоять паренька в сражениях с роботами-убийцами, но и помирить его родителей.

Немужественное поведение «юноши» здесь мотивировалась его детским возрастом, а мужественное поведение девушки – ее в

буквальном смысле стальными мускулами. Интересно, что в одном из позднейших ремейков сериала Рюносукэ – молодой человек, и его отношения с Нуку-Нуку приобретают романтический оттенок.

Существенно в «Девушке-кошке» привлечение внимания к проблеме разводов, которая со второй половины 1980-х годов стала все сильнее вставать в Японии.

И Пай, и Нуку-Нуку озвучивала уже упоминавшаяся выше Мэгуми Хаясибара, и вторая из этих ролей создавалась как «бенефис» актрисы, дав ей возможность продемонстрировать все свои таланты.

Еще одним OAV-сериалом, в котором главную роль озвучила Хаясибара, стал «Ай – девушка с кассеты» («Denei shoujo Ai», 1991-1992) режиссера Мидзухо Нисикубо и студии «ИГ Тацуноко» по мотивам манги Масакадзу Кацуры.

В этом сериале «необычная девушка» по имени Ай («ай» по-японски – «любовь»), сошедшая в дом неудачника Ёты с «особой» видеокассеты, пыталась помочь ему устроить его романтическую жизнь. Ёта, в свою очередь, изо всех сил сопротивлялся, поскольку не верил в возможность что-то в своем существовании изменить. Ай при этом иногда начинала изображать сексуальную «кошечку» и вообще вести себя странно, поскольку кассета, с которой она сошла, была бракованной.

Самый значительный OAV-сериал этого жанра – это, конечно же, «Тэнти – лишний!: Рё-о-ки» («Tenchi muyou! Ryō-ō-ki», 1992-1995) режиссера Хироки Хаяси и студии «AIC».

В «Тэнти» «необычных девушек» стало много, а парень остался один. Правда, главный герой, Тэнти Масаки, – куда более достойная личность, чем многие аналогичные юноши-персонажи. Он – нечего не подозревающий об этом наследник трона космической импе-

рии Дзюрай. Дело в том, что его дед, случайно попав в свое время на Землю, отказался ее покинуть и зажил жизнью простого синтоистского священника.

Изначально «Тэнти» задумывался как пародия на «Звездные войны» Джорджа Лукаса, в которой все герои, кроме главного, заменены девушками. Однако неожиданно его популярность оказалась так велика, что было снято сначала OAV-продолжение, а потом два ТВ-сериала и три полнометражных аниме о жизни Тэнти и всех буквально упавших ему на голову из космоса девушек, мечтающих выйти за него замуж.

Интересно, что ни одна из девушек Тэнти не любила его потому, что он – принц. Главным было его скромное обаяние и золотое сердце.

Еще один важный OAV-сериал на эту тему – «О, богиня!» («Аа! Megami-sama!», 1993) режиссера Хироаки Годы и студии «AIC» по мотивам манги Косукэ Фудзисимы. В нем проявилась очень важная для японской культуры тема – предназначение героев друг другу.

В отличие от упомянутых выше сериалов, «необычная девушка» – богиня Верданди, была по социальному статусу значительно выше, чем главный герой – студент-первокурсник Кэйити Морисато.

Однажды, дозваниваясь до пиццерии, Кэйити ошибся номером и попал в Службу Божественной Помощи. Работающие в этой службе богини предоставляли достойным, но нуждающимся в помощи людям шанс на исполнение одного желания. Когда Верданди, материализовавшись перед Кэйити, объяснила ему, кто она такая и чем занимается, то он ей не поверил, решив, что это шутка старших студентов. Чтобы не испортить «розыгрыш», он пожелал, чтобы Вер-

данди осталась с ним навсегда в качестве его «подружки». Его желание исполнилось – Верданди действительно стала его девушкой.

Имя главной героини и двух ее сестер Фудзисима позаимствовал из «Младшей Эдды» – собрания скандинавских мифов. В «Младшей Эдде» Урд, Верданди и Скульд – три богини-*норны*, вершащие судьбы людей. Немудрено поэтому, что тема судьбы и предназначения играла в «Богине» большую роль. Здесь также был поднят вопрос, уже известный нам по сериалу «Рамма 1/2», – может ли любовь по уговору стать любовью по взаимному влечению.

Интересно, что Верданди – девушка не доминирующего (как многие главные героини аниме), а подчиняющегося типа. Она женственна, хозяйственна, умеет шить и готовить. Это также контрастирует с ее «божественным» социальным статусом. Впрочем, Верданди все-таки энергичнее Кэйити и, сама не всегда того желая, часто им командует.

Еще одна особенность сериала «О, богиня!» (манги в большей степени, чем аниме) – любовь и интерес главных героев к технике. Обычно пассивный Кэйити – талантливый и азартный конструктор средств передвижения, а также неплохой гонщик. Урд и Скульд же – богини-администраторы небесного компьютера. Здесь проявились личные склонности Косукэ Фудзисимы, любящего дотошно изображать в своих произведениях разнообразную технику, как фантастическую, так и реально существующую.

Говоря о необычных персонажах, нельзя обойти вниманием ТВ-сериал «ДНК2» («DNA²», 1994) режиссера Сакаты Дзюньити и студий «Пауэрхаус» (Powerhouse) и «Студио Дин» по мотивам манги Масакадзу Кацурэ. В оригинале «DNA²» – это сокращение от «Докока дэ накусита айцу но айцу» («Другое Я, которое он где-то поте-

рял»), но игра слов в данном случае важнее «правильной» расшифровки заглавия.

Главный герой «ДНК2», Дзюнта Момонари, был донельзя необычным – при малейшем намеке на эротическую сцену или картинку его буквально выворачивало наизнанку. Но после случайно сделанной ему инъекции изменителя ДНК он начал на время превращаться в Мега-Плейбоя – свою абсолютную противоположность, «идеального мужчину» и кумира всех девушек мира. Далее его ситуация постепенно эволюционировала в классический сюжет, хорошо нам известный, – «один юноша и две совершенно разные девушки».

Девушками в данном случае были Карин Аой – агент службы безопасности из будущего, которая и сделала Дзюнте ошибочную инъекцию, и Ами Куримото, единственная из всех девушек мира, на которую у Дзюнты не было рвотной реакции, которой нравился Дзюнта, и которая была совершенно равнодушна к Мега-Плейбою. При этом брак Дзюнты и Ами был заранее обговорен их родителями.

С точки зрения характера Ами представляла собой разумный компромисс между девушками слишком женственными и слишком мужественными, но, как и в большинстве описанных в этой главе сериалов, доминировала во взаимоотношениях с Дзюнттой.

Помимо этого «любовного треугольника», среди героев сериала были также другие девушки, влюбившиеся в Мега-Плейбоя, и типичный антагонист главного героя – богатый красавец Рюдзи, проигравший Мега-Плейбою девичьи сердца и потому его возненавидевший.

Любопытна причина, по которой Карин была направлена в прошлое для уничтожения Мега-Плейбоя (которого она случайно создала). Если его не остановить, то у него будет сто детей от ста

женщин, у каждого из них тоже будет по сто детей... И Земля не сможет прокормить такую ораву Мега-Плейбоев.

Что же оригинально в этом сериале? То, что главному герою не нужно изменяться к лучшему (в любом смысле этого слова) для того, что на него обратила внимание именно та девушка, которая ему нужна, а не легионы девушек, отношения с которыми ему только повредят.

В 1994 году вышел OAV-сериал «Ты арестован!» («Taiho shichauzo!») режиссера Кадзухиро Фурухаси и студии «Студио Дин» по мотивам манги Косукэ Фудзисимы. Здесь необычность двух девушек – главных героинь, заключалась, во-первых, в том, что они были инспекторами дорожной полиции, а, во-вторых, в том, что они работали не хуже мужчин, без которых вполне обходились, хотя и все время пытались завести роман.

Здесь концепция «необычных и сильных девушек» была доведена до логичного завершения – крепкой женской профессиональной дружбы, которой мужчины скорее мешают, хотя героини отнюдь не хотят от них навсегда отказаться.

VIII.4.Подъем фэнтези

В начале 1990-х в Японии появился большой интерес к фэнтези – произведениям, действие которых происходит в мирах «меча и магии».

Одним из первых популярных фэнтези-сериалов был OAV-сериал «Летопись войн острова Лодосс» («Lodoss tou senki», 1990-1991) режиссера Сигэто Макино и студии «Мэдхаус» по мотивам романов Рю Мицуно. Он описывал классический фэнтези-мир и был чрезвычайно эпичен.

Действие «Лодосса» происходило на одноименном острове, раздираемом войнами и междоусобными конфликтами. В основе сюжета лежала история молодого воина по имени Парн, оказавшегося вместе с друзьями в эпицентре войны бывших союзников, короля Белда и императора Фарна, за власть над Лодоссом.

В войне людей участвовали и другие фэнтези-расы: эльфы, гномы, драконы. В целом мир «Лодосса» находится под сильным влиянием произведений Дж. Р. Р. Толкиена, хотя целый ряд его мотивов был взят из японских легенд о борьбе древних героев Японии с демонами и чудовищами. Как и во многих фэнтези-сериалах, в конце концов героям пришлось сражаться уже не за победу того или иного монарха, а за само существование мира.

Интересна и необычна сюжетная линия волшебницы Карлы, пытавшейся поддерживать баланс сил обеих сражающихся сторон. Нанося равный ущерб или равно помогая и королю Белду, и императору Фарну, Карла хотела, чтобы «статус-кво» конфликта поддерживался вечно, а Лодосс никогда бы не попал в одни руки.

Другой знаменитый персонаж этого сериала – эльфийка Диидлит, возлюбленная и спутница Парна, – многократно растиражированный в дальнейшем образ «японской эльфийки», решительной и прелестной красавицы, одинаково успешно обращающейся и с музыкальным инструментом, и с луком и стрелами. Ее очаровательные длинные уши (заимствованные дизайнерами из ирландских легенд) стали определяющим признаком облика эльфа в аниме и манге.

Еще одним фэнтези-сериалом стал сначала полнометражный фильм, а затем – OAV-сериал «Летопись войн Арслана» («Arslan senki», 1991-1995) режиссера Мамору Хамацу и студий «Анимейт филм» и «Студио Перро» (первые два OAV). Сначала вышло два полнометражных фильма, а затем – четыре OAV, все – продолжения

друг друга. Романы, легшие в основу сериала, написал Ёсики Танака, опиравшийся в разработке сюжета не на европейские, а на ближневосточные легенды.

В отличие от «Лодосса», «Арслан» был назван именем главного героя – принца, пытавшегося после гибели отца вернуть себе утраченную власть с помощью небольшой группы соратников. Если Парну для победы нужно было совершенствоваться во владении оружием, то перед Арсланом стояла задача иного порядка – суметь возглавить и организовать сопротивление иноземным захватчикам. Соответственно, в сериале больше внимания уделялось политике и стратегии, чем воинским искусствам.

После окончания работ над второй серией OAV студия «Студио Перро» отошла от проекта. Еще через две неудачных серии, выпущенных студиями «Анимейт филм» и «Джи. Си. Стафф» (J.C. Staff), производство сериала было окончательно прекращено.

И «Лодосс», и «Арслан», будучи по сюжету и идеологии сёнэн-сериалами, тяготели к эстетике сёдзё-аниме. Дело в том, что, как и в России, романтика фэнтези в Японии привлекает большое количество девушек-поклонниц, предпочитающих «лирику» «физике» меха-сериалов.

В 1991 году начинает выходить OAV-сериал «Риг-Веда» («RG-Veda», 1991-1992) режиссера Хироюки Эбаты и студии «Анимейт филм», созданный по мотивам манги группы «КЛАМП» и основанный на индийской мифологии. Это была первая аниме-экранизация произведений «КЛАМП».

Существенно более мрачным и сёнэн-ориентированным был OAV-сериал «Ублюдок!! Муж, сокрушающий Тьму» («Bastard!! Ankoku no hakaï jin», 1992-1993) режиссера Тору Ёсиды и студии «AIC» по мотивам манги Кадзуси Хагивары. Он уже был в значи-

тельно большей степени близок к японской мифологии, хотя и использовал привычные фэнтези-мотивы и расы (в частности, темных эльфов).

Стоит отметить сложную систему магических заклинаний «Ублюдка», в которой наложение каждого заклинания предварялось обращением к высшим силам и заканчивалось ключевым словом или словосочетанием – названием заклинания: *«Зарзард-зарзард, сакуроло! В адской Тьме – адский Огонь, стань моим мечом и уничтожь моих врагов! ВЕНОМ!»*. Эта магическая система в дальнейшем стала основой многих фэнтези-аниме. Кстати говоря, произнесение названия удара или приема при его использовании – типичный элемент аниме и манги о боевых искусствах.

Наиболее необычным в «Ублюдке» было распределение персонажей между сторонами Добра и Зла. Священник Гео освободил самого ужасного из слуг Ансла-Сакс (Исконного Зла), мага Дарка Шнайдера, чтобы тот помог справиться со своими бывшими слугами, вернувшимися отомстить за былое поражение.

Ранее Шнайдер был заключен в теле мальчика, влюбленного в дочь Гео. Эта страсть передалась Дарку, и ради девушки Шнайдер постепенно склонялся на сторону людей, побеждая слуг Тьмы и переманивая их на свою сторону.

Изменения в характере Шнайдера происходили постепенно, и до самого конца он не превратился в «пай-мальчика». Как никогда ранее, в «Ублюдке» очень четко и выпукло проявилась идея синтоизма об относительности и иллюзорности понятий «Абсолютное Зло» и «Абсолютное Добро». Ведь Дарк Шнайдер – не просто слуга Тьмы, он – ее незаконнорожденный сын (отсюда «ублюдок» в названии).

Вышедший в 1993 году OAV-сериал «Полудракон» («Dragon Half») режиссера Синя Садамицу и студии «ИГ Тацуноко» по мотивам манги Рюсукэ Миты стал новым словом в аниме-фэнтези. Это был принципиально несерьезный, комедийный сериал, основанный на пародийном сочетании фэнтези и современности (например, главные герои пытались попасть на концерт поп-звезды и, по совместительству, известного охотника на драконов).

К сожалению, вышло всего две серии «Полудракона», и он не получил предполагавшегося ТВ-продолжения. Тем не менее, идеи сочетания фэнтези и современности и активного использования «супер-деформированного» изображения как визуального курсива сыграли большую роль в развитии стилистики не только аниме-фэнтези, но и аниме в целом.

В дальнейшем фэнтези-аниме развивалось очень динамично, сочетая в себе все мировые мифологии и, иногда, мир современной Японии.

VIII.5. Киберпанк

В отличие от фэнтези, киберпанк в этот период переживает окончание подъема. Тем не менее, киберпанк-аниме все еще производятся достаточно активно.

В 1990 году вышла первая серия OAV-сериала «Кибергород Эдо 808» («Cyber City OEDO 808», 1990-1991) Ёсиаки Кавадзири и студии «Мэдхаус», описывающего работу особого отдела полиции, состоящего из бывших преступников, в мире высоких технологий и тотальной киборгизации. Как и многие другие работы Кавадзири, сериал сочетал научную фантастику и мистику – персонажи жили в мире электроники, но сражались, используя сверхъестественные способности.

Три главных героя «Кибергорода Эдо 808» создавались на основе трех основных персонажей уже неоднократно упомянутого романа У Чэньэня «Путешествие на Запад» – самого Сунь Укуна и двух его сподвижников.

В 1991 году появился полнометражный аниме-фильм «Старик Зет» («Roujin Z») режиссера Хироюки Китакубо и студии «APPP» по мотивам манги Кацухиро Отото, эксплуатировавший необычную доселе тему старости: немощный старик получал возможность начать новую жизнь внутри робота-няньки. К сожалению, параллельно разрабатывался военный вариант такого робота, и два проекта пересеклись – робот-сиделка начал действовать как боевая машина.

В 1993 году выходит OAV-сериал «Сны оружия» («Gunnm») режиссера Хирочи Фукатоми и студии «Анимейт филм» по мотивам манги Юкито Кисиро. Он рассказывал о нелегкой судьбе девушки-андроида по имени Галли. Вышло всего две серии, после которых работа над сериалом прекратилась – автору манги не понравилось ее аниме-воплощение. Название сериала восходит к названию знаменитой повести Филипа Дика «Снятся ли андроидам электроовцы?», которая легла в основу уже упоминавшегося американского фильма «Бегущий по лезвию бритвы».

В том же году начал выходить OAV-сериал «Медицинские карты Черного Джека» («Black Jack Carte», 1993-1997) режиссера Осаму Дэдзаки и студии «Тэдзука продакшнс» по мотивам классической манги Осаму Тэдзуки. Он не относился к чистому киберпанку, но описание необычных операций гениального подпольного врача по прозвищу «Черный Джек» вполне соответствовало этому жанру.

Также в 1993 году был выпущен второй полнометражный фильм сериала «Мобильная полиция Патлейбор» группы «Хэдгир», режиссера Мамору Осии и студии «ИГ Тацуноко». Для этого филь-

ма «Хэдгир» полностью переработала дизайны персонажей, сделав их намного более реалистичными, а «ИГ Тацуноко» создала графическое решение невиданного ранее качества, установив новую планку уровня совершенства анимации.

1994 год порадовал зрителей OAV-сериалом режиссера Тэцуро Амино «Ирия: Зейрам» («Iria Zeiram», 1994) о приключениях космической «охотницы за головами». Интересно, что снят этот сериал был как *приквел* (предыстория, создающаяся после создания истории) художественного фильма «Зейрам» («Zeiram», 1991). Режиссером последнего и автором концепции OAV-сериала был Кэйта Амэмия, известный в Японии мастер фантастического кино.

В том же году на студии «Тохо» было создано полнометражное аниме Ёсимити Фурукавы и Мититаки Кикичи «Блюз Дарксайда» («Darkside Blues», 1994). Этот апокалиптический и антиутопический мистический фильм с элементами киберпанка – весьма необычный пример реализации в аниме эстетики популярного в современной «высокой» японской культуре американского музыкального стиля «блюз».

Но в общем популярность киберпанка снижалась, а сходные по стилистике научно-фантастические аниме становились все более «жизнерадостными».

В качестве примера приведем OAV-сериал «Кии – металлический идол» («Key the Metal Idol», 1994-1997) студии «Студио Перро» и режиссера Хироаки Сато. В нем рассказывалась история девушки-робота, которой для того, чтобы стать человеком, нужно было найти 30 тысяч друзей. Увидев по телевидению выступление поп-звезды, она решила стать певицей и таким образом обзавестись необходимым количеством поклонников.

Несмотря на наличие киберпанк-мотивов, основное внимание в «Кэй» уделялось жизни шоу-бизнеса и испытаниям, через которые приходится проходить желающим стать звездами.

VIII.6. Аниме по мотивам игр

В начале 1990-х появилась новая разновидность аниме – аниме по мотивам игр, видео-приставочных или компьютерных.

Так, в 1991 году начал выходить ТВ-сериал «В поисках дракона: Приключения Дая» («Dragon Quest: Dai no bouken», 1991-1992) режиссера Ринтаро по мотивам манги Рики Сандзё, которая, в свою очередь, была создана на основе популярной одноименной видео-игры.

Однако настоящий прорыв случился в 1994 году, когда Масами Обари выпустил полнометражное аниме «Легенда о голодном волке» («Garou densetsu»), Гисабуро Сугии и студия «Груп Так» – также полнометражный «Уличный боец II» («Street Fighter II»), а Ринтаро и студия «Мэдхаус» – OAV-сериал «Последняя фантазия V» («Final Fantasy V», 1993-1994).

Все три аниме были сделаны по мотивам соответствующих игр для игровых приставок (значительно более популярных в Японии, чем игры для персональных компьютеров), и два первых до сих пор считаются лучшими в своем жанре.

Впрочем, современные аниме по мотивам игр были и остаются либо рекламой, либо попытками получить дополнительные деньги за счет популярности игры. Они редко поднимаются над шаблонами устоявшихся канонов.

VIII.7. Мистика и история

Как уже отмечалось, на смену киберпанку постепенно приходят мистические и историко-мистические аниме.

1991 год радует зрителей началом выхода OAV-сериала «Легенда о великих драконах» («Sougyuuden», 1991-1993) режиссеров Сигэру Уэды и Ёсихиро Ямагути по мотивам романов Ёсики Танаки о четырех братьях, обнаруживших в себе магические способности легендарных Правителей Мира.

В том же году создается OAV «Судья Тьмы» («Anikoku no Judge», 1991) режиссера Хироси Нэгиси и студии «Анимейт филм» о таинственном Судье, судящем по законам Ада нарушителей закона людей.

Тогда же начинается выпуск сериала «История столицы» («Teito monogatari», 1991-1992) режиссера Ринтаро и студии «Мэдхаус» по мотивам романа Хироси Араматы. Он рассказывал трагическую историю попыток могущественного мага уничтожить Токио, который он счел центром мировой скверны.

В этом же году выходит первый из двух OAV по мотивам «Русалочьего цикла» («Ningyo no sicle») Румико Такахаси – «Лес русалок» («Ningyo no tori», 1991) и «Шрам русалки» («Ningyo no kizu», 1993). Оба были посвящены древней японской легенде о том, что, съев мясо русалки, человек может обрести бессмертие. Их главные герои на собственном печальном опыте узнавали, что вечная жизнь не приносит вечного блаженства. Режиссером первого OAV был Такуя Мидзутани, второго – Морио Асака.

В 1992 году создается OAV-сериал «Семейка Абасири» («Abashiri ikka») режиссера Такаси Ватанабэ и студии «Студио Перро» по мотивам классической манги Го Нагая, а также OAV-сериал

«Токио-Вавилон» («Токуо Babylon», 1992-1993) режиссера Коити Тигуры и студии «Анимейт филм» по мотивам манги группы «КЛАМП».

Первый из них – история девушки из семьи величайших преступников мира, оказавшейся в привилегированной частной школе и узнавшей, что для выживания в этом учебном заведении может не хватить всех ее «убийственных» талантов, а второй – история отношений двух магов-оммёдзи (повелителей духов).

В этом же году начинают выходить два «крутых» сёнэн-сериала. Первый из них – OAV-сериал «Усио и Тора» («Ushio to Tora», 1992-1993) режиссера Кунихиро Юямы о юноше, который сначала подчинил себе, а потом и подружился с ужасным чудовищем, проклятием его семьи.

Второй – ТВ-сериал «Отчет о буйстве духов» («Yuu yuu hakusho», 1992-1994) студии «Студио Перро» и режисера Масами Симоды по мотивам манги Ёсихиро Тогаси. Его главный герой Юсукэ Урамэси с помощью своего злейшего врага и любимой девушки вернулся из мертвых, чтобы помочь Небесной Канцелярии бороться со зловредными духами.

Любопытна линия постепенного перевоспитания главного героя «Отчета» под влиянием возложенной на него ответственности – от наглого и неустроенного юноши с задатками начинающего преступника до уверенного в себе и своем деле главы Небесного Отряда борцов с демонами.

Наконец, в 1993 году появился настоящий шедевр – полнометражный фильм «Дзюбэй – повесть о ниндзя» («Juubei ninpuuchou») режиссера Ёсиаки Кавадзири и студии «Мэдхаус».

Это захватывающее аниме о первых годах правления сёгунов из клана Токугава (начало XVII века), когда еще были сильны их по-

бежденные, но не сломленные противники. Чтобы вернуть себе власть, заговорщики обратились к помощи воинов-демонов, и только три презирующих друг друга ниндзя могли помешать началу новой войны за передел Японии.

В отличие от многих аниме, здесь нет хэппи-энда, и главный герой в конце фильма ничуть не более счастлив, чем в начале. Ему всего лишь удалось выжить, потеряв при этом любимую девушку.

Прообразом главного героя стал Дзюбэй Мицуёси Ягю, историческая личность, прославленный воин, владевший одновременно искусством самураев и ниндзя. Именно он создал в XVII веке тайную полицию О-мэцукэ, одну из лучших структур такого рода в истории человечества.

Упомянем также ТВ-сериал «Голубое семя» («Blue Seed», 1994-1995) студии «Ксебек» (Хебес) по мотивам манги Юдзо Такады – сочетание мистики и фантастики. Режиссером сериала был Дзюн Камия.

Главной героиней «Голубого семени» была юная Момидзи Фудзимия (удачная роль Мэгуми Хаясибары), перевоплощение героини древнего японского мифа Кусинады-химэ. В самом начале истории Японии эта юная дева была обещана богу Сусаноо-но-Микото за победу над восьмиглавым драконом Ямато-но-Ороти. С тех пор для того, чтобы сдерживать нападение на Землю демонов-*арагами*, все перевоплощения Кусинады-химэ должны приноситься в жертву Сусаноо. Таким образом, Момидзи и правительственная организация, взявшая на себя ее защиту, оказались перед сложной проблемой – можно ли спасти мир без возрождения человеческих жертвоприношений?

Главным героем сериала был Мамору Кусанаги, демон-арагами, которому Ямато-но-Ороти приказал не допустить принесения

перевоплощения Кусинады-химэ в жертву богу. Вскоре, однако, Мамору начал защищать Момидзи не только по зову долга, но и по зову сердца.

«Голубое семя» активно использовал и обыгрывал японский фольклор, давая многим мифам оригинальные трактовки. С технической точки зрения в нем интересно эпизодическое использование компьютерной графики.

В 1994 году Лэйдзи Мацумото и студия «Мэдхаус» выпустили OAV «За штурвалом» («The Cockpit») – экранизацию манга-рассказов Мацумото. Здесь, как никогда раньше в аниме, удалось, с одной стороны, передать антиамериканские настроения, а, с другой стороны, создать динамичный и заставляющий задуматься фильм о военных летчиках и камикадзе.

VIII.8.Прочие достижения

Продолжалась работа Миядзаки и Такахаты на студии «Студио Гибли» по созданию полнометражных аниме. 1991 год – «Сочащиеся воспоминания» («Omohide poro-poro») Такахаты, 1992 год – «Порко Россо» («Kurenai no buta») Миядзаки, 1994 год – «Война тануки в эпоху Хэйсэй и Пом-Поко» («Heisei tanuki gassen Ponpoko») Такахаты.

«Сочащиеся воспоминания» был основан на сёдзё-манге Хотару Окамото (автор сценария) и Юко Тонэ (художник), рассказывающей о жизни 11-тилетней Таэко в 1966 году. Такахата изменил сюжет так, что в нем взрослая Таэко в 1982 году вспоминала свое детство. Фильм был пронизан ностальгическими нотками и подробно рассказывал о жизни Японии середины 1960-х годов.

«Порко Россо» был «бенефисом» Миядзаки, исполнившим свою заветную мечту, – снять аниме о свиньях и самолетах. Поэтому

главный герой фильма – пилот аэроплана, выглядящий как свинья (почему именно так – в фильме объяснения не дается). В переводе с итальянского «*порко rosso*» значит «алая свинья», и именно это название Миядзаки выбрал для иноязычных переводов фильма.

В отличие от предыдущих работ студии «Студио Гибли», «Порко Россо» был сделан для взрослой аудитории – для показа пассажирам трансатлантических авиарейсов между Японией и США. Несмотря на то, что его действие происходило в 1930-е годы в Европе, в период подъема нацистской партии Германии, фильм был поразительно добр и светел и практически не содержал «отрицательных персонажей».

«Война тануки» был аниме совершенно другого типа. Он рассказывал эпическую историю проигранной *тануки* (енотовидными собаками) войны за избавление родных холмов от человеческой стройки. Войну эту тануки вели по всем правилам военного искусства, с победами, поражениями и потерями, войну террористическую и информационную. В фильме обыгрывалось и использовалось огромное количество японского народного фольклора, что, к сожалению, сделало этот блестящий «экологический» фильм малопонятным для иностранного зрителя.

Из «космических» сериалов стоит отметить комедийный ТВ-сериал «Безответственный капитан Тайлор» («*Musekinin kanchou Tylog*», 1993) режиссера Коити Масимо и студии «Тацуноко продакшн» о похождениях недалекого, но очень удачливого и никогда не унывающего капитана космического корабля. Его любовь и доверие к людям оказались более «страшным» оружием в межзвездной войне, чем целые боевые флотилии. В основу сериала были положены повести, которые написал Хитоси Ёсиока.

Также нельзя пройти мимо выхода первых серий двух сериалов режиссера Сёдзи Кавамори – OAV-сериала «Макросс Плюс» («Macross Plus», 1994-1995) студии «Трайангл стафф» (Triangle Stuff) и ТВ-сериала «Макросс 7» («Macross 7», 1994-1995) студий «Хиро» (Hero) и «Аси продакшн», доведших сначала до совершенства, а потом до абсурда идею сериала «Макросс» о войне при помощи музыки и музыкальных инструментов.

В «Макросс Плюс» герои вступают в сражение с идеальной певицей Шэрон Эппл, кибернетической программой, использующей свое мастерство, чтобы дать людям счастье – вечное забвение в музыкальной гармонии. В сериале же «Макросс 7» герои воюют, используя музыкальные инструменты как средства управления и энергетической подпитки боевой техники.

Полнометражный фильм Кавамори, созданный на основе сериала «Макросс Плюс» (и одноименный с ним) в 1995 году, входит в число наиболее технически совершенных аниме в истории. Особый интерес представляет его музыкальное сопровождение – шедевр композитора Ёко Канно, а также активное использование компьютерных спецэффектов.

Из спортивного аниме отметим начало выхода в 1993 году баскетбольного ТВ-сериала «Рубящий удар» («Slam Dunk», 1993-1996) студии «Тоэй дога» по мотивам манги Такэхико Иноуэ, а из детского – идущий с 1993 года и до сих пор скабрезный, но поразительно смешной детский ТВ-сериал «Малыш Син и его карандаш» («Crayon Shin-chan») по мотивам манги Ёсито Усуи. Специфику юмора «Малыша Сина» легко можно понять по одному лишь его названию.

«На закуску» назовем также нечто необычное – кулинарный OAV и ТВ-сериал «Мой папа – лучший повар в мире» («Tokkyu no chef wa oishinbo Papa», OAV – 1990, ТВ – 1992-1995) по мотивам

манги Тоти Уэямы, рассказывающий о секретах японской кухни, которые вместе открывают для себя отец-повар и его маленький сын.

В целом, из вышеизложенного видно, что к 1995 году аниме представляло собой чрезвычайно развитую отрасль японской промышленности. Несмотря на начало в середине 1990-х финансового кризиса, повлекшего за собой снижение количества серий в ТВ-сериалах и сокращение производства OAV, рынок аниме удержался и был готов к новым свершениям аниматоров.

IX. Новые шедевры (1995-1997)

IX.1. Введение

Как уже говорилось выше, экономический кризис, в котором в это время оказалась Япония, больно ударил по финансированию аниме-индустрии. Сократилось производство и число серий OAV, ТВ-сериалы также стали короче и технически проще (с точки зрения уровня сложности анимации).

Тем не менее, достигнутый уровень сложности дизайнов и сюжета позволил, сократив производственные расходы и перейдя на платные кабельные и спутниковые каналы, снимать аниме для более узкой и «понимающей» аудитории.

IX.2. Сериалы «не для всех»

Среди аниме нового типа первое место по праву занял один из лучших сериалов в истории аниме – культовый ТВ-сериал «Евангелион нового поколения» («Shinseiki Evangelion», 1995-1996) режиссера Хидэаки Анно и студий «Гайнакс» и «Продакшн И.Г.», шедевр жанра «меха-сэнтай».

Впрочем, точно определить жанр этого сериала достаточно трудно, а описать его сюжет в нескольких строчках – просто невозможно. История жизни Синдзи Икари и других пилотов биомеханических «гигантских роботов» серии «Евангелион», не вполне понимающих, зачем они сражаются с таинственными Ангелами, может быть понята множеством способов, каждый из которых имеет право на существование. Для кого-то это – блестящий военно-тактический сериал, для кого-то – исповедь заблудшей души, для кого-то –

предупреждение науке, слишком близко подошедшей к тайнам жизни.

Сериал наполнен цитатами из священных текстов всего мира и огромным количеством неразрешенных сюжетных загадок, оставляющих зрителям пространство для проявления собственной фантазии. Тем не менее, благодаря правильной маркетинговой политике он нашел своего зрителя и имел колоссальный успех.

В очередной раз студия «Гайнакс» продемонстрировала умение сочетать подтексты, интересные отсылки, с идеями и мотивами, привлекательными для более широкого круга зрителей. Таким образом, им удастся добиваться успеха у обеих зрительских аудиторий, каждая из которых видит что-то свое. Кому-то ближе споры о религиозной системе «Евангелиона», а кому-то – рассуждения о размере груди главной героини, таинственной и молчаливой альбиноски Рэй Аянами.

Другое ТВ-аниме 1995 года, другого стиля и жанра, но не менее популярное – фэнтези ТВ-сериал «Рубаки» («Slayers», 1995) режиссера Такаси Ватанабэ и студии «Э&Г Филмс» (E&G Films) о приключениях могущественной, но чрезвычайно самоуверенной юной волшебницы Лины Инверс (одна из лучших ролей Мэгуми Хаясибары) и ее друзей и врагов. Повести, по мотивам которых был снят сериал, создали Хадзимэ Кандзака (автор) и Руи Араидзуми (иллюстратор).

Здесь не было ни мистических откровений, ни роботов, но сериал (и особенно – главная героиня) так полюбился зрителям, что по мотивам этих повестей было снято еще два сериала-продолжения и три полнометражных фильма.

Еще одно заслуживающее упоминания фэнтези того же года – ТВ-сериал «Неистовые охотники» («Bakuretsu hunter», 1995-1996)

студии «Ксебек» по мотивам радиопьесы Сатору Акахори, повествующей о команде земных воплощений божеств смерти и разрушения, сражающихся с правящими миром магами.

Нельзя не отметить, что во всех трех этих сериалах практически невозможно говорить о сражении Добра и Зла. Обе стороны – не самые достойные существа, преследующие сугубо личные цели.

В последующие годы традиция такого рода сериалов была продолжена. В 1996 году начинает выходить самурайский ТВ-сериал «Бродяга Кэнсин» («Rugouni Kenshin», 1996–1998) режиссера Кадзухиро Фурухаси и студий «Студио Галлоп» и «Студио Дин» по мотивам манги Нобухиро Вацуки.

В отличие от многих других исторических аниме-сериалов, его действие происходило не в эпоху Токугава, а в начале эпохи Мэйдзи (вторая половина XIX века), а персонажи сражались не столько друг с другом, сколько с давящим на их плечи «темным» прошлым. Например, его главный герой, бывший правительственный агент Химура Кэнсин, ранее известный как «Палач Баттосай», после окончания войны начал носить меч с лезвием на обратной стороне клинка, чтобы никогда больше никого не убивать.

Разумеется, создатели сериала не могли обойти стороной тему «Синсэнгуми», один из руководителей которого, Хадзимэ Сайто, перешедший после казни полковника Кондо в ряды имперской полиции, выведен как персонаж «Кэнсина» и яростный противник главного героя, с которым они ранее сражались по разные стороны баррикад.

Другим шедевром 1996 года стал ТВ-сериал дизайнера Сёдзи Кавамори, режиссера Кадзуки Аканэ и студии «Санрайз» «Видение Эскафлона» («Tenkuu no Escafloone», 1996), использовавший эстетику паропанка и сочетавший в себе элементы магии и технологии.

Это был один из самых долгих в производстве аниме-проектов – работа над ним началась еще в 1991 году, и за это время разработчики успели детально продумать мир сериала – скрытую магией луну Земли, на которую чудесным образом попала главная героиня, Хитоми, оказавшись в самом пекле междоусобной войны.

«Эскафлон» проектировался так, чтобы быть интересным и мужской, и женской аудитории, а потому сочетал в себе научно-фантастические, фэнтезийные и романтические мотивы. Дошло даже до того, что по мотивам сериала было создано две независимых манги, одна – для юношей, другая – для девушек.

Также 1996 год отмечен фантастическим ТВ-сериалом «Крейсер “Надэсико”» («Kidou senkan Nadesico», 1996-1997) режиссера Тацуо Сато и студии «Ксебек». В разработке идеи сериала принимал участие известный мангака Киа Асамия.

Его необычность заключалось в том, что героическая команда крейсера «Надэсико», единственного космического корабля земных войск, способного на равных сражаться с пришельцами, – поклонники аниме, не забывающие в промежутках между боевыми операциями смотреть и обсуждать свой любимый сериал «Гэкигангер-3». Узнав, что сражающиеся против них пришельцы – тоже люди, много лет назад покинувшие Землю, но сохранившие любовь к анимации, они даже устроили совместную «выставку достижений отаку».

К сожалению, то, что их объединяет, их и разделило. И земляне, и пришельцы – поклонники аниме 1970-х, когда противник главных героев считался настоящим Злом, несмотря на все его возможные достоинства, и потому союз со злодеем был невозможен. Преодолеть эту пропасть героям удалось только тогда, когда они освободились от чар любимого сериала и обратились к реальной жизни.

Еще один популярный ТВ-сериал 1996 года – фантастическое аниме «Воины-марионетки Джей» («Saber Marionette J», 1996-1997) режиссера Ситады Масами и студии «Студио Джуниор» (Studio Junior), основанное на одноименной радиопьесе и созданное в жанре «необычные девушки и слабые парни».

В «Воинах-марионетках» речь шла о планете, на которой уже много столетий нет женщин, а размножение происходит «в пробирке». Единственные «девушки» – это воины-андроиды, созданные для того, чтобы защитить местного правителя по имени Токугава Иэясу от иноземного завоевателя по имени Фауст. К сожалению, у того уже были собственные «девушки-марионетки», готовые за него сражаться. При этом защищающееся государство было создано по образцу Японии, а захватническое – по образцу фашистской Германии.

Главным героем сериала был простой «японский» юноша по имени Отару, нашедший и активизировавший марионеток-защитниц. Любопытно, что, поскольку гетеросексуальные отношения на этой планете были практически забыты, то у Отару был гомосексуальный возлюбленный по имени Ханагата. Точнее, речь шла об исключительно односторонней любви со стороны Ханагаты. Впрочем, она не имела большого значения для сюжета, действуя в качестве «комедийной разрядки» между более серьезными событиями.

Особо отметим многократно встречающейся в аниме и манге мотив войны с германскими фашистами, в которой японцы, вопреки исторической правде, находятся с «правильной» стороны. Это отголосок чувства вины и раскаяния в политической ошибке, которую в свое время совершили правители Японии, когда вошли в нацистскую «Ось».

Еще одна популярная тема жизни Японии 1990-х – эмансипация, раскрывалась в фантастическом ТВ-сериале «Гипер-полиция»

(«Hyper Police», 1997) режиссера Такахиро Омори и студии «Студио Перро». Его главные героини были очаровательными мутантками-полуживотными (кошками, лисами и так далее) и работали в полиции будущего, занимающейся расследованием преступлений существ, наделенных сверхъестественными способностями.

Отметим, кстати, что действующие в «Гипер-полиции» человекоподобные разумные животные имеют в японском языке специальное название – «*добуцу*» («пушистики»).

Также трудно обойти вниманием небольшой (13 серий), но любопытный ТВ-сериал «Те, кто охотятся за эльфами» («*Elf wo karumono tachi*», 1996) режиссера Итиро Катаямы и студии «Груп Так» по мотивам манги Юу Ягами.

В сущности, это был типичный фэнтези-сериал о людях с Земли, попавших в фантастический мир, но особенно он интересен полным отказом от попыток казаться правдоподобным и окончательным освобождением фантазии авторов, издевающихся над штампами фэнтези и фантазиями отаку, мечтающих, скажем, взять с собой в выдуманный мир настоящий танк. Не будучи шедевром, он, тем не менее, стал популярен, и был снят еще один ТВ-сериал – его продолжение.

Наконец, упомянем еще один необычный ТВ-сериал – «Вперед! Школьная секция пинг-понга» («*Ike! Ina-chuu takkyuubu*», 1995) режиссера Масами Хаты по мотивам манги Минору Фуруя. Являясь одним из самых непристойных (исключая порнографию) аниме-сериалов, он, тем не менее, представляет интерес как пародия на «героические» спортивные сериалы, повествующие о важности «командной игры».

Сюжет его заключается в рассказе о том, как команда из шести разгильдяев мужской секции пинг-понга пыталась отвоевать у жен-

ской секции пинг-понга свой бывший спортзал, который у них отняли из-за постоянных проигрышей. А «командный дух» в сериале присутствовал физиологически – в виде дурных телесных запахов.

IX.3. Сёдзэ-аниме

Сёдзэ-аниме, обычно хуже представленное в мире ТВ-сериалов, в этот период дало целый ряд интересных произведений в этом формате.

Начать следует с прямого подражания «Сейлор Мун» – ТВ-сериала «Легенда об ангеле любви Веддинг Пич» («Ai tenshi densetsu Wedding Peach», 1995-1996) режиссера Кунихико Юямы по мотивам манги Сукэхиро Томиты.

Впрочем, по сравнению с «Сейлор Мун» этот сериал был шагом назад. Его создатели не пытались придумать логичное объяснение происходящих в нем волшебных событий, а удовлетворились созданием чрезвычайно «прелестной» истории о четырех девушках, бизнес семей которых связан со свадебными церемониями. Поэтому богиня любви Афродита поручила им бороться с демонами, крадущими у людей любовь. В каком-то смысле этот сериал можно рассматривать как рекламу свадебного бизнеса – так много его подробностей там описывается.

ТВ-сериал «Грабитель Сент-Тейл» («Kaitou Saint Tail», 1995-1996) студии «ТМС» по мотивам манги Мэгуми Татикавы – достаточно необычный пример жанра «махо-сёдзэ».

Главная героиня в нем, как обычно, помогала окружающим, тайком пользуясь магией, однако, магией особенного свойства – позволяющей красть различные вещи. Для этого она пользовалась божественным покровительством (сериал наполнен разнообразной христианской атрибутикой). Главный герой сериала – сын поли-

цейского, мечтающий стать детективом и поймать таинственного вора, в которого превращается главная героиня.

Мотив героини, совершающей «благие» преступления, не был оригинален. Вспомним, хотя бы, классический сериал «Кошачьи глаза», созданный еще в 1983 году. Однако для подросткового жанра «махо-сёдзё» эта концепция оказалась революционной, и в дальнейшем «Грабитель Сент-Тейл» породил несколько подражаний.

Своего рода унисекс-аниме из эпопеи «ГАНДАМ» стал ТВ-сериал «ГАНДАМ Дубль-вэ – новая военная летопись» («Shin kidou senki GUNDAM W», 1995-1996) режиссера Масаси Икэды. Пять главных героев – юных пилотов боевых роботов – были нарисованы в сёдзё-стиле, и некоторые из них проявляли «бисексуальные» романтические настроения.

Несмотря на то, что вся эпопея в целом и этот сериал в частности, как история военных действий, относится к сёнэн-аниме, «ГАНДАМ Дубль-вэ» был сделан, в основном, для поклонниц эпопеи.

Также нельзя не отметить ТВ-сериал «Таинственная игра» («Fushigi yuugi», 1995-1996) режиссера Хадзимэ Камэгаки и студии «Студио Перро» по мотивам манги Юу Ватасэ. Это мистическая история, основанная на традиционном китайском и японском фольклоре, о двух подругах, которых затягивает внутрь себя старинная книга. Девушки становятся жрицами враждующих друг с другом богов фантастического мира, созданного автором на основе описаний Древнего Китая.

Сериал «Таинственная игра» изящно сочетал комедийные и драматические мотивы, а также, что нетипично для ТВ-аниме, рискованно вторгался в область сексуальных отношений, в том числе и «нетрадиционных». Здесь можно говорить о существенном прогрессе уровня сложности повествования для сёдзё-аниме и для ТВ-сериа-

лов. Продолжения «Таинственной игры», однако, выходили в OAV-формате.

Выпущенный в эти же годы ТВ-сериал «Детские игрушки» («Kodomo no omocha», 1996-1998) режиссера Акитаро Дайти и студии «Студио Галлоп» по мотивам манги Михо Обаны был весьма нетипичным примером сёдзё-аниме, ориентированного на младшую аудиторию (10-12 лет).

Обычно аниме такого рода делались о более взрослых персонажах, здесь же история первой любви главных героев излагается на примере ровесников зрителей – двенадцатилетних детей. В «Детских игрушках» сочетались каноны детского аниме, обычно неромантического, и традиции романтического сёдзё-аниме. От первого взят «сумасшедший» юмор, а от второго – серьезное романтическое наполнение сюжета.

Эта «гремучая смесь» оказалась весьма популярной и в дальнейшем открыла дорогу целому ряду аналогичных сериалов.

Более традиционной, чем «Детские игрушки», «школьной драмой» был ТВ-сериал «Цветочки после ягодок» («Hana yori dango», 1996-1997) студии «Тоэй дога» и режиссера Сигэясу Ямаути по мотивам манги Ёко Камио.

История Цукиси Макино, девочки из бедной семьи, попавшей за свои незаурядные способности в привилегированную школу, в которой обычно учатся только дети из богатейших семей Японии, – пример лучших традиций романтического сёдзё-аниме.

Отметим, что, по сравнению с предшествующими ей героинями романтических сериалов, Цукиси наделена гораздо более сильным характером. Именно ее готовность противостоять оскорблению со стороны избалованных одноклассников делает ее популярной и привлекает к ней внимание поклонников – ее бывших «гонителей».

Сёдзё ТВ-сериал «Малыш Ака и я» («Ака-chan to boku», 1996-1997) студии «Студио Перро» по мотивам манги Маримо Рагавы интересен, прежде всего, тем, что его главным героем был мальчик.

Одиннадцатилетний Такуя после гибели матери жил с отцом и маленьким братом. Но отец все время проводил на работе, и Такуе пришлось воспитывать малыша самому. Отметим, что в аниме никогда не отрицалась способность мужчины вырастить ребенка без матери (например, это общий мотив историй о роботах-андроидах), но впервые роль воспитателя досталась ребенку, а процесс «нестандартного» воспитания показан во всех подробностях.

Наконец, этот раздел был бы неполным без ТВ-сериала режиссера Кунихико Икухары, группы «Би-ПаПас» (Be-PaPas) и студии «Джи. Си. Стафф» «Юная революционерка Утэна» («Shojo kakumei Utena», 1997).

Группа «Би-ПаПас» – это команда разработчиков «Утэны», объединившаяся, чтобы получить на него все коммерческие права. Возглавляли «Би-ПаПас» Икухара и мангака Тихо Сайто, автор одноименной и создававшейся параллельно сериалу манги.

Одно из прозвищ «Утэны» среди отаку – «Евангелион для девушек». Действительно, в мире сёдзё-аниме этот сериал столь же существенное событие, как и сериал «Евангелион нового поколения» в мире сёнэн-аниме, хотя их тематика и эстетика совершенно различны.

В основу сюжета сериала была положена легенда о Принце, в незапамятные времена приходившем на помощь девушкам всего мира и умершем в этих трудах (помимо сказочных источников этой легенды, нельзя не упомянуть также классическую японскую «Повесть о Гэндзи»). Главные герои сериала решают между собой, кто из них сможет заменить Принца в современном мире.

В соревновании за место Принца участвовали и юноши, и девушки, а главная героиня, Утэна Тэндзё, подошла к изображению Принца серьезнее всех, даже начав говорить в мужском стиле – в японском языке нет категории рода, но есть гендерные («родовые») слова и выражения, которые обычно используются только лицами соответствующего пола.

Пафос сериала, однако, заключался в том, что для исполнения функций Спасителя-Принца нужны не внешние проявления мужественности, а его внутреннее наполнение – готовность отдать свою жизнь за другого.

В основе художественного мира «Утэны» лежали две упоминавшиеся выше экранизации произведений классика сёдзё-манги Риёко Икэды – «Роза Версаля» и «Мой дорогой старший брат...». Из первого взята необычная для Японии барочная эстетика, а из второго – нездоровая атмосфера привилегированной школы. Несмотря на то, что действие происходит в современной Японии, наравне с сотовыми телефонами герои пользуются шпагами и мечами – также дань уважения «Розе Версаля».

В одном из интервью режиссер заявил, что одной из художественных задач, которую он ставил перед собой, было привлечь внимание зрителей к японскому языку (и к японской литературе). Поэтому сериал «Утэна» богат на цитаты и сложные игры слов и смыслов, а хоралы известного в Японии хормейстера Дж. Э. Сизэра (J. A. Seazer), использованные в его музыкальном оформлении, были призваны показать красоту звучания японского языка.

IX.4. Новое поколение OAV

OAV в этот период переживают эпоху финансового кризиса. Основной разновидностью видео-анимации становится мини-сериал,

от двух до семи серий продолжительностью примерно 25 минут каждая.

В качестве значительного игрока на поле стиля «каваи» окончательно закрепляется студия «AIC», финансируемая крупнейшим японским концерном «Пионер» (Pioneer). Совместно они разработали идею, проверенную на материале OAV-сериала «Тэнти – лишний», – превращение популярного OAV-сериала в ТВ-сериал с упрощением концепции и художественного решения сериала и переадресация ТВ-сериала более юной аудитории.

Помимо «Тэнти», эта идея была осуществлена на материале еще двух фантастических OAV-сериалов студии «AIC» и режиссера Кацухито Акиямы – «Удивительный мир Эль Хазард» («Shinpi no sekai El Hazard», 1995) и «Чемпионат по боевой атлетике» («Battle Athletes daiundokai», 1997).

Оба эти сериала принадлежат стилю «каваи» и рассчитаны на сёнэн-аудиорию. Первый из них – история приключений нескольких японских школьников и их учителя, попавших в фантастический параллельный мир, наполненный магией. Второй – фантастический сериал о девушках, осваивающих космические виды спорта далекого будущего Земли. Не явив никаких значительных художественных достижений, оба сериала, тем не менее, были весьма популярны и породили ТВ-сериалы, менее серьезные и более «детские».

Превращение в ТВ-сериал ждало и сёдзё OAV-сериал «Клуб любителей магии» («Mahoutsukai tai», 1996) режиссера Дзюньити Сато и студий «Мэдхаус» и «Трайангл стафф» – историю юных волшебников из школьного клуба любителей магии, сражающихся с инопланетянами и конкурентами (в плане финансирования из школьного бюджета) из клуба любителей манги.

Необычным здесь явилось сочетание научно-фантастического мотива «вторжения роботов-пришельцев», подчеркнутого привлечением для их изображения трехмерной компьютерной графики, и мистической эстетики махо-сёдзё, выражающейся совершенным иным графическим стилем. Различие было настолько разительно, что многие иностранные отаку, видевшие только заставку сериала (составленную из фрагментов, нарисованных в обоих стилях), были убеждены, что произошла ошибка и им показывают заставки двух разных сериалов.

Сюжетной доминантой сериала стали романтические отношения главных героев. В основе их лежал нестандартный «любовный треугольник» – главного героя, Такэо Такакуру, президента клуба, любили и одна из новых «клубных» девушек Саэ Саваногутти, главная героиня сериала, и вице-президент клуба, статный красавец и блестящий маг Аянодзё Абурацубо, одно из наиболее сочувственных изображений гомосексуалиста в аниме. Такэо, впрочем, к ухаживаниям Аянодзё относился неприязненно и старался их не замечать.

Из фантастических и киберпанк-аниме упомянем еще два – OAV-сериал «Армитаж III» («Armitage III», 1995) режиссера Хироюки Оти и студии «AIC» – классический киберпанк, вновь поднимающий философский вопрос о возможности существования человеческой души в теле робота, и фантастический OAV-сериал «Могучая Бёрди» («Tetsuwan Birdy», 1996-1997) режиссера Ёсиаки Кавадзири и студии «Мэдхаус» по мотивам манги Масами Юки – историю жизни простого японского парня, в тело которого вселилась агент Галактической Полиции. Бедняге пришлось периодически превращаться в девушку-киборга, использующую их общее тело для своих полицейских целей.

Впрочем, создателей «Могучей Бёрди» больше интересовали психологические трудности совмещения двух разнополюх личностей в одном теле, чем само детективное расследование, которое проводила главная героиня.

Из фэнтези-аниме стоит назвать две пародии: OAV «Принцесса Минерва» («Princess Minerva», 1995), высмеивающий классические «феминистские» фэнтези о героических девушках-воинах, и блестящий OAV-сериал режиссера Акитаро Дайти «Рейн – принцесса эльфов» («Yousei hime Rane», 1995-1996), едко издевающийся над всеми фэнтези- и аниме-штампами сразу.

Из аниме, посвященного обычной японской жизни, укажем на OAV-сериал «Золотой парень» («Golden Boy», 1995) режиссера Хироюки Китакубо и студии «APPP» – сёнэн-аниме о приключениях молодого человека, бросившего университет накануне дня получения диплома и путешествующего по стране, осваивая всевозможные профессии и пробуя себя на разных работах. Многочисленные таланты Кинтаро, упорство в достижении поставленных целей, природная доброта и широта души помогают ему завоевывать сердца девушек, которых не смущает его патологическое пристрастие к унитазам. Мангу, которая легла в основу сериала, написал Тацуя Эгава.

Еще один популярный сёнэн OAV-сериал этого времени – полицейский боевик «Оружейницы» («Gunsmith Cats», 1995) режиссера Такэси Мори и студии «OLM» по мотивам популярной манги Кэнъити Соноды. Его необычность заключалось в том, что действие в «Оружейницах» происходило в Чикаго, и среди его персонажей не было ни одного японца.

Именно поэтому главная героиня сериала, профессиональный «охотник за головами» (так в США называются частные детективы,

разыскивающие преступников, за поимку которых объявлено вознаграждение) Ралли Винсент, не была обязана в своем поведении следовать канонам «правильного» поведения для японской девушки.

Перенос действия в Америку также позволил Соноде, влюбленному в оружие, показать его во всей красе – японская полиция редко пользуется огнестрельным оружием. А персонажи сериала используют целый арсенал вооружения, тщательно воспроизведенного в соответствии с лучшими образцами современной полицейской и военной техники.

Наконец, из числа аниме по мотивам компьютерных игр нельзя не отметить OAV-сериал «Охотники-вампиры» («Vampire Hunter», 1997) режиссера Сатоси Икэды и студии «Мэдхаус», созданный по мотивам одноименной игры для приставки «Сони плейстейшн» (Sony Playstation). Сюжетная особенность игры и сериала заключалась в том, что все главные герои в той или иной форме представляли различные силы Зла. Их сражения друг с другом были лишь формой конкуренции между воинами Зла, но не борьбой Добра со Злом.

Отметим, что, несмотря на высокое качество графики, сериалу не удалось выйти за рамки «приложения к игре», предназначенного почти исключительно для ее ценителей, желающих увидеть, как действуют их любимые персонажи, когда ими не управляет человек.

IX.5. Полнометражные шедевры

Из новых работ студии «Студио Гибли» отметим аниме «Шепот сердца» («Mimi wo sumaseba», 1995) – первый и пока единственный полнометражный фильм этой студии, режиссером которого были не Миядзаки и Такахата, а другой человек – главный аниматор

студии Ёсифуми Кондо (к сожалению, скончавшийся в 1998 году). Мангу, которая легла в основу фильма, создала Аой Хиираги.

Миядзаки, тем не менее, был автором сценария «Шепота сердца» – поэтической истории взросления девушки в современном японском обществе. Это был первый фильм студии «Студио Гибли», при создании которого использовались компьютеры (для совмещения рисованной графики в некоторых сложных сценах) и первое аниме в Японии, использовавшее звуковое сопровождение в системе «Dolby Digital».

Самая же значительная работа студии «Студио Гибли» в этот период – полнометражный фильм «Принцесса-мононокэ» («Mononoke hime», 1997), созданный Хаяо Миядзаки по его собственному проекту.

Это эпическая история о войне в средневековой Японии духов леса (разгневанных духов в Японии называют *мононокэ*) и людей, вырубавших лес, чтобы использовать древесину для выплавки стали. Противостояние главных героинь – юной Сан по прозвищу «Принцесса-мононокэ», воспитанной Богиней волков среди ее волчат, и госпожи Эбоси, создавшей и возглавившей поселение сталеваров, проходит перед глазами молодого война по имени Аситака. Он прибыл в эти края, чтобы очиститься от проклятия убитого им обезумевшего Бога Кабанов.

Оба лагеря защищают свою правду. Для животных лес – родной дом, а для людей (бывших отбросов общества – преступников, проституток и прокаженных) сталь – единственный способ поддерживать достойную жизнь, не идя в услужение к феодалам. В то же время третья сторона, шпионы императора, пытаются использовать ситуацию, чтобы заполучить голову Сисигами – великого лесного божества, голова которого может дать бессмертие ее обладателю.

В этом фильме соединились все мотивы, проходившие через творчество Миядзаки, – темы взаимоотношения людей и природы, социальной справедливости, глубокого уважения к народным легендам и традициям, женского равноправия. Нет только одного из них – в отличие от всех остальных фильмов Миядзаки, в «Принцессе-монокэ» нет темы полета – мастер намеренно исключил ее на этапе проектирования, чтобы «не быть предсказуемым».

«Принцесса-монокэ» стала самым кассовым фильмом в истории Японии и окончательно закрепила за Миядзаки не только среди профессионалов, но и среди массовой аудитории звание величайшего из ныне живых японских аниматоров. Одновременно «Принцесса» была и фильмом с самым большим бюджетом в истории аниме – 2,4 млрд. йен (примерно 24 млн. американских долларов).

Интересно, что роль Богини Волков в фильме озвучил Акихиро Мива, признанный мастер классического японского театра, исполнитель ролей «таинственных женщин» (напомним, что все роли в классическом японском театре играют мужчины). Еще знаменитый японский писатель и драматург Юкио Мисима, оценив его талант, написал специально для Мивы несколько пьес. Многие другие роли в фильме также исполняли известные японские актеры, не специализирующиеся на озвучании аниме. Так Миядзаки решил обойти свойственную профессионалам «клишированность» воплощений характеров персонажей.

В 1995 году вышел блестящий авторский фильм Кацухиро Отото «Воспоминания» («Memories», 1995) – экранизация трех его манга-новелл, созданных в различных жанрах и стилях. Первая из них, «Магнитная роза» («Magnetic Rose», режиссер Кодзи Моримото), – мистический киберпанк, вторая, «Вонючая бомба» («Stink

Bomb», режиссер Тэнсай Окамура), – сатира, направленная против американо-японской военной бюрократии, а третья, «Пушечное мясо» («Cannon Fodder», режиссер Кацухиро Отото), – классическая антиутопия.

Особо следует отметить полнометражный фильм совместного американо-английско-японского производства «Призрак в «Доспехе»» («Ghost in the Shell», 1995) режиссера Мамору Осии и студии «Продакшн И.Г» по мотивам манги Масамунэ Сиро «Опергруппа “Доспех”» («Koukaku kidoutai»).

В отличие от манги, как обычно у Сиро, – футуристической антиутопии с характерным черным юмором, Осии, получив западную финансовую поддержку, решил снять фильм, ориентированный на зарубежную аудиторию, – серьезный и сложный, демонстрирующий все, на что способны японские аниматоры при достаточном финансировании.

Сюжет фильма при этом потерял большую часть юмора оригинала, став мрачным философским фильмом жанра «киберпанк» о неожиданно возникших отношениях женщины-киборга, начальника оперативного подразделения секретной службы Японии, и новейшей программы-компьютерного шпиона, в какой-то момент осознавшей себя человеческой личностью.

Проявив чудеса тщательности и скрупулезности, авторы фильма в точности воссоздали в рисованной графике детали, доселе возможные только в кино. Графика такого качества и реализма была только в предыдущей работе Осии и «Продакшн И.Г» – втором полнометражном фильме сериала «Мобильная полиция Патлейбор», но «Призрак» превзошел и ее.

Фильм был благосклонно принят западной аудиторией, но не стал популярен в Японии – японская аудитория не привыкла об-

ращать большое внимание на тщательность проработки деталей в анимации, а поклонников оригинальной манги сильно задело то, как «варварски» режиссер обошелся с духом оригинала. В США же «Призрак» получил два главных приза Международного фестиваля анимации (World Animation Celebration) 1997 года – за лучший полнометражный фильм и за лучшую режиссуру полнометражного фильма.

Особую известность получила музыка к фильму популярного аниме-композитора Кэндзи Каваи, созданная на основе древних японских хоралов и неожиданно органично передающая дух общества недалекого будущего.

Еще один фильм, более популярный с технической точки зрения, чем с сюжетной, – полнометражное аниме «Икс» («X», 1996) режиссера Ринтаро и студии «Мэдхаус» по мотивам манги группы «КЛАМП».

Как и ряд уже упоминавшихся выше проектов, этот фильм представлял собой подарок поклонникам манги-первоисточника – возможность посмотреть на любимившихся персонажей на большом экране.

С сюжетной же точки зрения фильм достаточно сильно «скомкан» и не вполне понятен тем, кто не имел представления об экранизируемом оригинале. Сложная и запутанная история мистического противостояния в Токио 1999 года двух групп сильнейших магов Японии была фактически сведена к последовательности их поединков.

В основе конфликта Драконов Неба и Земли лежал классический «вечный» вопрос – достойно ли человечество продолжения своего существования. Драконы Неба выступали, соответственно, за продолжение существования человечества, Драконы Земли – за очи-

щение мира от людской скверны. Впрочем, основным конфликтом и манги и фильма является не столько обсуждение степени греховности людей, сколько сложность осознания главными героями их позиции в этом споре.

Конфликт частной жизни «маленького человека» и обязанности влиять на судьбу Мира в «Икс» наиболее четко прослежен на материале судеб двух друзей детства – Камуи Сиро и Фумы Моно. Рок, управляющий их жизнями, разводит их по разные стороны баррикад и заставляет, в конце концов, сразиться в смертельном поединке, чтобы окончательно решить исход противостояния Драконов.

Самое ужасное заключается в том, что Камуи и Фуме нечего делить и их конфликт не имеет иной подоплеки, кроме решения Судьбы. Им суждено встретиться в бою – и даже они сами не могут это предотвратить. А пострадавшей при любом исходе поединка окажется Котори Моно, сестра Фумы и названная сестра Камуи, – ей суждено погибнуть независимо от судьбы остального человечества.

Фильм предусматривает многочисленные варианты трактовок. Его можно понимать и как пламенный протест против братоубийственных войн, и как философскую аллегория о соотношении в мире мужского и женского начал, и как предупреждение о безрассудстве урбанизации, приводящей к забвению духовных основ общества, и как необычный магический «боевик» с множеством красивых поединков. Мангу «Икс» также можно понимать как «мыльную оперу» о сложных взаимоотношениях магов внутри враждующих фракций – эта линия в фильме только намечена.

Как и «Навсикая из Долины Ветров» Миядзаки, этот фильм был сделан задолго до того, как сюжет оригинальной манги был доведен до конца, поэтому авторам фильма совместно с группой «КЛАМП» пришлось изобрести оригинальную версию окончания и

даже заменить одного из ключевых персонажей. Тем не менее, высокое качество графики и большой профессионализм создателей «Икс», а также верность если не букве, то эстетике оригинала обеспечила фильму значительную популярность среди поклонников манги. Стоит также отметить, что даже на момент выхода этой книги выпуск манги «Икс» далеко не был завершен или даже доведён до собственно момента «последней битвы».

В отличие от «Икс» и «Призрака», полнометражный фильм «Идеальная синева» («Perfect Blue», 1997) режиссера Сатоси Кона и студии «Мэдхаус» по мотивам романа Ёсикадзу Такэути стал известен именно благодаря необычному сюжету.

Его главная героиня, поп-певица Мима, пытается перейти из мира поп-музыки в индустрию ТВ-сериалов и прославиться как актриса, становится жертвой преследования со стороны разъяренных поклонников и манипулирования со стороны продюсеров. Одновременно, все глубже познавая механику шоу-бизнеса, она начинает сомневаться, готова ли на жертвы, на которые ей приходится идти, полностью перекраивая свою жизнь и сознание.

Фильм снят в жанре «психологический триллер» и первоначально задумывался как кинофильм. Однако в ходе предварительной работы над фильмом было принято решение создавать именно полнометражную анимацию, но воспроизвести в ней все приемы монтажа и движения камеры, которые раньше можно было увидеть только в кино.

Блестяще написанный сценарий держит зрителей в напряжении до самых последних кадров и напоминает по силе воздействия лучшие работы Альфреда Хичкока. Поэтому «Идеальная синева» заслуженно получил первый приз на Монреальском Фестивале азиатского фантастического и остросюжетного кино (Fant-Asia).

Наконец, нельзя не упомянуть ТВ-фильм «Видение в Ихатове: Источник Кэндзи» («Iihatov genso: Kenji no haru», 1996) режиссера Сёдзи Кавамори и студии «Студио Так» (Studio Tac) – экранизацию автобиографии знаменитого японского писателя начала XX века Кэндзи Миядзавы. «Ихатов» – слово языка эсперанто, изобретенное Миядзавой для обозначения его родной префектуры Иватэ.

Как и в случае упомянутого выше фильма «Ночь в поезде по Млечному Пути», экранизировалось не само произведение, а манга Хироси Масумуры в его необычном «кошачьем» стиле, созданная по мотивам книги Миядзавы. Жизнь писателя в этом аниме представит не только через призму его сложной биографии, но и через изображение его грез, мечтаний и видений, находивших отражение в созданных им книгах.

«Видение в Ихатове» умело сочетало традиционную анимацию и компьютерную графику, а также анимированные карандашные наброски самого Миядзавы.

IX.6. Детские сериалы

Из популярных детских сериалов этого периода, стоит отметить два больших и чрезвычайно популярных ТВ-сериала.

Во-первых, это сериал «Детектив Конан» («Meitantei Conan», 1996-) по мотивам манги Госё Аоямы, повествующий о фантастических приключениях юного детектива (школьника старшей школы), превращенного в маленького мальчика.

Интересная особенность – если в большинстве американских и европейских подростковых детективных сериалов раскрываются «детские» преступления (пропажи животных, школьные кражи), то Конан Эдогава (псевдоним главного героя составлен из имен извест-

ных авторов детективов Артура Конан-Дойла и Рампо Эдогавы) рас-
следует самые настоящие, жестокие и кровавые преступления.

Второй сериал – это «Покемон» («Pocket Monsters», 1997–
1999) студии «OLM», созданный параллельно популярнейшей игре
для карманной игровой приставки компании «Нинтэндо» и одно-
именной манге. Идея игры принадлежала Сатоси Тадзири. Режи-
ссером сериала был Масамицу Хидака.

Покемоны – маленькие монстрики, каждый из которых обла-
дает уникальными сверхъестественными способностями. Подросток
– хозяин и тренер покемона, с помощью своего чудища сражается с
другими игроками. Цель игры – собрать всех существующих
монстриков. Главными героями сериала были мальчик Сатоси и его
покемон Пикачу.

В сущности, «Карманные чудища» – рекламный сериал, пред-
назначенный для того, чтобы привлечь внимание к компьютерной
игре. Но он интересен и сам по себе – как необычный пример сёнэн-
аниме жанра «спокон».

IX.7. Заключение

Первая четверть второй половины 1990-х для аниме – период
неоднозначный. С одной стороны, расширение потенциала рынка
дало возможность аниматорам реализовывать самые необычные
идеи и сюжеты. С другой стороны, экономический кризис значи-
тельно сократил инвестиции в каждый отдельный проект, поставив
творцов перед необходимостью четко придерживаться своих урезан-
ных бюджетов.

Сократилась серийность сериалов, нормальным явлением ста-
ли мини-сериалы по 13 серий, а 26 серий, ранее считавшиеся мини-
мумом, стали нормой. Однако это дало возможность не создавать

«проходные» серии, теперь сценаристы могли четко следовать концепции сериала и делать каждую серию значимой и значительной.

Возник интерес к ранее практически полностью игнорируемой компьютерной графике. Ее небольшие вставки стали нормой и постепенно все более увеличивались в размере.

Наконец, произошел прорыв на международный рынок. До этого за пределами Японии были известны либо отдельные полнометражные фильмы, либо полностью переозвученные, а иногда и перемонтированные детские сериалы. В первой половине 1990-х началась, а в этот период – укрепилась и расширилась деятельность фирм, созданных иностранными поклонниками аниме и манги. Эти фирмы занимались качественным и полноценным переводом аниме и манги. Особенно в этом отношении преуспели аниме-компании в США, Великобритании, Франции, Италии, Испании и ФРГ.

Аниме и манга стали предметом серьезного изучения и пристального внимания со стороны крупнейших представителей зарубежных масс-медиа. Так, компания «Уолт Дисней» купила международные права на прокат и продажу всех фильмов студии «Студио Гибли». Сейчас можно с уверенностью заявить, что у международной жизни аниме еще все впереди.

С другой стороны, перспективы японского рынка аниме вызывают у многих сомнения. Дело здесь не только в сокращении финансирования, но и в изменении демографической ситуации. Япония становится страной пожилых людей, не являющихся целевой аудиторией анимации. Рождаемость при этом падает, и количество детей и подростков сокращается. Наиболее пессимистически настроенные эксперты предсказывают через несколько лет тотальный кризис аниме как коммерческой индустрии. И международный рынок может послужить катализатором ее спасения.

Х. Идеология и типология аниме

Х.1. Общая идеология аниме

Поскольку Япония – демократическая страна, поддерживающая свободу слова, прямой цензуры и «социального» заказа правительства на производство анимации на те или другие темы в стране не существует. Основным заказчиком аниме являются коммерческие компании, в первую очередь заинтересованные в получении прибыли, а не в пропаганде каких-либо идей.

Тем не менее, как и в любой массовой культуре, в аниме прослеживаются общие идеологические тенденции, которые поддерживаются за счет внутренней «самоцензуры» его творцов, а также под влиянием их представлений о том, что может быть близко и интересно зрителям.

В аниме редко поднимаются вопросы внутренней и внешней политики страны, а также национальный вопрос. Последний ограничивается (если действие, конечно, не происходит за пределами Японии) периодическим появлением персонажей-китайцев и американцев, иногда немцев. «Табу» считаются темы, связанные с положением в Японии корейской диаспоры и сохранившейся с эпохи Эдо касты «неприкасаемых» – традиционные «больные» вопросы японского общества.

Все темы, связанные с политикой, экономикой и другими глобальными вопросами, выносятся в фантастические и фэнтези-аниме и демонстрируются на примере вымышленных государств. Исключение – экология, а также «падение нравов». Сылка на последнее, впрочем, обычный аргумент в устах не положительных, а отрицательных героев.

Перенос злободневных проблем в фантастические реалии дает интересный эффект – пришельцы, эльфы, демоны изображаются схоже с иностранцами, и первых иногда принимают за последних. Демон, скажем, может изображаться как европеец, а пришелец – как негр. Ничего необычного в этом нет – с одной стороны, монокультурные японцы называли в свое время европейцев «заморскими дьяволами», с другой стороны, буддизм и синтоизм гораздо слабее, чем христианство, отделяют людей от сверхъестественных существ. И положительные персонажи аниме всегда готовы подружиться и даже завести роман с существом любого вида и национальности, хотя поначалу и могут проявлять страх или настороженность. Национализм и расизм – признаки отрицательного персонажа.

Принадлежность к высшему классу в аниме прежде всего ощущается как большая ответственность, с которой многие юные персонажи не справляются – начинают пренебрежительно относиться к низшим, становятся хвастливыми и самовлюбленными. В душе они, однако, несчастны и часто готовы отказаться от всех благ, данных им по праву рождения. В отличие от семей среднего достатка, семьи высшего класса редко изображаются счастливыми, отношения между родителями в них обычно балансируют на грани развода.

Вообще, отличность от других в аниме – это всегда большая ответственность и духовная трагедия. Это чувствуют и «девочки-волшебницы», и сказочные принцы, и поп-звезды, и даже одаренные спортсмены. Примерно в этом же смысле трактуется и гомосексуализм.

Практически все главные герои аниме – не такие, как все. Преодолеть свой внутренний разлад, правильно использовать свои уникальные способности, найти свое место в жизни – вот их задача. Обратим внимание, что речь идет не о выборе своего пути в жизни, а

о готовности или не готовности соответствовать выбору, который сделала Судьба. Отрицательные персонажи или, точнее, враги главных героев – те, кто в аналогичной ситуации не справился со своей ответственностью перед Судьбой. У каждого такого персонажа есть предыстория, почти никто в аниме не становится злодеем «просто так» – это всегда сочетание обстоятельств жизни и личного выбора.

В идеологии японцев нет иерархии достойных дел, каждое дело ценно для общества, главное – чтобы оно делалось хорошо. Поэтому делом жизни героя может быть что угодно – от спасения мира до профессиональной подготовки. Основным фактором успеха в любом деле считается желание им заниматься, сила воли, упорство и трудолюбие, а также поддержка окружающих. Особое внимание в аниме уделяется помощи учителей.

Часто обращается внимание на то, что к учителям в аниме относятся с большим уважением, чем к родителям. Это отражение обычных взглядов подростка – когда он выбирает себе дело по душе (или по судьбе), авторитетом для него становится тот, кто дальше продвинулся в постижении этого дела.

Влияние учителей распространяется только на сферу их компетенции. Сами они также (в отличие от родителей) не претендуют на большее, зато верят в своих подопечных и воспринимают их всерьез. Учителя часто наделяются низким ростом, комической внешностью и фанатической преданностью своему делу – не самыми привлекательными чертами. Это отражение обычного для дзэн-буддизма отделения Учения от учителя. Привязанность и поклонение учителю не помогает, а мешает ученику найти свой путь в искусстве и обрести собственное Просветление. Это в аниме всегда подчеркивается.

Японские дети в целом неплохо теоретически осведомлены, что такое секс. Тем не менее, это не значит, что подростки в аниме его активно практикуют (хотя много о нем говорят). Напротив, большая часть романтических историй сексуальной составляющей не содержит. Ее роль заменяет поцелуй, который стал известен в Японии только в XIX веке и считается очень интимным актом. Увидеть персонажа обнаженным или случайно его/ее поцеловать – равно достаточные причины для возникновения между героями кармической связи, со временем приводящей к роману. «Первый поцелуй» – важнейший момент жизни героинь аниме.

Первая любовь и «любовь с первого взгляда» в аниме часто становится неудачной, или же персонажам приходится приложить много усилий, чтобы соединить свои судьбы. Наибольшие шансы на счастливый конец имеют пары, первоначально вынужденные судьбой жить вместе, но ничего хорошего друг к другу не чувствующие. «Стерпится – слюбится» – обычная ситуация в аниме, хотя персонажи, конечно, не сидят сложа руки и сами «куют свое счастье».

Курение и распитие спиртных напитков до достижения совершеннолетия в Японии запрещено, поэтому в аниме практикующих это юных персонажей практически нет. Взрослые-алкоголики – популярные комедийные персонажи, курение же – признак двусмысленный. Так, «старых морских волков» сложно вообразить без курительной трубки, но для остальных персонажей курение сигарет – знак подверженности порокам. Наркотики в аниме практически не упоминаются.

Подводя итоги, можно сказать следующее: аниме учит искать и находить свое место в мире. Не преобразовывать мир под себя, не перекраивать его законы и установления, а найти свое дело, понять, как именно можно быть полезным людям. Затем герой должен

освоить свое дело, понять его смысл и Путь и трудолюбиво заниматься им, излишне не отвлекаясь на пороки этого мира. Из духовных ценностей герой должен сохранить, несмотря на любые испытания, чистоту сердца и искренность души, особо ценимые японцами.

Для каждого возраста и пола эти мысли проводятся по-своему. Поэтому теперь мы рассмотрим, какие бывают половозрастные разновидности аниме.

Х.2. Половое и возрастное деление аниме

Как уже неоднократно подчеркивалось, аниме по половозрастному признаку можно разделить на пять групп:

1. Аниме для детей (*кодомо-аниме*) – примерно до окончания младшей школы (1-6 классы – до 10-11 лет);
2. Аниме для подростков-юношей (*сёнэн-аниме*) – средняя и старшая школы (7-12 классы – с 10-12 до 18 лет);
3. Аниме для подростков-девушек (*сёдзё-аниме*) – средняя и старшая школы (7-12 классы – с 10-12 до 18 лет);
4. Аниме для молодых мужчин (*сэйнэн-аниме*) – колледж/университет (18-25 лет).
5. Аниме для молодых женщин (*дзёсэй-аниме*) – колледж/университет (18-25 лет).

Сэйнэн- и дзёсэй-аниме – это сравнительно недавние явления, которые идеологически мало чем отличаются от сёнэн-аниме и сёдзё-аниме соответственно, рассказывая аналогичные истории, но на более высоком повествовательном уровне. Поэтому мы не стали в рамках рассматриваемого периода (1917-1997 годы) четко разграничивать аниме для подростков и для молодых людей. Возможно, что в дальнейшем они полностью обособятся друг от друга, хотя вероятно и то, что этого не произойдет никогда.

За исключением кодомо-аниме, в большинстве случаев главным героем является персонаж возраста и пола, соответствующего основной предполагаемой аудитории. Нарушения этого закона (Лина Инверс в «Рубаках» или Такуя в «Малыш Ака и я») только подтверждают правило – главным героям таких аниме приходится играть роли, не соответствующие обычным представлением о «женской» или «мужской» жизни. В кодомо-аниме этот принцип соблюдается реже, но при его нарушении взрослый главный герой часто оказывается ребенком в душе.

Х.3.Кодомо-аниме

Этот вид аниме существует дольше всех – самые первые фильмы и сериалы относились именно к нему.

Кодомо-аниме можно разделить на четыре большие группы. К первой из них относятся экранизации классических и авторских сказок и мифов, как Японии, так и других стран. Эти произведения обычно интернационально понятны, многие из них переводились и демонстрировались за рубежом, в том числе и в России (СССР). Большая их часть – полнометражные фильмы и ТВ-сериалы.

Несмотря на значительное распространение, известность за пределами Японии и высокое качество, эти аниме представляются относительно «неинтересными» для выявления национальной специфики японского анимационного искусства. Создаются они по образцам классических американских и советских мультфильмов, обычно, впрочем, более уважительно относясь к фабуле и духу экранизируемого произведения.

Вторая группа кодомо-аниме, напротив, специфична для Японии и малоизвестна (и малопонятна) за ее пределами. Обычно это ТВ-сериалы – экранизации манги или самостоятельные произведе-

ния, большей частью – юмористические или юмористическо-фантастические.

Эти аниме активно эксплуатируют языковой юмор и содержат множество отсылок к реалиям современной японской жизни. Тем не менее эта разновидность аниме также имеет западные аналоги, в частности, классические мультсериалы американских студий «Уорнер Бразерс» (Warner Brothers) и «Ханна-Барбера», а также такие современные сериалы, как «Бивис&Баттхед» и «Симпсоны». Последние, однако, рассчитаны на взрослого зрителя (как минимум – на подростков), в то время как аналогичные японские ТВ-сериалы (и в этом их специфика) создаются для маленьких детей. При этом уровень «рискованности» юмора в них примерно одинаков.

С сюжетной точки зрения эти сериалы обычно представляют собой либо «бытовые» комедии, либо упрощенные варианты сюжетов сёнэн-аниме (обычно научно-фантастических).

Третья группа – это «прелестное» аниме для маленьких девочек, веселое и беззаботное, сочетающее в себе сказку и комедию.

Наконец, четвертая группа – аниме, переходное от кодомо- к сёнэн-эстетике. Именно к этой группе относятся, в частности, ТВ-сериалы «Детектив Конан» и «Карманные монстры». В этих аниме ставятся все подростковые проблемы, но им не придается такого значения, как в настоящем сёдзё-аниме – тайны и приключения для главных героев более важны, чем определение своего места в жизни или отношения с девушками. В последнее время такие сериалы все чаще сюжетно связаны с популярными играми для игровых приставок. Именно на долю этой группы аниме в Японии сейчас приходится наибольший коммерческий успех.

Х.4. Сёнэн-аниме

Сёнэн-аниме, конечно, разнообразнее, чем кодомо-аниме. Изначально в нем полностью доминировала научная фантастика. Она и сейчас занимает существенную его часть, хотя изрядно потеснена классическим фэнтези (повествованием об иных мирах, управляемых магией), историческими повествованиями о средневековой Японии, мистикой и киберпанком. Также существенную роль в сёнэн-аниме играет жанр «спокон». Полицейские боевики и приключенческие аниме менее характерны, хотя тоже возможны. Все эти жанры часто разбавляются комедийными мотивами, а также скрещиваются между собой.

Исторически сёнэн-аниме – наиболее идеологизированное из всех видов аниме. Основная его задача – воспитание в юношах таких черт характера, как умение работать в коллективе, готовность и желание «выполнить свой долг», твердость духа и сила воли. Сёнэн-аниме учит добиваться поставленной цели и брать ответственность как за себя, так и за других.

Характерно, что сёнэн-аниме не учит ухаживанию за девушками. По реализуемой в современной японской массовой культуре модели поведения инициатором романтических отношений должна быть девушка. Юноша же должен внимательно относиться к девичьим чувствам и «не проглядеть» начало любовных отношений. Обычно в сёнэн-аниме перед ним ставится задача выбора между несколькими «претендующими» на него девушками.

Из вышеизложенного видно, что идея сёнэн-аниме – это внутреннее преобразование героя в лучшую сторону, сокращение разрыва между ним и идеалом. Отсюда неизбежно возникает проблема самоопределения героя – по какому пути он должен двигаться, что-

бы достичь идеала. Для ответа на этот вопрос герой должен понять, кто и что он такое. Отсюда понятен интерес сёнэн-аниме к сюжетам, в которых ответ на эти вопросы особенно затруднен, например, к сюжетам киберпанка, основным вопросом которого является проблема возможности существования человеческого сознания внутри корпуса машины.

Любопытно, что при описании процесса преобразования героя внимание зрителей редко концентрируется на образовании и обучении. Здесь сказывается влияние учения школы «дзэн» о возможности одномоментного Просветления. Долгий процесс образования перед достижением героем совершенства в избранном им деле либо остается за кадром, в прошлом (то есть, к началу действия герой уже в значительной мере мастер своего дела), либо исключается вовсе – Просветление действительно приходит в самый момент полной концентрации персонажем всех духовных сил. Естественно, это не исключает самой необходимости получать образование и не отменяет уважения к учителям.

Совершенно не характерен для сёнэн-аниме тезис «Главное не победа, а участие». Более популярна идея «Результатом участия должна быть только победа». Причем не только внутренняя победа над собой, но победа, видимая окружающим.

Также сёнэн-аниме удовлетворяет интерес молодежи к технике. Различные роботы, машины, оружие, космические корабли обильно показываются в научно-фантастическом и киберпанк-аниме. Для отаку отдельно продаются модели, чертежи и тому подобные «сопровождающие материалы».

Большая часть исторических сёнэн-аниме связаны с приходом к власти династии сёгунов Токугава, так как именно это время считается периодом наибольшего расцвета самурайских и ниндзя-ис-

кусств. Второй популярный период – Реставрация Мэйдзи, когда в стране шла война между сторонниками старых и новых порядков.

Мистическое сёнэн-аниме, как и фэнтези, в настоящее время тяготеет к унисекс-направленности. Как уже отмечалось, эстетика колдовства и мистики ближе японским девушкам, чем японским юношам. Это не делает соответствующие аниме сёдзё-аниме, но при их создании обычно учитываются интересы обеих аудиторий.

Интерес к противоположному полу в сёнэн-аниме обычно удовлетворяется самим фактом его присутствия, а не описанием сложных романтических отношений. Даже в тех случаях, когда сёнэн-аниме вдается в подробности таких отношений, оно обычно «соскальзывает» на более привычные приключенческие или комедийные рельсы. В последнее время, однако, и в этом направлении наблюдаются подвижки в сторону унисекс-направленности.

Х.5. Сёдзё-аниме

Сёдзё-аниме по разнообразию занимает промежуточное положение между кодомо-аниме и сёнэн-аниме.

Как правило, в нем доминируют два главных мотива – романтическая история и поиск главной героиней своего места в обществе. В отличие от сёнэн-аниме, в которых главный герой обычно должен изменить себя в лучшую сторону, в сёдзё-аниме главной героине нужно не столько изменять себя, сколько смириться с теми изменениями, которые происходят с ней помимо ее воли (отражение физиологической стороны процесса женского взросления), осознать их и научиться контролировать.

Характерная для сёнэн-аниме соревновательность сёдзё-аниме не свойственна. Его героини не состязаются, а ищут свое собственное место в окружающем их мире. Будет ли это место лучшим или

худшим – зависит от их умения приспосабливаться к обстоятельствам.

Это, впрочем, не исключает существования сёдзё-аниме жанра «спокон», но и там эволюция внутреннего мира героини доминирует над описанием «внешних» побед.

Часто в сёдзё-аниме эксплуатируется мотив «внутренних ресурсов» героини – умения или таланта, который она раньше не использовала или о существовании которого не подозревала. Это мотив классических феминистских теорий о тех скрытых женских возможностях, которые не востребованы обществом по вине патриархальной системы. Идеологически Япония – патриархальная страна, поэтому вполне естественно, что феминистская идеология находит свое отражение и в женском искусстве.

Тем не менее, непосредственное влияние феминизма на сёдзё-аниме совсем не так сильно, как, например, на американскую анимацию. Так, одним из наиболее распространенных предназначений девушки считается «работа женой». Отсюда популярный комедийный мотив – главный герой умеет готовить лучше главной героини, потому что последняя не может даже разогреть пиццу в микроволновой печи. Безусловно, абсолютное неумение готовить – большой недостаток для хорошей жены, хотя в современной Японии он уже не считается фатальным – многие героини сёдзё-аниме находят свою судьбу, так и не освоив кулинарию (хотя обязательно совершают несколько правильных шагов в этом направлении).

Важной частью эстетики сёдзё-аниме является проблема пола и его определения в ходе взросления. Отсюда повышенный интерес к разнообразным сексуальным отклонениям, в частности, к гомосексуализму. Речь, разумеется, идет не о показе тех или иных сексуальных отношений (в сёдзё-аниме это практически исключено), а о раз-

личных романтических коллизиях, в которых оказываются персонажи. В последнее время здесь проявляется также американская «политкорректная» идея «гомосексуалист – лучший друг девушки», поддержанная традиционной японской женской культурой, в которой женственный мужчина часто рассматривался как идеальный любовник.

Интересующие создателей сёдзё-манги типажи сильных и инициативных героинь изначально было трудно представить себе в консервативной японской среде. Поэтому ранние сёдзё-аниме вели речь о событиях, происходящих за пределами Японии, в Европе или США. Особый интерес при этом вызывала европейская история, содержащая многочисленные примеры героических женских образов (Жанна Д'Арк, Екатерина Великая). С течением времени, однако, главными героинями сёдзё-аниме стали исключительно японки, хотя отсылки к судьбам великих европейек можно встретить и сейчас.

Идея классического фэнтези – конструирование альтернативных магических миров – в сёдзё-аниме проявлена слабо. Первоначально миры такого рода использовались в жанре «махо-сёдзё» исключительно как повод для введения героини с необычным для японки поведением. Поэтому характерные для сёнэн-аниме и вообще идеологии фэнтези подробные описания этих миров были не нужны, да и не интересны японским зрительницам. Их интерес к фэнтези имеет эстетический (необычные наряды, красивые магические эффекты, роковые страсти), а не «конструктивный» (политика, экономика, военное дело) характер. Поэтому сёдзё-аниме чаще обращается к мистике, а не к фэнтези.

Действие сёдзё-аниме обычно происходит либо в современной Японии, либо в вымышленном (часто взятом из истории или мифологии) мире. Но в любом случае, речь идет о реальности, не содер-

жащей для зрителей никакой принципиальной новизны. Это и понятно – основное внимание в сёдзё-аниме уделяется не приключениям персонажей, а развитию между ними отношений, как социальных, так и романтических. По-настоящему необычный окружающий мир только мешал бы выявлению этих тонких процессов.

Особую роль в сёдзё-аниме играют предметы-посредники – микрофоны-караоке, магнитофоны, дневники. Дело в том, что персонажи часто стыдятся выражать свои чувства прямо, поэтому используют различные устройства, чтобы сообщить свои мысли зрителям или другим персонажам. Еще одна функция этих предметов – служить идеальным (и дорогим) «сопутствующим товаром» аниме-проекта.

Другая разновидность «коммерческих персонажей» – «магические помощники» главных героинь, разнообразные «прелестные» существа. Они продаются в виде кукол, а в сёдзё-аниме совмещают роли главных героев комедийных отступлений с функциями «учителей жизни».

XI.Строение аниме-сериалов

XI.1.Планирование сериала

Для аниме ТВ-сериал – основная и наиболее распространенная форма. Традиции построения современных японских ТВ-сериалов заложил еще Осаму Тэдзука, собравший все лучшее из уже существовавших на тот момент американских анимационных телевизионных сериалов.

Отметим, что выпускаемые в настоящее время OAV-сериалы обычно строятся и создаются аналогично ТВ-сериалам, только предназначаются более узкой аудитории. Поэтому многое из того, что написано ниже о ТВ-сериалах, вполне приложимо и к OAV-сериалам.

Всего на настоящее время в Японии создано более тысячи ТВ-сериалов. Очевидно, что, проведя столь большую работу, нельзя было не выработать ее строгих правил и традиций.

Создается ТВ-сериал на основании концепции, которая либо основывается на уже существующих разработках и литературных произведениях, либо придумывается специально.

Большая часть ТВ-сериалов – экранизации популярных манга-сериалов, которые финансируются крупными издательскими концернами. В начале истории современного аниме было также множество экранизаций классических японских и европейских сказок. Основное финансирование, впрочем, осуществляют компании по производству сопутствующих товаров – музыкальных дисков, игрушек, а также компании, продающие видеодиски и кассеты.

Независимо от того, является ли создаваемый сериал экранизацией или оригинальным произведением, его концепция обычно

переживает существенные изменения и уточнения во время адаптации ее к аниме-технологиям.

Наиболее характерное из направлений преобразования – сокращение второстепенных сюжетных линий и персонажей. Разработка аниме-персонажа – дело хлопотное и сложное, поэтому создатели предпочитают не «терять» однажды разработанных персонажей и не убивать их через несколько минут после появления на экране. Этот фактор является общим для всех видов анимации, поэтому характерен не только для японской, но и для американской, российской и других мировых анимаций.

Впрочем, «ограниченные» технологии аниме позволяют аниматорам не становиться заложниками «фактора малоперсонажности» – на разработку героя требуется все-таки меньше усилий, чем, например, в «диснеевской» школе «полной анимации», которая больше внимания уделяет разработке характера движений персонажа, чем его характера как личности.

Ключевые слова для понимания сущности сериальной анимации – «повторение и изменение». Изо дня в день или из кассеты в кассету зритель смотрит один и тот же сериал не потому, что ему нравится смотреть на одно и то же, но и не потому, что ему нравится смотреть все время разное (иначе бы он смотрел разные фильмы). Зрителю одновременно интересна и встреча с уже известными ему персонажами, и знакомство с их новыми приключениями.

Оптимальное соотношение новизны и повторения – секрет успеха любого сериального проекта.

Как правило, длина сериалов в Японии кратна 13: 13, 26, 39, 52 и так далее серий. Это связано с обычной регулярностью их показа – по серии в неделю в определенное время. Соответственно, 52 серии – это год показа, 26 – полгода и так далее. Иногда сериал завершает-

ся ранее запланированного, если его рейтинги оказались хуже, чем ожидалось.

Изменение сюжета и строения сериала для того, чтобы втиснуться в рамки определенного количества серий, не всегда проходит безболезненно. Часто разработчикам приходится как «резать по живому», так и добавлять второстепенные серии для увеличения длины сериала.

Важную роль в определении жанра сериала играет *слот* – время трансляции сериала. Для удобства зрителей телеканалы транслируют аниме-сериалы разных жанров в разное время дня и недели. Каждый временной промежуток закрепляется за определенным жанром. Например, телеканал показывает сёнэн-боевики в семь часов вечера в понедельник, махо-сёдзё – в одиннадцать утра в воскресенье, а детские комедии – в пять часов дня в среду.

Зрители привыкают включать любимые каналы именно в то время, когда показывают аниме их любимых жанров. Если в это время (в этот слот) будет показываться сериал другого жанра, то его рейтинг существенно пострадает, как и рейтинг самого канала. Поэтому телекомпании предпочитают не допускать таких ошибок в политике формирования программы передач.

В зависимости от наличия вакантных слотов сериалу могут предложить слот, не вполне соответствующий его жанру. В этом случае концепцию сериала приходится изменять или даже полностью переделывать, адаптируя ее к новому жанру.

Ошибки, допущенные при слотовом позиционировании, весьма серьезно могут сказаться на дальнейшей судьбе сериала. В настоящее время, впрочем, такие ошибки в Японии совершаются редко.

XI.2. Структура сериала

Можно выделить три основные схемы организации аниме-сериала – концептуальная, сюжетная и концептуально-сюжетная. Рассмотрим их поближе.

Концептуальная схема – это наиболее древняя схема организации сериала в мировой анимации. В ее основе лежит система конфликтов и отношений главных героев, попадающих в разных сериях в различные ситуации. При этом характер взаимоотношений и конфликтов персонажей не переживает никаких изменений с ходом показа сериала. Каждая серия начинается в той же ситуации, что и предыдущие серии, и в конце каждой серии восстанавливается статус-кво.

Классические примеры концептуальной схемы – сериалы «Ну, погоди!» и «Том и Джерри». В каждой серии развивается один и тот же конфликт (хотя и в разных ситуациях), и ни в одной из них он не решается окончательно. Характеры персонажей при этом не развиваются. Поэтому такие сериалы можно смотреть в произвольном порядке.

Каждая серия в сериале концептуальной схемы имеет самостоятельный сюжет. Довольно часто в них вводятся второстепенные «односериальные» персонажи, в жизни и характерах которых, собственно, и происходят изменения, очевидцами или участниками которых становятся главные герои.

Единственное нарушение композиции концептуального сериала обычно происходит в экспозиции (вступлении), которая сводит вместе и представляет зрителям главных героев. Концепция же сериала остается неизменной на всем его протяжении.

Для современной японской анимации концептуальная схема не очень характерна, и обычно применяется в детском аниме. Ее типичные представители – популярные сериалы «Малыш Син и его карандаш» и «Дораэмон».

Главное достоинство концептуальной организации – возможность показывать сериал на протяжении очень долгого времени, не боясь того, что им не заинтересуются новые зрители, в то время как старым зрителям он со временем надоест. Концептуальный сериал можно начать смотреть с любого места и при этом быстро разобраться, кто есть кто и что есть что.

Очевидно, однако, что такой сериал представляет немного художественных возможностей для показа развития характеров главных героев на протяжении значительного времени. Поэтому японские аниматоры обычно предпочитают две другие схемы.

Сюжетная схема – прямая противоположность концептуальной. В ней единая длинная история разбивается на фрагменты, которые преобразуются в серии. Каждая серия начинается с того места, на котором закончилась предыдущая. Основное внимание при этом уделяется изменениям в жизни и характерах главных героев, второстепенные же персонажи меняются гораздо реже (именно на фоне стабильности их поведения и бытия заметны изменения, происходящие с главными героями).

Недостатки сюжетной схемы обратны достоинствам концептуальной схемы. Сюжетный сериал необходимо смотреть с первой до последней серии, поэтому его трудно сделать большим. Один из немногих видов сюжетного сериала, который может расширяться до значительных размеров – «мыльная опера».

Лучший способ организации длинного сюжетного сериала – постоянная ротация мотивов в событиях, происходящих с героями.

Так зритель может безболезненно погрузиться в непрерывающийся поток действия, характерный для сюжетного сериала.

Поясним, как работает ротация мотивов. Допустим, сериал начинается с семейного конфликта супругов. После ряда серий персонажи разводятся и начинают жизнь с другими партнерами. Мотив «семейный конфликт» сменился мотивом «новая влюбленность», и зритель, начав смотреть с начала второй части серий, быстро включится в происходящее, так как ему уже не нужно знать все тонкости имевших место ранее конфликтов.

Классические примеры сюжетного сериала – «Гайнственная игра» и «Мальчик-мармелад». Сюжетная организация характерна для небольших ТВ-сериалов и многих OAV-сериалов.

Частично достоинства первой и второй схем объединяет в себе концептуально-сюжетная схема. В ней последовательности серий, организованных по концептуальному принципу, перемежаются так называемыми «ключевыми» сериями, в которых происходят события, существенно изменяющие отношения или жизнь главных героев. Также ключевые события могут происходить на фоне (или в фоне) событий концептуальных серий. Иначе говоря, речь идет о сериале с развивающейся концепцией.

Наиболее выгодно развитие характеров и отношений персонажей при концептуально-сюжетном способе организации сериала видно на фоне их повторяющихся попыток решения схожих психологических проблем. Поэтому концептуально-сюжетная схема так ярко представлена в сериалах жанра «девочки-волшебницы».

В самом деле, обычно для этих сериалов характерны две взаимодействующие линии сюжета – линия взросления главной героини (характерная для сюжетной схемы) и линия повторяющихся подвигов в борьбе с ее врагами или в помощи ее друзьям (характерная для

концептуальной схемы). В ключевые моменты сюжета главная героиня переживает события, которые поднимают ее на новый этап взросления. Затем снова повторения подвигов (уже в новой ситуации), снова ключевые события и так далее.

Очевидно, что концептуально-сюжетная схема применима для достаточно больших сериалов. В современном варианте двух постоянно (а не только в ключевых сериях) взаимодействующих потоков событий (сюжетного и концептуального) она прекрасно подходит для сериалов средней длины, рассчитанных на пытливого и «продвинутого» зрителя.

Классический пример концептуально-сюжетного сериала – «Красавица-воин Сейлор Мун».

Существует еще и четвертая схема организации сериала – независимая. В ее случае в каждой серии – самостоятельный сюжет и набор персонажей, объединяются же они только общей эстетикой.

Для аниме независимая схема не характерна. Она представлена несколькими экранизациями собраний сказок, а также OAV-сериалом «Сливки первой ночи» и сборниками OAV-новелл. Ее малая популярность объясняется как художественными (нет простора для развития персонажей или игры с ними), так и производственными соображениями: создание самостоятельного мира и персонажей для каждой серии – непозволительная роскошь для ограниченных бюджетов японской анимации.

XI.3. Организация отдельных серий

Стандартный размер одной телевизионной серии – около 23 мин. Бывают также мини-серии – около 10 мин, и супермини – около 5 мин. Последний формат в аниме встречается сравнительно редко.

Состоит каждая серия из следующих частей:

1. Заставка;
2. Краткое содержание предыдущей серии (в случае сюжетной организации сериала);
3. Первая часть серии;
4. Перерыв на внутреннюю рекламу;
5. Вторая часть серии;
6. Реклама следующей серии (может отсутствовать);
7. Концовка.

Иногда серия может начинаться не с заставки, а с *завязки* – первых минут серии, в которых к ней привлекается внимание зрителей. В завязке обычно происходит что-то необычное – совершается преступление, появляется новый второстепенный персонаж и так далее. Заставка в этом случае показывается после завязки. Впрочем, в аниме завязки встречаются существенно реже, чем в телесериалах с живыми актерами. Завязка – типичный признак концептуальной или концептуально-сюжетной организации сериала.

Заставка – это сконцентрированное выражение идеи и стиля сериала. Она одновременно дает представление новому зрителю о том, какого рода события будут происходить далее, и настраивает уже опытного зрителя на восприятие сериала. Также заставка содержит основные титры, перечисляющие создателей аниме.

Стилистически большая часть заставок – это анимационные клипы на «заставочные песни», являющиеся значительным фактором коммерческого успеха сериала. Как уже неоднократно подчеркивалось, продажа дисков с музыкой сериала дает существенные доходы. Исполняют заставочные (и концовочные) песни либо специально приглашенные музыканты, либо озвучивающие сериал актеры. В некоторых случаях продюсеры могут дать начинающему ис-

полнителью роль в сериале только для того, чтобы тот (или та) исполнил в нем песню и таким образом прославился бы.

Краткое содержание предыдущих серий может пересказывать либо диктор, либо один из персонажей (это встречается чаще). Содержанию предыдущих серий может быть посвящена целая серия – это обычный способ вкратце сообщить новым зрителям, что происходит в сериале, и одновременно сэкономить на рисовании целой серии (она монтируется из уже нарисованных фрагментов).

Первая часть серии (примерно половина ее экранного времени) содержит завязку, первичное развитие событий и начало кульминации. Вторая часть серии содержит собственно кульминацию и развязку серии. Разрываются эти две части перерывом на внутреннюю рекламу, которая держит зрителей в напряжении и одновременно представляет их вниманию сопутствующие сериалу товары. Впрочем, конкретное деление на первую и вторую часть может проходить и в другом месте, но деление кульминации – наиболее выигрышный вариант. Место для рекламы обозначается специальными заставками уже в процессе создания сериала.

Обычно суммарная длина серии и рекламы равна 30 мин, что дает очевидные выгоды при планировании телевизионной программы.

Реклама следующей серии обычно выполняется в стиле «рекламный ролик фильма» – сочетание наиболее выигрышных кадров и «завлекательного» закадрового текста, намекающего на дальнейшие события.

Концовке обычно уделяется значительно меньшее внимание, чем заставке, поскольку большую часть экрана занимают строчки полных титров серии. Часто концовка – всего лишь чередование статичных рисунков. Исполнять концовочную песню менее престижно,

чем заставочную, хотя и это право дается отнюдь не каждому актеру или исполнителю. Если заставка вводит зрителя в мир сериала, то концовка мягко из него выводит. Поэтому концовочные песни часто более «спокойны» и менее энергичны, чем заставочные.

XII. Создание аниме

XII.1. Графика и дизайн

В отличие от других видов анимации, в которых художественное решение играет доминирующую роль, графика аниме находится под сильным влиянием канонов и шаблонов, а потому обычно оказывается в подчиненном положении по отношению к другим аспектам анимационного произведения. Она лишь средство передать те концепции, которые создатели фильма хотят в нем выразить, но никак не самоцель.

История современного аниме отсчитывается от первого ТВ-сериала Тэдзуки – «Могучего Атома». Именно в нем Тэдзука впервые в Японии применил принципы *«частичной анимации»* (limited animation), легшие затем в основу дальнейшего развития аниме.

Технология *«частичной анимации»* была создана в середине 1940-х годов американской студией «United Productions of America» (UPA) в противовес технологии *«тотальной анимации»* (total animation), использовавшейся студией Уолта Диснея.

В приложении к аниме принципы *«частичной анимации»* означали экономию на подробностях изображения движения, но повышенное внимание к сложности дизайна персонажей и фонов.

Первоначально графика аниме (графика Тэдзуки) была стилистически близка к округлым дизайнам студии Диснея, но в дальнейшем эволюционировала в сторону большей пропорциональности и человекоподобия и меньшей карикатурности.

Основное внимание в создании аниме уделяют разработке персонажей. Помимо душевного и графического облика им часто при-

думывают день рождения и даже группу крови – в Японии считается, что по ней можно определить характер человека.

С самого начала в аниме-графике была установлена четкая иерархия частей лица. Если в американской и российской анимации и комиксах на первое место выходят рот и нос, то в Японии наибольшее внимание уделяется глазам. Затем идет нос, подробно изображающийся исключительно в профиль, и рот, заметный, лишь когда персонаж говорит. Соответственно, когда герой на экране развернут анфас или молчит, то нос и рот только намечаются скудными линиями. Ноздри не изображаются практически никогда.

Особое внимание уделяется изображению волос. Цвет волос и прическа могут многое сказать о характере персонажа аниме. Темные волосы типичны для скрытных героев, светлые – для активных и открытых. Белые волосы – признак «демоничности», красные (рыжие) – взбалмошности. Разумеется, существует и более реалистичные стили, в которых персонажи-японцы последовательно изображаются с «правильными» черными или коричневыми волосами.

Истолкование длины прически проще – длинные волосы всегда считаются красивыми и «женственными». Это особенность не только аниме, но и японского менталитета. Кудряшки – символ «прелестности», лысина – старости или посвящения в буддийские монахи, прическа в стиле «дикобраз» – футуристичности (научной фантастики или киберпанка).

Возвращаясь к вопросу о цветах, стоит отметить, что в анимации остро стоит вопрос последовательного использования одних и тех же цветов и оттенков на протяжении всего сериала. Поэтому краски никогда не готовят и не смешивают вручную (незначительное изменение в дозировке может существенно изменить оттенок), а используют стандартные промышленные наборы. Обычно в аниме

используется не более 250 основных цветов и оттенков. С внедрением компьютеров эта проблема понемногу уходит в прошлое.

Классическим признаком графики аниме считаются т.н. «*большие глаза*» – непропорционально большие зрачки. Это не вполне верно. Важно различать «большие» глаза и «светящиеся» глаза. «Большие» глаза – результат того, о чем уже шла речь выше – доминирования глаз на лице персонажа. Поскольку остальные части лица изображаются менее выдающимися, то может возникать ощущение, что глаза в аниме непропорционально велики.

Сразу отметим, что четко выписанные зрачки характерны в первую очередь для юных персонажей или для персонажей в возрасте, сохранивших «юность в душе». У героев старшего и пожилого возраста зрачки изображаются черными точками, а иногда – «дужками», как будто глаза закрыты веками. С одной стороны, это отражение реальных физиологических процессов, происходящих с людьми в процессе старения (морщины «закрывают» глаза), с другой стороны, широко раскрытые глаза – символ открытости миру, характерной для юности, но не для умудренной старости.

«Светящиеся» разноцветные (т.е. не черные) глаза, с прорисованными ресницами и сложными бликами в зрачке, впервые появились в сёдзё-манге, в «Рыцаре с ленточкой» Тэдзуки. Это вполне естественно – как и длинные волосы, выразительные глаза издавна считаются в Японии признаками женской красоты. Впрочем, не только в Японии. Всемирный успех нарисованных таким образом персонажей аниме показывает, что речь идет об одном из общечеловеческих законов красоты. Мало в какой культуре можно найти воспевание «пороссячьих» глазок, хотя, например, не существует общемирового представления о размере красивого носа.

Белые точки в зрачке (обозначающие световые блики) называются «кира». Иногда утверждается, что их количество постоянно в творчестве каждого отдельного художника, и у каждого – свое. В общем случае это неверно, но обычно художники манги и дизайнеры действительно рисуют у каждого «большеглазого» персонажа одинаковое количество «кира».

Есть популярная легенда, гласящая, что японцы считают выразительные глаза привлекательными потому, что они не встречаются у монголоидной расы, и изображают в аниме то, чего на самом деле среди японцев найти нельзя. Это неверно. Наоборот, пропорции физиономий персонажей аниме довольно точно передают реальные пропорции японских лиц, хотя создатели японской анимации обычно не ставят перед собой задачу передать национальную физиономическую специфику. Они просто рисуют обаятельные и привлекательные лица так, как представляют себе человеческую красоту. Выразительные глаза – признак не только аниме-графики, но и лиц многих «звезд» японского шоу-бизнеса – современных эталонов национальной красоты.

За пределы сёдзё-аниме и сёдзё-манги «светящиеся» глаза начали выходить в конце 1980-х годов, когда сложился стиль «каваи». Собственно, главная художественная особенность этого стиля и заключается в том, что сюжеты сёнэн-аниме соединяются с изображением персонажей по законам сёдзё-аниме – со «светящимися» глазами. Делалось это для того, чтобы сделать произведения этого стиля привлекательными и для юношей, и для девушек.

Одно из наиболее серьезных отличий графики аниме от американской анимационной графики – изображение губ. Поскольку американская анимация подчеркивает рот, то в ней часто рисуют полные, «чувственные» и ярко окрашенные губы. Для аниме это совер-

шенно неорганично. Редкие попытки, например, передать изменения, производимые губной помадой, оканчиваются плачевно – вместо того, чтобы стать более привлекательной, девушка после наложения макияжа становится некрасивой, поскольку нарушается привычная для зрителя иерархия черт лица.

Поскольку в аниме часто встречаются крупные планы и статические кадры, большое внимание уделяется точной отрисовке теней, придающих таким кадрам глубину и реалистичность. Редко какой крупный план лица в качественных аниме обходится без сложных теней от носа и волос.

Другой способ придания жизни статическому кадру – изображение героя в неустойчивой позе (например, застывшим в прыжке). Так аниме эксплуатирует психологию восприятия – человеческое сознание само домысливает движения там, где оно кажется логичным и естественным. Поэтому же персонажи часто изображаются практически неподвижными во время разговора – внимание зрителей все равно концентрируется на восприятии текста, и излишнее движение здесь бы только мешало.

Расширение художественных возможностей аниме и большая серьезность сюжетов требовали появления комедийных «отдушин» – возможности сочетать трагические и пафосные сцены с обычным для анимации юмором. Для этого был изобретен своеобразный визуальный курсив – *«супер-деформированный»* («сверх-искаженный», SD) стиль.

Помимо пропорционального лица, не меньшую роль в изображении красивого персонажа играет соразмерное тело. Обычно в сёнэн- и сёдзё-аниме изображаются вполне пропорциональные (для своего возраста) подростки – для пущей привлекательности ноги и руки иногда делают несколько длиннее, чем они должны быть.

Супер-деформированный же стиль принципиально непропорционален.

В его рамках персонажи изображаются как младенцы – с огромной головой размером с туловище. При этом сохраняются все отличительные особенности персонажа – одежда, прическа и так далее. Это создает очевидный комический эффект. В таком виде персонажи шутят, комикуют и вообще делают то, что стилистически не подходит к «серьезности» происходящего на экране все остальное время.

Исторически супер-деформированный стиль восходит к детскому комедийному аниме, в котором тела персонажей изображаются в схожих пропорциях. Однако, в отличие от стиля детского аниме, супер-деформированный стиль отдельно не существует – его комический эффект основан на сопоставлении «правильного» и «искаженного» изображений, если не на экране, то в сознании зрителей.

Вообще, как уже говорилось, столкновение трагедии и смеха – обычный прием японского искусства, основывающегося на традициях дзэн-буддизма и даосизма (гармонии Инь-Ян). Это не просто эстетическая концепция, это – система мировоззрения: высокое должно уравновешиваться низким, правое – левым, серьезное – смешным.

Кроме стилей «красоты», есть в аниме и стиль «уродства» – он построен на непропорциональности, гипертрофировании физических недостатков или особенностей. В этом стиле рисуются сатирические, а также некоторые детские юмористические сериалы. Как супер-деформированный стиль уравновешивает серьезность аниме, так стиль «уродства» (обычно используемый для изображения мужчин) уравновешивает красоту аниме-девушек.

Существует также «реалистичный» стиль, приобретающий в последнее время все большую популярность среди отаку. Он отвергает многие условности графики аниме и компенсирует их более тщательной прорисовкой персонажей, позволяющей передавать характеры героев не символически, а непосредственно визуально, кинематографически. Аниме этого стиля известны и популярны («Идеальная синева», «Призрак в “Доспехе”»), но все еще редки – они дороги в производстве, а массовый японский зритель относится к ним сравнительно равнодушно и предпочитает более привычную, условную графику.

XII.2. Аниме-студии

В отличие от знаменитых голливудских студий, японские анимационные студии – предприятия небольшие. Редко на какой из них работает более сотни человек. Поэтому аниме-студии полностью зависят от финансирования, которое им предоставляют гиганты японской промышленности, производящие «сопутствующие товары»: игрушки, модели, компакт-диски, игровые приставки и так далее.

Усилия, которые аниматоры вкладывают в контроль качества своей работы, напрямую зависят от типа анимации, которую они производят. Студии, создающие ТВ-анимацию, вынуждены работать в сжатые сроки, поэтому у них обычно нет времени на выявление всех допущенных ошибок. К тому же, ТВ-сериалы не предназначены для постоянного пересмотра, поэтому большую часть ошибок в них зритель все равно не замечает. Сроки при производстве видео и полнометражной анимации более свободны, но контроль качества там куда серьезнее и важнее.

Аниме-студии делятся на две неравные группы. Первые (их большинство) создают в основном анимацию для ТВ, они лучше умеют соблюдать сроки, но общее качество их анимации ниже. Таковы, например, «Студио Перро» и «Студио Дин».

Вторые (их существенно меньше) предпочитают жертвовать количеством во имя высокого качества. Они создают полнометражную и видео-анимацию. В их число входят такие студии, как «Студио Гибли» и «Мэдхаус».

Больной вопрос аниме-индустрии – оплата работы создателей аниме. Как уже отмечалось, авторские права на их работу принадлежат не им, а заказчикам. Поэтому аниматоры лишены возможности зарабатывать деньги за счет продажи смежных прав и получения процентов с продаж и довольствуются только оплатой, которая полагается им по контракту с заказчиком.

Для того чтобы обойти это ограничение и получить хоть что-нибудь сверх обычной оплаты, студии пытаются выкупить некоторые права на свои разработки, сами создают правообладатели консорциумы и так далее. Однако эта деятельность затрудняется из-за отсутствия у студий свободных оборотных средств – именно потому, что их работа недостаточно высоко оплачивается.

Естественно, студии всячески пытаются прирабатывать – делают анимацию для компьютерных и приставочных игр, выпускают каталоги своих работ, создают компьютерные игры. У студии «Гайнакс», например, деятельность такого рода на определенном этапе полностью вытеснила собственно создание анимации.

Трудности с оплатой заключаются и в том, что ее необходимо делить на значительно большее количество «ртов», чем при создании манги. Поэтому талантливый и трудолюбивый мангака может, например, стать долларовым миллионером, не достигнув тридцати

лет (как это и произошло в свое время с Румико Такахаси), а вот аниматору в Японии сложно не то что стать богачом, но и, хотя бы, обрести финансовую независимость от работодателя.

При такой системе аниме-студии буквально работают не за совесть, а за страх – некачественная работа может спровоцировать заказчиков следующий заказ разместить в другой студии. По этой же причине аниме-студии предпочитают делать ТВ-сериалы – менее строгий контроль качества и больший срок, в течение которого платят контрактные деньги.

Впрочем, большая часть коммерческих провалов аниме происходит не по вине студий и аниматоров, а по вине заказчиков и планировщиков, неверно выбравших произведение для экранизации, придумавших неинтересную идею или неправильно организовавших рекламу и маркетинг созданного аниме.

Почему же так много молодых и талантливых людей идет работать на аниме-студии, а не в крупные банки и концерны, где зарплата выше? В первую очередь все дело в амбициях японской молодежи. До самого последнего времени добиться значительной должности в крупной фирме можно было только в весьма солидном возрасте (примерно лет с 50). Аниме-студии же – организации куда более демократичные, и молодой, способный и ответственный молодой человек (или девушка, что тоже существенно для Японии) может сравнительно быстро получить руководящий пост.

Заметим, что шансов пробиться в шоу-бизнесе значительно меньше, а в создании манги – невозможно. Здесь можно стать богачом, но нельзя стать начальником. Ведь и издательства, и музыкальные концерны – огромные фирмы, и там действуют обычные японские принципы выявления кандидатов в начальники.

Описанная выше причина может показаться странной и вызывать недоверие. Однако это действительно так. Приведем пример из другой области. Одной из причин того, что множество молодых японцев примкнуло к печально известной секте «Аум Синрикё», сами они называли возможность быстро стать менеджерами (причем с мизерной зарплатой) на организованном сектой производстве компьютеров.

Не надо забывать и о том, что Япония – страна бодрых пожилых людей, сохраняющих работоспособность до глубокой старости. Конечно, в таких условиях молодым людям трудно себя проявить. Производство же аниме требует большого напряжения и энтузиазма. Становясь старше, аниматоры с удовольствием предоставляют дорогу молодым коллегам, поскольку сами они уже не в силах так сильно «вкладываться» в работу. Себе же они оставляют роль уважаемых «учителей».

XII.3. Организация производства

Как уже говорилось, обычно аниме-студии работают по заказам. Формирует заказ команда продюсеров – представителей будущего распространителя аниме (ТВ-компании, видеостудии или кинопрокатчика), будущего производителя сопутствующих товаров и обладателя коммерческих прав на произведение, если речь идет об экранизации манги или книги.

Продюсеры согласовывают формат будущего аниме, уточняют подробности его финансирования, формируют условия, которые должны соблюсти создатели фильма в процессе производства. Например, речь может идти о необходимости создать не менее 7 моделей боевых роботов для будущих игрушек или включить в аниме не менее 5 песен для «раскрутки» тех или иных исполнителей.

Совместно с продюсерами концепцию будущего аниме разрабатывают планировщики-кикаку, которые создают ее творческую часть – какие фрагменты манги надо экранизировать, какие глобальные изменения внести в сюжет и так далее. Создатели оригинальной идеи или произведения называются *гэнсаку*.

Заметим, что идея аниме может исходить и «снизу», непосредственно от студии, но и в этом случае она будет тщательно изучаться и согласовываться.

Готовую для экранизации идею предлагают аниме-студии. Критерии выбора, какой именно студии предложат работу, бывают самые разнообразные. Обычно, впрочем, крупные заказчики стараются найти студию для долговременного сотрудничества и все свои проекты размещать именно там. Естественно, один заказчик может работать с несколькими студиями, а одна студия может сотрудничать с несколькими заказчиками.

Если речь идет о масштабном и амбициозном проекте, то продюсеры заказчиков могут сформировать консорциум, который объединит усилия сразу нескольких небольших студий. Это делается для удобства координации работы всех участников проекта, а также для сосредоточения всех коммерческих прав на проект в одних руках.

Кстати говоря, географически все известные аниме-студии находятся рядом, в западном Токио. Это значительно упрощает их сотрудничество. Большая часть студий не владеет целыми зданиями – они арендуют помещения, а потому обычно размещаются в нескольких близлежащих офисах, снимая по несколько комнат в каждом. Мечта руководства любой японской студии – стать богаче и построить или купить целое строение для своих нужд. К сожалению,

недвижимость в Токио слишком дорога, чтобы такую мечту было просто осуществить.

На этапе планирования к процессу создания аниме подключается будущий главный режиссер-*кантоку*. Он может быть либо сотрудником студии-производителя, либо независимым профессионалом. В отличие от продюсеров, которые занимаются финансово-организационной частью проекта, главный режиссер отвечает за его художественную часть. Он окончательно устанавливает стиль аниме, формирует концепцию дизайна, подбирает озвучивающих актеров и управляет производством. Также он участвует в создании сценария и рисует *режиссерскую раскадровку* – «сценарий в картинках», который графически описывает основные моменты будущего аниме.

Режиссер и продюсеры формируют студийную команду, которая будет заниматься созданием аниме. Обычно эта команда не изменяется в течение всего времени работы над проектом. В отличие от американских студий, в Японии не принято во время работы приглашать кого-либо со стороны – авторов сценариев, аниматоров, композиторов. Так обеспечивается целостность проекта.

Собранная команда делится на несколько групп, чтобы обеспечить постоянное производство серий. Производственный цикл одной серии занимает более одной недели, поэтому для еженедельного выпуска новой серии требуется два и более коллектива, одновременно работающих «в разных фазах» производства. Чем больше таких коллективов, тем больше времени у каждого из них на производство своих серий, тем лучше общее качество анимации.

Связующим звеном между главным режиссером и командами аниматоров является режиссер-аниматор (*энсюцу*), который координирует ход анимирования и озвучания. Главная задача режиссера-

аниматора – приведение результатов работы всех групп аниматоров и всех студий, участвующих в проекте, к «единому знаменателю».

Создателем этой профессии считается Ясудзи Мори. Именно он первым почувствовал в начале 1960-х на студии «Тоэй дога», что предоставленные сами себе аниматоры, работающие над большим проектом, начинают «разбредаться в разные стороны». Особенно сильно нестыковки бросались в глаза в полнометражных аниме, когда персонажи вдруг начинали с какого-то момента фильма иначе двигаться или иначе себя вести.

В настоящее время точный объем обязанностей режиссера-аниматора варьируется от студии к студии. Иногда энсюцу работает как помощник главного режиссера, иногда – практически полностью его заменяет. Но главное различие заключается в том, что главный режиссер – профессия творческая, а режиссер-аниматор – организационно-техническая.

Под руководством главного режиссера также работает художник-постановщик (*бикан*), создающий основные визуальные решения аниме – эскизы интерьеров, фоны и так далее. Дальше эти наработки используют художники по фонам и раскадровщики.

Совместно с художником-постановщиком работают дизайнеры атрибутики мира аниме – меха-дизайнеры, дизайнеры костюмов, изобретатели магических «спецэффектов».

За создание графических образов героев отвечает дизайнер персонажей, который часто одновременно является и главным аниматором (*сакуга кантоку*). Его основная работа – контролировать работу раскадровщиков (*гэнга*) – создателей ключевых кадров будущего фильма.

Раскадровка опирается на режиссерскую раскадровку и определяет размер сцены, положение камеры, позы персонажей и общий

вид фона. На основе раскадровки создаются ключевые кадры, промежутки между которыми фазовщики (*дога*) заполняют промежуточными кадрами. Чем больше промежуточных кадров, тем плавнее выглядит анимация.

Ключевые и промежуточные кадры выполняются на листах прозрачного целлулоида – *целлах*. Фазовка – это тяжелая и не очень творческая работа, требующая большого терпения и прилежания. Практически все молодые аниматоры в Японии начинают свою карьеру как фазовщики.

В настоящее время в мире идет активный процесс замены фазовщиков на компьютеры, но в Японии многие студии, за неимением возможности вкладывать деньги в компьютерную технику, предпочитают заказывать фазовку фирмам-субподрядчикам из Китая, Южной Кореи и стран Юго-Восточной Азии. Но дешево – далеко не всегда качественно, и любой японский аниматор со стажем может рассказать многое о ляпах, которые допускают субподрядчики. Работа с ними напоминает «русскую рулетку», причем иногда с не менее катастрофическими последствиями.

В анимации тяжел труд не только фазовщиков. У всех сотрудников аниме-студий день ненормирован, а во время авралов им приходится буквально жить на студии и работать по 16 часов в сутки.

Кадр в анимации получается наложением целлов с изображением действия на целл с изображением фона. Аниме-кадры фиксируются на пленке. Обычно для съемок используются 16мм кинокамеры, а отснятый материал при необходимости «перегоняется» на видеоносители.

Одна комбинация целлов сохраняется на протяжении двух или трех кадров, поэтому реальная частота кадров в японской анимации, соответственно, 12 или 8 кадров в секунду. Наиболее совершенные

полнометражные фильмы, а также отдельные фрагменты прочих аниме могут сниматься и с частотой 24 кадра в секунду, то есть комбинация целлов меняется в каждом новом кадре.

Уникальная особенность японской анимации – сложное управление камерой при съемке сочетаний целлов. Операторы-постановщики (*сацуэ кантоку*) аниме – важная и творческая профессия. Они используют во время съемок различные виды подсветки, изменяют положение камеры и положение целлов друг относительно друга – это позволяет значительно сэкономить на производстве целлов, на которых бы иначе пришлось изображать все получающиеся в результате манипуляций операторов эффекты. Большая часть этих эффектов пришла в аниме из кино (наезд, рапид, крупный план) и придает фильмам более «кинематографичный» облик.

Особая статья – озвучание. Помимо главного режиссера и режиссера-аниматора, осуществляющих общее руководство, созданием звуковой дорожки занимаются звукорежиссер (*онгаку кантоку*) и музыкальный продюсер – представитель заказчика. Главный композитор обычно подчиняется именно продюсеру, так как музыка – важный элемент сопутствующих товаров, и ее создают в соответствии с пожеланиями заказчиков.

Песни и основные музыкальные темы, фоновая музыка, а также звуковые эффекты – все это записывается и создается отдельно, а затем соединяется (микшируется) в звуковую дорожку фильма. Озвучивающие актеры в Японии обычно приступают к работе после того, как создание анимации завершено (в России и США – наоборот). Дело в том, что в аниме не придается большого значения точной синхронизации движений губ персонажей и слов, произносимых актерами. Особенно это относится к ТВ-анимации. Зато актеры, гля-

дя на экран, лучше представляют себе, какие эмоции им следует играть и как произносить те или иные фразы.

Запись актеров, озвучивающих одну сцену, в Японии (и в России) происходит вместе, а по отдельности, как, например, в американской анимации. Это также способствует улучшению качества их работы – можно «подстраиваться» под партнера, играть более естественно, чувствуя эмоциональную реакцию друг друга.

XII.4.Голосовые актеры

Создав крупнейшую в мире анимационную промышленность, японцы никак не могли упустить из виду такой ее важнейший элемент, как игра озвучивающих актеров. Поэтому они создали отдельную индустрию их воспитания и подготовки.

Актеры озвучания, которых в Японии называют *сэйю*, – это отдельная, уважаемая и популярная профессия, их специально готовят и учат не только пользоваться возможностями своего голоса (изменять его, изображать разные акценты и диалекты), но и профессионально петь.

Появилась индустрия *сэйю* примерно в начале 1980-х годов. Ее появление связано с именем Мари Идзимы, молодой актрисы и певицы, озвучившей главную женскую роль (роль Минмэй) в сериале «Гиперпространственная крепость Макросс». Песни из этого сериала в исполнении Идзимы заняли высокие места в японских хит-парадах и, впервые в истории аниме, вызвали большой зрительский интерес к профессии озвучивающих актеров.

Отбор на курсы подготовки *сэйю* весьма суров – десятки человек на место, причем получить работу по окончании курсов удастся лишь одному из десяти выпускников. Кстати, точнее было бы говорить «выпускниц», ведь большая их часть – девушки. Объясняется

это просто – женщины озвучивают не только женские, но и детские роли, мужчинам же остаются только роли мужчин и старших подростков. Поэтому потребность в актерах-мужчинах в аниме меньше.

Как уже отмечалось, для сэйю важно уметь хорошо петь. Ведь именно сэйю исполняют большую часть песен, звучащих в японских компьютерных играх и аниме.

В последнее время наблюдается процесс сближения японского музыкального шоу-бизнеса и сэйю-бизнеса. Некоторые сэйю начинают самостоятельную музыкальную карьеру «без отрыва» от основной деятельности, а начинающие поп-исполнители пытаются получить роль в популярном аниме-сериале, чтобы спеть в нем песню и сделать рекламу своему первому альбому. Это тем более актуально потому, что в Японии финансированием поп-музыки и анимации занимаются одни и те же концерны. Наиболее из них известны два: «Сони» (Sony) и «Пионер» (Pioneer).

Иногда сэйю создают собственные музыкальные группы, исполняя вместе песни для сериалов, над которыми они в настоящий момент работают. Естественно, существуют такие группы только на время создания и демонстрации сериала. Самые известные примеры таких групп – группа «DoCo», созданная актрисами, озвучивавшими ТВ-сериал «Рамма 1/2», и группа «Knight Sabers», созданная актрисами, озвучивавшими OAV-сериал «Кризис каждый день».

Разумеется, помимо анимации сэйю озвучивают и видеоигры. Здесь важность профессиональной игры чуть ли не больше, чем в анимации – ведь роли в видеоиграх обычно менее продолжительны, а потому в каждую фразу приходится вкладывать пропорционально больше содержания.

В отличие от киноактеров, сэйю не свойственна «звездная болезнь». Ведь увидеть их можно только в специальных телевизион-

ных программах или на концертах аниме-музыки, а влюбляются их поклонники обычно не в них самих, а в сочетание их голоса и графики аниматоров. Поэтому даже самые известные сэйю не гнушаются никакой работой и с удовольствием озвучивают даже маленькие эпизодические роли (с которых они обычно начинают свою карьеру).

Сэйю делятся не только по популярности, но и по амплуа – типичным для данного актера экранным образам. Например, амплуа известнейшей сэйю Мэгуми Хаясибары, за свои тридцать с небольшим лет озвучившей более 200 ролей, считаются обаятельные и необычные, но взбалмошные и легкомысленные девушки-подростки. Большая часть ее ролей именно таковы, хотя встречаются и исключения.

Так, Хидэаки Анно, предложивший Хаясибаре совершенно не соответствующую ее имиджу (и блистательно озвученную) роль безжизненной и покорной Рэй Аянами в сериале «Евангелион нового поколения», обыграл в последней серии амплуа Хаясибары, создав короткий фрагмент «альтернативной реальности», в котором Рэй – типичная юная японка-непоседа. Так актриса подсказала режиссеру сюжетный ход, отсутствовавший в первоначальном сценарии, но ставший краеугольным камнем нового варианта окончания сериала.

Конечно, настоящие мастера искусства сэйю преодолевают рамки системы амплуа и каждый раз заново оживляют сюжетную схему, наполняя ее новыми оттенками и создавая объемные образы своих героев. Несмотря на совпадение деталей и сюжетных ситуаций, каждая роль сэйю уникальна, и ее нельзя перепутать с другими ролями того же актера.

Многих молодых сэйю уже не удовлетворяет исключительно артистическая карьера. Так, известная сэйю Минами Такаяма – со-

листка поп-группы «Two-Mix» и начинающий музыкальный продюсер, а мастер озвучания «благородных злодеев» Такэхито Коясу недавно начал карьеру разработчика аниме.

Почему же, несмотря на большую популярность и известность, сэйю не пренебрегают эпизодическими ролями и хватаются за любую предлагаемую им работу? Причина очень проста – само по себе озвучание аниме не дает достаточного дохода. Ведь в Японии актерам, как и аниматорам, не принято платить проценты с прибыли от проката. В последнее время профсоюз сэйю наконец-то обратил внимание на это обстоятельство и начал борьбу за увеличение оплаты их работы.

XIII. Аниме в России

XIII.1. Ранний этап

Аниме в России впервые появилось в середине 1980-х, когда на волне потепления отношений в СССР были привезены несколько классических детских фильмов студии «Тоэй дога»: «Корабль-призрак», «Кот в сапогах» и так далее. До сих пор этот случай можно считать единственным прецедентом «массированного» вливания аниме в широкие слои российской аудитории.

Нельзя сказать, чтобы эти фильмы не пользовались успехом. До сих пор многие российские отаку и люди, равнодушные к анимации, тепло вспоминают те показы. Особенно всем запомнился «Корабль-призрак». Тем не менее, продолжения не последовало. Вскоре страну захлестнула волна американского кинематографа, а с 1990 года Второй канал телевидения (ныне РТР) начал еженедельно показывать программу диснеевской анимации. Аниме ушло в тень и не выходило оттуда еще несколько лет.

Следующий этап продвижения аниме на российский рынок связан с ныне несуществующим московским телеканалом «2x2», который купил права на большой пакет дублированных в США и частично перемонтированных аниме ТВ-сериалов. Свои права «2x2» активно перепродавал по России, и его аниме-программу смогли, кроме москвичей, оценить жители многих других крупных городов.

Поскольку многие сериалы в этом пакете были значительно изменены по сравнению с японскими оригиналами, приведем список наиболее выдающихся из них с указанием первоначального названия аниме.

1. «Роботек» («Robotech») – это объединенные монтажом три независимых ТВ-сериала студии «Тацуноко продакшн»: «Гиперпространственная крепость Макросс» («Chou jikuu yousai Macross», 1982-1983), «Моспеада – оружие выживания» («Kikou souseiki Mospeada», 1983-1984) и «Гиперпространственная Кавалерия Южного Креста» («Chou jikuu kidan Southern Cross», 1984).

2. «Макрон-1» («Macron-1») – это объединенные монтажом два независимых ТВ-сериала: «Демон-бог гражданской войны Госёгун» («Sengoku majin Goshougun», 1981) студии «Аси продакшн» (Ashi Production) и «Срунгл – великий борец со Злом» («Aku dai-sakusen Srungle», 1983-1984) студии «Кокусай Эйгася».

3. «Волтрон – защитник Вселенной» («Voltron: Defender of the Universe») – это объединенные монтажом два независимых ТВ-сериала студии «Тоэй дога»: «Повелитель Ста Зверей Голион» («Hyakujuu ou Golion», 1981-1982) и «Механизированный батальон Дайраггер XV» («Kikou kantai Dairugger XV», 1982-1983).

4. «Космический рыцарь и звездные шерифы» («Saber Rider and the Star Sheriffs») – это ТВ-сериал «Звездный мушкетер Бисмарк» («Sei jushi Bismark», 1984-1985) студии «Студио Пьерро».

О японских названиях сериалов «Гонщик Спида» («На старт! Внимание! Марш!») и «Суперкнига» («Аниме-театр для детей и родителей») мы уже писали в посвященных соответствующим сериалам разделах книги.

Венцом показа телеканала «2x2» стал ТВ-сериал «Красавица-воин Сейлор Мун» (русское название – «Луна в матроске»), не подвергшийся американской цензуре, который демонстрировался в переводе с японского (точнее, в переводе с предоставленной продавцом лицензии английского «подстрочного» перевода японского оригинала). В международных кругах поклонников сериала этот показ

удостоился высоких оценок за практическое отсутствие цензурной правки. Разве что в одной серии переводчики добавили к гомосексуальному признанию в любви «Я люблю вас!» целомудренное «...как отца!». В некоторых других странах (в частности, в США) этого персонажа просто «переименовали» в девушку, озвучивая его женским голосом и переводя его реплики в женский род.

Трудно сказать, был ли показ в «детское время» анимационного сериала с персонажами-гомосексуалистами обоих полов результатом сознательной политики или простым недосмотром. Тем не менее, именно эта «изюминка» сериала (хотя и не она одна) сделала его культовой для российской подростковой аудитории. И когда телеканал «2x2» прекратил свое существование, не успев показать несколько последних серий третьего сезона «Луны в матроске», его расстроенные поклонники по всей стране начали объединяться в клубы, чтобы совместно добывать из-за границы недостающие серии.

XIII.2. Появление российских отаку

Безусловно, первые отаку появились в России задолго до конца показа «Луны в матроске». Как уже говорилось, некоторые из них отсчитывают свой стаж еще со времен «Короля-призрака». Однако начало массового появления отаку связано именно с телевизионными показами аниме.

Кроме телевидения, в первой половине 1990-х аниме можно было найти на пиратских кассетах. Поскольку серии видео-аниме обычно идут не дольше часа, пираты дописывали их к большим американским фильмам, чтобы полностью «забить» трехчасовую кассету. Поскольку именно на этот период приходится начало активного

выхода в США и Великобритании переводов аниме на видео, выбор у пиратов был весьма велик: от киберпанка до хентая.

На середину 1990-х приходится и появление первых статей об аниме в популярных российских молодежных журналах. Хотя в них было, как правило, куда больше дешевой сенсационности, чем реальных проверенных фактов, нарождающимися отаку эти журналы зачитывались до дыр. Одновременно приходило и чувство неудовлетворенности, и желание узнать больше.

Поскольку в одиночку собирать журнальные публикации, пиратские кассеты с аниме и пытаться раздобыть американские оригиналы было сложно, отаку со временем начали объединять свои усилия. Большим подспорьем в этом оказался ставший доступным массовому пользователю Интернет и любительские компьютерные сети, в первую очередь – Фидонет (Fidonet).

Первый в России клуб поклонников аниме и манги «R.An.Ma» (Российская ассоциация аниме и манги) был создан в 1996 году компанией молодых людей под руководством Николая Симкина и Алексея Лапшина. Хотя в дальнейшем костяк клуба составили студенты, его основатели были (и остаются) людьми серьезными, женатыми и потому лишенными излишних «лидерских» амбиций, что и обеспечило счастливую жизнь клуба на годы вперед.

Хотя клуб был создан в Москве, у него почти сразу же начали появляться филиалы по всей стране, а затем и за ее пределами – в государствах бывшего СССР. Основной практической задачей клуба была тогда и остается до сих пор возможность обеспечивать общение на равных поклонников аниме всех возрастов и «стажей».

Параллельно с возникновением отаку начал развиваться и подпольный бизнес по обеспечению их желанной продукцией. Появились первые пираты, специализирующиеся как на нелегальных пере-

водах аниме и манги, так и на продаже более состоятельным отаку лицензионных зарубежных изданий. Это было тем более актуально, что довольно большой процент отаку относился к нарождающемуся «нижнему среднему» классу и мог позволить себе потратить на кассету с любимым фильмом несколько десятков долларов.

На это же время пришелся «Сейлор-бум»: появление юных поклонников (как правило – поклонниц) «Луны в матросках» и начало их самостоятельной организации в клубы. Движение отаку вышло за пределы клуба «R.An.Ma» и привольно разлилось по стране.

XIII.3.Продолжение следует?

Хотя нам известно множество клубов поклонников аниме и неизвестен ни один российский клуб поклонников Диснея, крупные российские прокатные компании до сих пор продолжают игнорировать как реально существующий спрос на японскую анимацию, так и перспективы роста этого спроса в случае появления соответствующего предложения.

Исключений пока два: показ (после долгих уговоров) телеканалом «ТНТ» заключительных сезонов «Луны в матроске» и демонстрация каналом «ОРТ» первых серий сериала «Покемон». Тем не менее, их трудно считать прорывом в освоении аниме: оба сериала были закуплены лишь после сокрушительного успеха в Европе и США.

Причины этого, казалось бы, странного явления лежат на поверхности. Отсутствие внятной политики «детского» кино- и видеопоказа, запрет на рекламу в детских передачах, делающий их нерентабельными, наконец, отсутствие реальной необходимости тратить силы на продвижение аниме, раз в США существует еще множество «неосвоенных» анимационных сериалов.

С другой стороны, из-за своего «массового» характера аниме не попало и в область интересов прокатчиков, специализирующихся на «кино не для всех». Наконец, с третьей стороны, сами японские компании, насколько нам известно, не спешат продвигать аниме самостоятельно, поскольку пока что не считают Россию перспективным рынком и концентрируют внимание на США и Европе.

Образовалась патовая ситуация. Ярые поклонники аниме налаживают собственные связи за рубежом и потихоньку получают фильмы для себя – в дорогих, но качественных переводах на европейские языки. Крупные компании также не интересуются рыночной закупкой аниме, поскольку обходятся западным кино. Пираты наживаются на отсутствии официальных конкурентов. Страдают лишь не столь уж малочисленные «простые» поклонники аниме, но до их интересов никому нет дела.

Тем не менее, по нашему мнению, у аниме в России есть перспективы, хотя бы теоретические. Дело в том, что психология российского подростка и молодого человека (основных зрителей «экспортного аниме») весьма близка к психологии молодых японцев. Не вдаваясь в подробное обсуждение этого вопроса, отметим главное: и те, и другие живут в постиндустриальной цивилизации, мучительно переходящей от милитаристской империи к демократическому государству. Отсюда схожее понимание вопросов любви, дружбы, поиска места в жизни, учебы, трудоустройства.

Заметим, что эта близость не распространяется на детей и людей среднего и старшего поколения, на которых сильнее всего влияет национальная культура. Молодежь же по определению наиболее интернациональна, даже когда оказывается замешана в националистических движениях: японские фашисты мало чем отличаются от российских или немецких.

И это вселяет надежду. Надежду на то, что когда-нибудь в России найдется искомый Принц на Белом Конне (или, хотя бы, широко мыслящий бизнесмен), который обратит внимание на Золушек по имени Аниме и Манга. Они уже заждались.

Заключение

В нашей книге мы рассмотрели эволюцию концепций аниме на протяжении его истории. Однако, несмотря на все графические и сюжетные новшества, технологически большая часть фильмов, о которых шла речь выше, мало чем превосходила первые цветные и звуковые анимационные фильмы – они все также делались «голыми руками»: карандашом, кисточкой и кинокамерой.

Сейчас японские студии активно осваивают компьютерные технологии, используемые как для создания двумерной анимации, так и для создания трехмерной анимации. Это еще больше расширяет рамки возможного в аниме, позволяя ждать от японских аниматоров новых значительных достижений.

Здоровый консерватизм анимационной индустрии Японии дает возможность предположить, что переход на компьютерные технологии будет происходить постепенно, и любителям аниме не грозит оказаться наедине с неизведанным и непривычным искусством – новая японская анимация не становится менее «японской» и сохраняет все свои лучшие традиции.

И это лучший залог того, что еще не одно поколение отаку будет с радостью наслаждаться творениями японских аниматоров и мангак.

Приложения

I. Используемая терминология

Ниже приводятся краткие определения наиболее существенных терминов из числа используемых в нашей книге, а также тех, которые можно встретить в специальной литературе. Большая их часть заимствована из японского языка, некоторые имеют в среде поклонников японской анимации значения, отличные от общепринятых.

Основные термины

Аниме – японская анимация.

Манга – японские комиксы.

Мангака – создатель манги. Этот термин не употребляется по отношению к авторам сценария и художникам манги – только к тем, кто совмещает обе профессии в одном лице.

Отаку – преданный поклонник аниме/манги. В среде отаку этот термин может иметь расширительное значение «преданный поклонник чего-либо» – это соответствует словоупотреблению, принятому в Японии.

Додзинси – манга, создаваемая на некоммерческой или непрофессиональной основе. Часто продолжает сюжеты известных коммерческих проектов, нарушая, тем самым, авторские права их создателей. Однако это не считается в Японии серьезным преступлением, и фирмы-правообладатели предпочитают смотреть на додзинси сквозь пальцы, поскольку оно не составляет им сколько-нибудь заметной конкуренции. Существуют рынки и фестивали додзинси, на которых авторы продают и распространяют свое творчество. Многие

именитые мангаки начинали как создатели додзинси, некоторые из них совмещают коммерческое и любительское творчество.

Додзинсика – создатель додзинси.

Меха – сложные механизмы в аниме/манге, как правило, само-движущиеся, не имеющие реальных прототипов (т.е. придуманные специально для данного проекта). Обычно этим термином обозначают «гигантских роботов», огромные человекоуправляемые боевые машины.

Хэнсин – превращение/трансформация персонажа/меха. Часто изображается как переодевание персонажа.

Сэйю – актер/актриса, озвучивающие аниме. Сэйю не считаются группы или индивидуальные исполнители, приглашенные для записи музыкального сопровождения аниме.

Культовый – чрезвычайно популярный среди отаку. Некоторые культовые, но коммерчески неудачные проекты были популярны только в среде отаку.

Танкобон – том книжного издания манги, первоначально напечатанной в журнале. Издания в танкобонах достаиваются только наиболее популярные произведения.

Гэкига – изначально это слово, переводящееся как «драма в картинках», было создано в середине XX века для отличия серьезных графических повествований для взрослых от детских комиксов, которые тогда обычно подразумевались под термином «манга». Сейчас слово «гэкига» употребляется довольно редко, поскольку термин «манга» вобрал в себя его смысл.

Разновидности аниме

ТВ-сериал – сериальное аниме, предназначенное для показа по телевидению. Обычная длина серии – около 20 минут, интенсивность показа – серия в неделю.

OAV/OVA – аниме, созданное специально для выпуска на видео (Original Animation Video). Бывает как сериальным (чаще), так и одиночным. В настоящее время стандартная продолжительность OAV – 23-25 мин, в 1980-е же и в начале 1990-х бывали и часовые, и более длинные OAV.

Полнометражный фильм – аниме, предназначенное для показа в кинотеатре. Редко бывает короче 50 мин, обычная длина – от 60 до 90 мин.

ТВ-фильм – полнометражное аниме, созданное для демонстрации по ТВ, обычно образовательно-развлекательного характера или приуроченное к какому-либо событию или юбилею.

Основные аудитории аниме и манги

Кодомо – маленький ребенок.

Сёдзё – девочка/девушка (в Японии – с 12 до 18 лет).

Сёнэн – мальчик/юноша (в Японии – с 12 до 18 лет).

Сэйнэн – молодой мужчина.

Дзё – молодая женщина.

Некоторые жанры и стили аниме и манги

Сэнтай – дословно «группа/команда», жанр аниме/манги, рассказывающий о приключениях небольшой постоянной команды персонажей, борющихся с кем-либо или с чем-либо.

Меха-сэнтай – то же, что и сэнтай, но команда персонажей при этом пилотирует один или несколько меха.

Токусацу – «спецэффекты». Обычно так называются художественные (не анимационные) японские фильмы и сериалы (как правило, фантастические) с большим количеством спецэффектов. Классический и самый известный токусацу – «Годзилла» («Gojira»). Многие токусацу последних десятилетий основаны на манге или аниме, иногда в них снимаются актеры, известные по озвучанию аниме. Естественно, это слово также используется для обозначения собственно спецэффектов в аниме и художественных фильмах.

Махо-сёдзё – «девочки-волшебницы», сёдзё-жанр, рассказывающий о приключениях девочек, наделенных магической силой. Концентрируется на проблемах женского взросления.

Спокон – жанр аниме/манги, рассказывающий о юных спортсменах, добивающихся успеха путем воспитания в себе воли к победе. Объединение слов «спорт» и «кондзё» («сила воли»).

Киберпанк – жанр аниме/манги, рассказывающий о мире будущего, жизнь которого полностью определяют компьютерные технологии. Картины будущего при этом представляются мрачными и антиутопическими.

Паропанк – жанр аниме/манги, рассказывающий об альтернативных мирах, находящихся на уровне технического развития Европы конца XIX века. Этот период характеризуется началом революции технических средств передвижения – появление дирижаблей, аэропланов, паровозов, пароходов. Техника, однако, все еще воспринимается простыми людьми не как нечто привычное и банальное, а как нечто чудесное и, зачастую, демоническое. Паропанк возник как альтернатива киберпанку. Если киберпанк обычно основывается на футуристической эстетике, то паропанк – на эстетике ретро.

Фэнтези – направление аниме/манги, обычно противопоставляемое научной фантастике и рассказывающее о мирах, которыми

правит не технология, а «меч и магия». В фэнтези часто фигурируют не только люди, но и разнообразные мифологические существа – эльфы, гномы, драконы, оборотни, люди-кошки, а также боги и демоны.

Апокалиптический – связанный с Концом Света. В аниме под последним обычно понимается ядерная катастрофа, пришествие демонов и другие события, приводящие (или могущие привести) к практически полному уничтожению человечества и цивилизации.

Добуцу – «пушистики», изображение в аниме/манге разумных человекообразных животных или полуживотных.

Каваи – дословно «прелестный», стиль сёнэн-аниме/манги, использующий графические решения сёдзё-аниме/манги.

Хентай – эротическое/порнографическое аниме/манга. Дословно переводится как «извращенный». В русском языке используется также в форме прилагательного – «хентайный».

Яой – сёдзё-аниме/манга, рассказывающие о мужских гомосексуальных отношениях. Синоним – «сёнэн-ай» («юношеская любовь»).

Юри – сёдзё-манга, как правило, любительская, рассказывающая о женских гомосексуальных отношениях. Синоним – «сёдзё-ай» («девичья любовь»).

II. Транскрибирование японского языка

II.1. Определения

Ромадзи – система письменности японского языка, основанная на латинице. Является частью современного японского языка. Ниже приводится так называемый «официальный» (*кунрэй*) вариант.

Россиядзи или **Киридзи** – система записи японских слов и предложений, основанная на кириллице и разработанная классиком российской японистики Е. Д. Поливановым.

Хирагана и **Катакана** – слоговые азбуки (каждый их символ обозначает слог), использующиеся в японском языке. Являются частью современного японского языка. В каждую из них входит по 46 символов (и несколько устаревших).

Кандзи – иероглифика (каждый символ обозначает понятие). Является частью современного японского языка. В настоящее время в Японии используется около 5000 кандзи, 1942 из них входят в рекомендованный правительством перечень для повседневного использования. Остальные кандзи реально можно встретить только в старинных названиях и древних фамилиях. Абсолютное большинство кандзи японцы заимствовали из китайского языка, но некоторые составили сами. Каллиграфия – изящное рисование кандзи – важная часть японского школьного художественного образования.

Ниже описано, как преобразовать текст, записанный ромадзи, в россиядзи согласно принятым в отечественной японистике правилам.

II.2.Правила преобразования

Гласные

а – а	і – и	у – у	е – э	о – о
ai – ай		ui – уй	ei – эй	oi – ой
ya – я		yu – ю		yo – ё (йо)

Слоги

ka – ка	sa – са	ta – та	na – на	ha – ха	ma – ма	ra – ра	wa – ва	n – н
ki – ки	si – си	ti – ти	ni – ни	hi – хи	mi – ми	ri – ри		
ku – ку	su – су	tu – цу	nu – ну	hu – фу	mu – му	ru – ру		
ke – кэ	se – сэ	te – тэ	ne – нэ	he – хэ	me – мэ	re – рэ		
ko – ко	so – со	to – то	no – но	ho – хо	mo – мо	ro – ро	wo – (в)о	

pa – па	ba – ба	da – да	za – дза	ga – га
pi – пи	bi – би	di – ди	zi – дзи	gi – ги
pu – пу	bu – бу	du – ду	zu – дзу	gu – гу
pe – пэ	be – бэ	de – дэ	ze – дзэ	ge – гэ
po – по	bo – бо	do – до	zo – дзо	go – го

Сочетания

kya – кя	kyu – кю	kyo – кё	mya – мя	myu – мю	myo – мё
nya – ня	nyu – ню	nyo – нё	zya – дзя	zyu – дзю	zyo – дзё
hya – хя	hyu – хю	hyo – хё	bya – бя	byu – бю	byo – бё
lya – ля	lyu – лю	lyo – лё	rya – ря	ryu – рю	ryo – рё
tya – тя	tyu – тю	tyo – тё	gya – гя	gyu – гю	gyo – гё

II.3. Хэпберновская система

Кроме официальной системы ромадзи, используемой в Японии, существует «хэпберновская система» ромадзи, используемая в англоязычных странах (США, Англии, Австралии) и в Интернете.

Различия между официальной и хэпберновской системами:

sya – sha	tya – cha	zya – ja	
si – shi	ti – chi	zi – ji	
syu – shu	tyu – chu	zyu – ju	
	tu – tsu		hu – fu
syo – sho	tyo – cho	zyo – jo	

II.4. Н и М

«N» перед «p», «b», «m» в хэпберновской системе (и в произношении, но не в официальной системе) заменяется на «m». Аналогичные изменения происходят и в россиядзи.

sanma – samma – сам- ма	kanpai – kampai – кампай	sinbun – shimbun – симбун
sanma – samma – сам- ма	kanpai – kampai – кампай	sinbun – shimbun – симбун

Слоговое «н» перед гласными иногда обозначается как «нъ», чтобы отличить его в произношении от «н» как части слога: «канъи» («ранг»), но «кани» («краб»). Определить, слоговое или неслоговое в данном случае «н», по латинской транскрипции обычно нельзя, хотя иногда слоговое «н» выделяется апострофом: «Ken'ichi» – «Кэнъити».

II.5. Обозначение долготы звука

В отличие от русского языка, в японской фонетике различаются долгие и краткие гласные и согласные. Долгота звука может иметь смысловоразличительное значение: «сэ:дзэ» («девушка»), но «сэ:дзэ:» («орангутанг»).

В официальной системе ромадзи долгота гласного обозначается его удвоением (*ookii*) или значком [^] (*ryôsi*). Также долгота звука «o» часто обозначается буквой «u»: «*ryousi*».

В хэпберновской системе долгота гласного обозначается как в официальной системе, а также чертой над буквой.

В россиядзи долгота гласного обозначается двоеточием после буквы (*pë:ci*) или чертой над буквой.

Долгота гласного в россиядзи может вообще не обозначаться, так как не имеет смысла в русском языке. Особенно часто долгота гласных не обозначается при передаче японских имен. Например, имя «*Taro*» в официальной системе ромадзи записывается как «*Tarou*».

Долгота согласного в ромадзи и в россиядзи обозначается его удвоением: «*Chotto*» и «*Tëmmo*».

II.6. Ударение

Поскольку в японском языке отсутствует силовое ударение, используемое в русском языке, вопрос об ударении в транскрипциях японских слов остается открытым. Обычно рекомендуют произносить эти слова, имена и названия с ударением на предпоследний слог, но это лишь рекомендация, а не предписание. Так, слова, оканчивающиеся на «ай» – «самурай», «синай» (бамбуковый тренировочный меч), имя «Дзиннай» – как правило, произносят с ударением на последний слог.

В словах «манга» и «аниме» мы рекомендуем считать ударным первый слог – это наиболее устоявшееся произношение.

Практически, впрочем, для многих из часто употребляемых японских слов используется «плавающее» ударение, определяемое исключительно удобством говорящего. И пока, по нашему мнению,

рано говорить о возможности строгой кодификации ударения в большинстве этих слов.

II.7.К вопросу о неправильной транскрипции

Иногда можно встретить в записи кириллицей японских имен и названий такие слоги, как «*ши*», «*ча*», «*джа*». Как видно из вышеизложенного, подобная запись обычно возникает как результат неверного транскрибирования ромадзи-записи.

Никаких реальных предпосылок для использования такой записи нет. В японском языке разница между, скажем, «*си*» и «*ши*» не имеет смысловозначительного значения, и эти два слога в произношении свободно заменяют друг друга в зависимости от особенностей речи говорящего (в отличие от краткого «*си*» и долгого «*си:*», которые неразличимы для русского уха, но являются для японца двумя разными слогами).

Более того, русский слог «*си*» более точно передает соответствующий слог японского языка, чем слог «*ши*», потому что последний в русском языке читается как [шы], а звука [ы] в японском языке нет. Аналогичный подвох содержат и другие «идеи» самопальных транскрипций, которые иногда кажутся более точно передающими японскую фонетику, чем система россиядзи.

В то же время именно система россиядзи является в России основной для использования в официальных документах и географических картах (самый известный пример – *Хиросима/Hiroshima*).

Система Поливанова, первоначально предложенная в 1917 году, в течение многих лет дорабатывалась его учениками и последователями. В настоящее время она представляет собой цельную и логичную систему, достаточно точно передающую фонетические

особенности японского языка, настолько это возможно в рамках кириллицы и русского языка.

Использование «альтернативных» кириллических транскрипций – проявление элементарной неграмотности, в конечном итоге вносящее существенную путаницу в умы читателей, а потому совершенно недопустимо.

III. Япония «как она есть»

III.1. Японские имена

Древняя Япония

Современные японские имена состоят из двух частей – фамилии, которая идет первой, и имени, которое идет вторым. Правда, японцы часто записывают свои имена в «европейском порядке» (имя – фамилия), когда используют ромадзи. Для удобства японцы иногда пишут свою фамилию ЗАГЛАВНЫМИ буквами, чтобы ее не путали с именем (из-за вышеописанной неопределенности).

Исключение составляет император и члены его семьи. У них фамилии нет. Девушки, выходящие замуж за принцев крови, также теряют свои фамилии.

До начала Реставрации Мэйдзи (1868 год) фамилии были только у аристократов и самураев. Все остальное население Японии довольствовалось личными именами и прозвищами. Женщины аристократических и самурайских семей также обычно не носили фамилий, так как не имели права наследования.

Фамилии делились на две группы – фамилии аристократов и фамилии самураев. В отличие от числа фамилий самураев, число фамилий аристократов практически не увеличивалось с древнейших времен. Многие из них восходили к жреческому прошлому японской аристократии.

Наиболее почтаемыми и уважаемыми кланами аристократов были: Коноэ, Такаси, Кудзё, Итидзё и Годзё. Все они принадлежали к роду Фудзивара и имели общее название – «Госэцукэ». Из числа мужчин этого рода назначались регенты (*сэссё*) и канцлеры (*кампа-*

ку) Японии, а из числа женщин – выбирались жены для императоров.

Следующими по знатности были кланы Хирохата, Дайго, Куга, Оймикадо, Сайондзи, Сандзё, Имайдэгава, Токудайдзи и Каоин. Из их числа назначались высшие государственные сановники. Так, представители клана Сайондзи служили императорскими конюшими. Далее шли уже все остальные аристократические кланы.

Иерархия знатности аристократических родов начала складываться в VI веке и просуществовала до конца XI века, когда власть в стране перешла к самураям. Среди них особым уважением пользовались кланы Гэндзи (Минамото), Хэйкэ (Тайра), Ходзё, Асикага, Токугава, Мацудайра, Хосокава, Симадзу, Ода. Целый ряд их представителей в разное время были военными правителями Японии.

Личные имена аристократов и высокопоставленных самураев формировались из двух кандзи «благородного» смысла.

Личные имена самураев-слуг и крестьян часто давались по принципу нумерации. Первый сын – Итиро, второй – Дзиро, третий – Сабуро, четвертый – Сиро, пятый – Горо и т.д. Также, кроме «-ро», использовались счетные суффиксы «-эмон», «-дзи», «-дзо», «-сукэ», «-бэ».

По вступлении самурая в период юности он выбирал себе другое имя, нежели то, что ему дали при рождении. Иногда самураи меняли свои имена и на протяжении взрослой жизни, например, чтобы подчеркнуть наступление ее нового периода (повышение в должности или переезд на другое место службы). Господин обладал правом переименования своего вассала. В случае серьезного заболевания личное имя иногда меняли на имя будды Амиды, чтобы воззвать к его милости.

По правилам самурайских поединков перед боем самурай должен был назвать свое полное имя, чтобы противник мог решить, достоин ли он такого соперника. Разумеется, в жизни это правило соблюдалось куда реже, чем в романах и хрониках.

В конце имен девушек из благородных семей добавлялся суффикс «-химэ», который часто переводят как «принцесса», но на самом деле он использовался по отношению к всем знатным барышням.

Для имен жен самураев использовался суффикс «-годзэн». Часто их называли просто по фамилии и званию мужа. Личные имена замужних женщин использовались только их близкими родственниками.

Для именованья монахов и монахинь из благородных сословий использовался суффикс «-ин».

Современная Япония

В ходе Реставрации Мэйдзи всем японцам были присвоены фамилии. Естественно, большая их часть была связана с различными приметами крестьянской жизни, особенно с рисом и его обработкой. Эти фамилии, как и фамилии высшего сословия, также обычно составлялись из двух кандзи.

Наиболее распространенные в настоящее время японские фамилии – Судзуки, Танака, Ямамото, Ватанабэ, Сайто, Сато, Сакаки, Кудо, Такахаси, Кобаяси, Като, Ито, Мураками, Оониси, Ямагути, Накамура, Куроки, Хига.

Мужские имена изменились меньше. Они все также часто зависят от «порядкового номера» сына в семье. Часто используются суффиксы «-ити» и «-кадзу», означающие «первый сын», а также суффиксы «-дзи» («второй сын») и «-дзо» («третий сын»).

Имена, содержащие «син», обычно считаются неудачными и несчастливými, потому что «син» по-японски – «смерть». Впрочем, такое же чтение имеет иероглиф, значащий «священный, божественный» (например, «синдзи» – «божественный знак»).

Большинство японских женских имен заканчиваются на «-ко» («ребенок») или «-ми» («красота»). Девочкам, как правило, даются имена, связанные по смыслу со всем красивым, приятным и женственным. В отличие от мужских имен, женские имена обычно записываются не кандзи, а хираганой.

Некоторые современные девушки не любят суффикс «-ко» в своих именах и предпочитают его опускать (например, представляются «Мэй» вместо «Мэйко»).

По закону, принятому во времена императора Мэйдзи, после заключения брака муж и жена по закону обязаны принять одну фамилию. В 98% случаев это фамилия мужа. Уже несколько лет в парламенте обсуждается поправка в Гражданский кодекс, разрешающая супругам оставлять добрачные фамилии. Однако пока она никак не может набрать необходимое количество голосов.

После смерти японец получает новое, посмертное имя (*каймё*), которое пишется на особой деревянной табличке (*ихай*). Эта табличка считается воплощением духа усопшего и используется в поминальных обрядах. Каймё и ихай покупаются у буддийских монахов – иногда еще до смерти человека.

III.2. Японские именные суффиксы

В японском языке существует целый ряд так называемых *именных суффиксов*, то есть, суффиксов, добавляемых в разговорной речи к именам, фамилиям, прозвищам и другим словам, обозначаю-

щим собеседника или третье лицо. Они используются для обозначения социальных отношений между говорящим и тем, о ком говорят.

Выбор суффикса определяется характером говорящего (нормальный, грубый, очень вежливый), его отношением к слушателю (обычная вежливость, уважение, заискивание, грубость, высокомерие), их положением в обществе и ситуацией, в которой происходит беседа (один на один, в кругу близких друзей, между коллегами, между незнакомыми людьми, на людях).

Особое значение именные суффиксы имеют в аниме. Часто одно лишь изменение суффикса, используемого одним персонажем для обозначения другого, может указывать на глубокие изменения в их взаимоотношениях. Также пристрастие к «уважительным» или «уменьшительным» суффиксам может служить «визитной карточкой» персонажа, изобличающей особенности его характера.

Далее следует список некоторых из этих суффиксов (в порядке возрастания «уважительности») и их обычные значения.

-тян – Близкий аналог «уменьшительно-ласкательных» суффиксов русского языка. Обычно используется по отношению к младшему или низшему, с которым складываются близкие отношения. В использовании этого суффикса есть элемент «сюсюканья». Обычно используется при обращении взрослых к детям, юношей к любимым девушкам, подружек друг к другу, маленьких детей друг к другу, а также к домашним животным. Употребление этого суффикса по отношению к не очень близким людям, равным говорящему по положению, невежливо. Скажем, если юноша так обращается к ровеснице, с которой не находится в близких отношениях, то он проявляет некорректность. Девушка, обращающаяся так к ровеснику, с которым не находится в близких отношениях, серьезно нарушает правила приличия.

-кун – Аналог советского обращения «товарищ». Чаще всего используется между мужчинами или по отношению к юношам. Указывает на некоторую «официальность», тем не менее, близких отношений, например, между одноклассниками, партнерами, приятелями, сослуживцами. Также может использоваться по отношению к младшим или низшим в социальном смысле, когда на этом обстоятельстве не нужно заострять внимание.

-ян – Кансайский (осакский) аналог «-тян» и «-кун».

-тти – Детский вариант «-тян» (ср. «*Тамагочи*» (в России – «Тамагочи») – «яичко»).

-пён – Детский вариант «-кун».

без суффикса – Близкие отношения, но без «сюсюканья». Обычное обращение взрослых к детям-подросткам, друзей друг к другу и т.д. Если человек в общении вообще не пользуется именными суффиксами – это явный показатель его грубости. Обращение по фамилии без суффикса – признак фамильярных, но отстраненных отношений (характерный пример – отношения школьников или студентов).

-кохай – Обращение к младшему. Особенно часто – в школе по отношению к тем, кто младше, чем говорящий.

-сэмпай – Обращение к старшему. Особенно часто – в школе по отношению к тем, кто старше, чем говорящий.

-сан – Аналог русского «господин/госпожа». Общее указание на уважительное отношение. Часто используется для общения с незнакомыми людьми, или когда все остальные суффиксы не подходят. Используется по отношению к старшим, в том числе к старшим родственникам (братьям, сестрам, родителям).

-хан – Кансайский аналог «-сан».

-си – «Господин», используется исключительно в официальных документах после фамилии.

-фудзин – «Госпожа», используется исключительно в официальных документах после фамилии.

-доно – Уважительное обращение к равному или высшему, но незначительно отличающемуся по положению. В настоящее время считается устаревшим и практически не встречается в общении. В древности активно использовался при обращении самураев друг к другу.

-сэнсэй – «Учитель». Используется по отношению к учителям, преподавателям, врачам и политикам.

-сэнсю – «Спортсмен». Используется по отношению к известным спортсменам.

-дзэки – «Борец сумо». Используется по отношению к известным сумоистам.

-уэ – «Старший». Редкий и устаревший уважительный суффикс, использующийся по отношению к старшим членам семьи. Не используется с именами – только с обозначениями положения в семье («отец», «мать», «брат»).

-сама – Наивысшая степень уважения. Обращение к богам и духам, к духовным авторитетам, девушки к возлюбленному, слуг к высокородным хозяевам, и т.д. На русский примерно переводится как «уважаемый, дорогой, досточтимый».

Именные суффиксы множественности:

-дзин – «Один из». «Сая-дзин» – «один из Сая».

-тати – «И друзья». «Гоку-тати» – «Гоку и его друзья».

-гуми – «Команда, группа». «Кэнсин-гуми» – «Команда Кэнсина».

III.3. Символика действий и предметов

В некоторых действиях персонажей аниме и предметах, которые они используют, может быть заложен смысл, понятный японцам, но не очевидный российскому зрителю. Ниже объяснены некоторые из таких предметов и действий.

Предметы

Белая ленточка на голове (*хатимаки*) – символ полной концентрации на своем деле.

Еда в коробочке (*бэнто*) – специальная еда для тех, кто ест не дома. Продается в магазинах или готовится женами, матерями и так далее.

Красная нить – Нить судьбы. Знак того, что судьбы двух персонажей неразрывно связаны.

Кусок материи, повязанный как косынка и завязанный под подбородком – маскировка вора.

Маленькие колокольчики с бумажными надписями (*фурин*) – часто вешаются на улице, чтобы звонили на ветру. На бумажных табличках, прикрепленных к ним, пишутся цитаты из классических стихов.

Марлевая маска на лице – используется для борьбы с гриппом и холодом, а также для маскировки.

Носовые платки – никогда не используются в приличном обществе для сморкания, только для вытирания пота и рук.

Опрыскивание водой (*мисоги*) – классический способ очищения предметов и домов от злых духов. Также есть обычай опрыскивания ворот дома каждый вечер и утро.

Повязка на животе – в традиционной японской медицине поддержание живота в тепле считается очень важным для сохранения здоровья.

Статуя кошки с поднятой лапой – символ удачи. Часто стоит перед синтоистскими храмами или в домах.

Танец с веерами – традиционный самурайский танец победы. Часто используется для подбадривания бойцов.

Чернила (суми) – в прежние времена с собой носили сухие чернила, которые при необходимости разводили в воде.

Числа – как в России и в Европе, в Японии верят в магию чисел. Особенно несчастливыми считаются 4 и 9, несчастливыми – все четные числа. Самое счастливое число – 5.

Действия

Вокруг персонажа возникают огни пламени или бурные волны – персонаж разъярен или разгневан.

Капля пота на затылке – персонаж нервничает или боится.

Кровь из носа – юношеская реакция смущения при виде сексуальной сцены или обнаженной девушки.

Легкий мерцающий ореол вокруг персонажа – персонаж стоит под дождем.

Неожиданное падение персонажа навзничь – реакция на сказанную кем-то глупость.

Непроизвольное чихание – о персонаже в этот момент кто-то подумал.

Отрезание волос – знак отказа персонажа от своей нынешней жизни. После этого он «умирает» для своего прежнего круга общения и уходит в странствие, чтобы больше не возвращаться.

Поклоны – обычно в Японии можно встретить два вида поклонов – официальный (на 45°) и повседневный (на 15°). Глаза во время поклона должны смотреть в пол. Мужчинам рекомендуется держать руки по швам, женщинам – сложенными «лодочкой» в области груди.

Потоки слез из глаз – смеховой прием, персонаж горько плачет, но серьезно к причине его плача относиться не стоит.

Проговаривание или прописывание на экране названий ударов из боевых искусств – помощь зрителям в понимании того, что происходит на экране.

Яростная реакция на порез на лице – в Японии фраза «у вас очень красивая кожа лица» – один из самых сильных комплиментов. Поэтому внимание к красоте лица очень высоко.

Жестикуляция

Знак «V» (выставление указательного и среднего пальцев, ладонь обращена от себя) – знак победы. Часто используется как маскировка состояния неуверенности, в смысле «я хочу надеяться, что все будет хорошо».

Кивание – «я вас внимательно слушаю и понимаю». Как правило, не обозначает согласия.

Оттягивание левого века пальцем вниз с одновременным высовыванием языка – оскорбление, аналогичное русскому «показать нос».

«Пальцовка» (выставление указательного пальца и мизинца на обеих руках) – используется в некоторых магических заклинаниях, жест, отгоняющий злые силы. Иногда используется как ироническая реакция на неудачную шутку.

Поднятый мизинец – речь идет о женщине (обычно чьей-то подруге или любовнице). Если на самом деле в разговоре упоминается мужчина, то этот жест – намек на его гомосексуальную ориентацию.

Поднятый большой палец – речь идет о мужчине.

Размахивание раскрытой ладонью перед лицом (как в русском жесте «плохо пахнет») – «я не согласен», «нет».

Сцепленные мизинцы – знак, использующийся при даче клятвы, обычно в семейных или дружеских компаниях.

Указывание пальцем на собственный нос – «я говорю о себе».

III.4. Японское общество

Япония занимает первое место в мире по продолжительности жизни. В настоящее время она составляет около 78 лет для мужчин и 84 лет для женщин, хотя еще в начале 1940-х годов колебалась в районе 50 лет.

Молодые японцы, заводя семьи, обычно выезжают из дома родителей. Поэтому большая часть семей не живут вместе с бабушками и дедушками. Последняя японская мода в домашнем строительстве – строить «двойные дома», то есть два дома с отдельными входами, но на одном фундаменте, и селиться: дети – отдельно, родители – отдельно, но все рядом.

Женятся и выходят замуж японцы, как правило, лет в 30, когда получают работу, которая может обеспечить им материальную самостоятельность.

Наиболее состоятельные люди Японии – пожилые, потому что у них большие сбережения, которые практически не на что тратить. Именно бабушки и дедушки – основной источник карманных денег

для детей. По этой же причине японцы преклонного возраста часто отправляются в заграничные туристические поездки.

До недавнего времени было принято, чтобы женщина, выходя замуж, увольнялась с работы и становилась домохозяйкой. В настоящее время все больше и больше женщин продолжают работать и делать карьеру и после замужества. Некоторые возвращаются к работе, завершив воспитание детей.

До сих пор наиболее привлекательной профессией для маленьких девочек остается профессия невесты (для мальчиков – игра в футбол). Вообще, до достижения подросткового возраста девочки в Японии ориентированы достаточно «женственно». Тем не менее, некоторые женщины в современной Японии занимают значительные посты в бизнесе и в политике. Многие женщины владеют собственным бизнесом, обычно в сфере услуг и общественного питания.

В большей части японских семей не более одного-двух детей. Поэтому общее население Японии в настоящее время сокращается и стареет, поскольку все больше стариков доживает до преклонных лет.

Основное средство передвижения в больших городах – общественный транспорт (метро и автобусы). Тем не менее, двое из каждых трех японцев имеют водительские права и собственную автомашину. Права на вождение мотоцикла можно получить с 16 лет, автомобиля – с 18 лет. На дорогах Японии левостороннее движение.

Между городами японцы предпочитают передвигаться по железной дороге системы скоростных поездов *Синкансэн*. Естественно, что в служебные командировки летают на самолетах, а в туристические поездки по стране часто ездят на автобусах или автомашинах.

Верховной властью в стране обладает двухпалатный парламент (*Диэт*). Нижняя палата называется «Палата представителей»,

ее 500 членов избираются каждые четыре года. Верхняя палата называется «Палата советников», половина ее 252 членов избирается каждые три года сроком на шесть лет. Выборы проходят по округам, правом голосовать обладают все граждане, достигшие 20 лет.

Для прохождения через парламент законы должны быть одобрены обеими палатами. Нижняя палата, впрочем, имеет право преодолеть вето, наложенное верхней палатой.

Диэт избирает премьер-министра страны, как правило – руководителя самой большой из представленных в парламенте партий. Министры кабинета также назначаются большей частью из парламентариев. Избранный премьер формально утверждается императором, после чего возглавляет исполнительную власть.

Наиболее влиятельной и большой партией в Японии является Либерально-демократическая (ЛДП), руководящая правящей коалицией на протяжении почти всей послевоенной историей страны. Последнее время она, впрочем, постепенно теряет народную поддержку.

Большая часть членов парламента регулярно в него переизбираются, а умерших обычно заменяют их дети или родственники. Японцы вообще предпочитают голосовать за известных и предсказуемых политиков, а не за «темных лошадок».

Предвыборные кампании в стране проходят громко, со скандалами и разоблачениями, зато в дальнейшем политическая жизнь протекает тихо. Решения обычно принимаются не в обсуждениях в парламенте, а в частных беседах и консультациях. На голосование в Диэт выносят уже согласованную со всеми партиями позицию.

Помимо законопослушных граждан, в Японии есть и преступники. Организованная преступность представлена кланами *якудза*. Якудза контролируют незаконный и сомнительный бизнес (игорные

дома, проституцию) и занимаются рэкетом. Многие главы якудза тесно связаны с крупным бизнесом и политикой. В последнее время численность якудза сокращается, как и сама японская экономика, переживающая кризис.

Членов якудза можно отличить от остальных японцев по многочисленным татуировкам, недостающим пальцам на руках и манере одеваться в стиле героев американских боевиков.

Бывшим якудза очень трудно устроиться на работу, простые японцы их не любят и боятся. Людям с татуировками запрещен вход во многие бани.

Японская неорганизованная преступность – это молодежные шайки, пытающиеся добыть деньги на дорогую технику и одежду, которые им в желаемом количестве не покупают родители. Обычно они занимаются грабежами и кражами.

Убийства в Японии сравнительно редки, но весьма жестоки, поскольку обычно совершаются без применения огнестрельного оружия. Самое распространенное орудие убийства – нож (как и в России).

Полиция в Японии предпочитает улаживать мелкие конфликты, не доводя дело до суда. При задержании преступников полицейские обычно полагаются не столько на оружие (которое, тем не менее, носят), сколько на владение боевыми искусствами.

Участковые инспектора стараются знать всех, кто живет на их участке, регулярно ходят по домам и выясняют, нет ли каких проблем с соседями. Дружба с участковым инспектором – нормальная практика в современной Японии (особенно в сельской местности и в пригородах).

III.5. Японские дома

Около 60% японцев живут в собственных домах. Остальные либо снимают жилплощадь, либо живут в домах, которые им предоставляет фирма, в которой они работают, или правительство. Есть, разумеется, и бездомные, но их не так много.

Частные дома обычно находятся в пригородах крупных городов или в сельской местности. Чтобы добраться до работы, японцы ездят на электричках.

Большая часть улиц в Японии не имеет названий. Адрес дома в таких случаях указывается описательно («третий дом от развилки после супермаркета») или в соответствии с нумерацией внутри квартала. Нумеруются дома по порядку постройки, так что проблема ориентирования в городе и нахождения нужного здания стоит очень остро. В современные автомашины для этого ставят специальные спутниковые навигационные системы.

Средний размер дома (квартиры) в Японии – 5 комнат. Это три спальни, гостиная и совмещенные кухня и столовая. Жилая площадь такого дома – около 90 кв. м. Для частных домов это, соответственно, 6 комнат и около 120 кв. м жилплощади. В Токио, где цены на жилье существенно выше, квартиры и дома меньше в среднем на одну комнату.

Абсолютное большинство японских детей имеет собственную комнату (для каждого ребенка).

Традиционное японское жилье строится из дерева и бамбука. Окон в таком доме нет, их заменяют раздвижные стены-*сёдзи*. На деревянный или бамбуковый каркас такой стены прикрепляется особая плотная бумага.

В летнее время, когда в Японии очень жарко и влажно, стены раздвигаются, чтобы дом проветривался. Зимой же, когда становится холоднее, стены сдвигаются так, чтобы создать небольшие внутренние комнаты, которые легко обогреть жаровнями.

Пол традиционного японского дома покрывается *татами* – квадратными соломенными матами. Площадь одного татами – около 1,5 кв. м. Величина комнаты измеряется количеством помещающихся в ней татами. Периодически татами чистят и заменяют.

Чтобы не пачкать пол, в традиционных японских домах не носят обуви – только белые носки-*таби*. Обувь же оставляют при входе в дом на специальной приступочке-*гэнкан* (она делается ниже уровня пола).

Спят в традиционных японских домах на матрацах-*футонах*, которые утром убирают в шкаф-*оси-ирэ*. Также в комплект спальных принадлежностей входит подушка (раньше вместо нее часто использовалось небольшое полено) и одеяло.

Едят в таких домах, сидя на футонах. Маленький столик с едой (*тябудай*) ставится перед каждым из едоков.

В одной из комнат дома обязательно должен быть альков-*токонома*. В этом углублении помещаются предметы искусства, которые есть в доме (графика, каллиграфия, икэбана), а также объекты культа – статуи богов, фотографии умерших родителей и так далее.

В современных японских домах практически всегда есть, как минимум, одна комната в традиционном стиле. Остальные же комнаты обычно делаются в европейском стиле, с деревянными полами, коврами, кроватями, столами, стульями и так далее.

В современных японских домах ходить в таби холодно (пол не обогревается), поэтому японцы носят тапочки. Для туалета исполь-

зуются специальные тапочки, чтобы не разносить грязь. Вообще, японцы очень скрупулезно относятся к личной и домашней гигиене.

В японских ваннах и банях не принято мыться. Они предназначены для того, чтобы расслабиться в горячей воде после трудного дня. Залезать в ванную и идти в баню принято только после предварительного мытья. Обычно по вечерам ванну принимает вся семья, причем в одной воде – она в Японии очень дорогая. Вода в такой ванне, как правило, нагревается до 40°.

В целом японское жилье хуже и дороже, чем в большинстве европейских стран и США. Многие современные японские дома дизайном и качеством постройки напоминают хрущевские пятиэтажки, а по уровню удобств могут даже быть хуже их. Впрочем, в японском климате это ощущается не так сильно, как в российском.

Домашний уют в Японии создает не сам дом, а то, что в нем имеется. Поэтому японцы любят покупать дорогую технику и электронику, модную одежду и так далее. В результате японские квартиры сильно захламлены, от чего их обитатели очень страдают.

Многие японцы заводят домашних животных – кошек, собак, рыбок, небольших птиц. Бывают и более экзотические питомцы – мыши, лягушки, черепахи. Новая мода в Японии – «виртуальные питомцы»-*тамаготти*. Они популярны не только у детей, но у многих взрослых (особенно у молодых женщин).

III.6. Японская школа

Школа в Японии делится на три ступени:

1. Начальная школа (1-6 классы) – *сёгакко*;
2. Средняя школа (7-9 классы) – *тюгакко*;
3. Старшая школа (10-12 классы) – *коко*.

Нумерация классов не сквозная, как в России, а внутренняя – «первый класс начальной школы», «второй класс средней школы» и так далее. Параллели обычно обозначаются буквами латинского алфавита: 1-А (первая параллель первого класса), 1-В (вторая параллель первого класса) и так далее, или же цифрами: 1-1, 1-2 и так далее.

Начальная и средняя школы в Японии обязательны для всех и бесплатны. Старшая школа не обязательна, но около 95% процентов продолжают учебу по окончании средней школы. 48% закончивших учебу в старшей школе поступают в колледж (обучение в течение 2 лет) или в университет (обучение в течение 4 лет).

Обучение в старшей школе и в университете платно всегда, но в государственных учреждениях оно дешевле. Существуют также платные частные начальные и средние школы. Во всех платных учреждениях можно учиться бесплатно или получить большую скидку, если выиграть конкурс стипендий.

Матери-японки, как правило, очень внимательно относятся к успехам их детей. Они поддерживают тесный контакт с учителями, участвуют в жизни школы, в случае болезней детей иногда даже ходят вместо них на уроки и конспектируют лекции. Таких мамаш-фанатичек называют «*киёику-мама*».

Сами дети при этом часто «сидят на шее» родителей примерно лет до 25-30, когда они начинают зарабатывать достаточно, чтобы прокормить себя сами.

Учебный год

Учебный год в Японии делится на три триместра и начинается 6 апреля (иногда – 1 апреля). Первый триместр продолжается до 20 июля, затем идут большие летние каникулы, 1 сентября начинается

второй триместр, зимние каникулы идут с 26 декабря, и последний, третий, триместр продолжается с 7 января по 25 марта. Затем идут небольшие весенние каникулы, во время которых происходит переход из класса в класс. Точные даты начала и конца триместров бывают разные в разных школах.

Начало учебного года в апреле связано с тем, что в это время в Японии весна вступает в полную силу и начинает цвести сакура. Существует движение за перенос начала учебного года на 1 сентября, но оно не пользуется большой популярностью.

На время каникул учащиеся получают домашние задания. Иногда они продолжают учиться и на каникулах (на специальных курсах), если недостаточно хорошо учились во время триместров. Ученикам начальной школы рекомендуется вести на каникулах «дневники в картинках» – картинки заменяют пробелы в знании кандзи и развивают умение ученика писать и рисовать.

Обучение в Японии шестидневное, но каждая вторая суббота считается выходным днем.

Школьная программа

Программа преподавания варьируется от школы к школе, но основывается на стандартах, утвержденных Министерством Образования. Ответственность за финансирование, комплектацию учителями и школьную программу лежит на местных властях.

Учиться в школе начинают в Японии по достижении шести лет. До этого дети обычно ходят в детский сад. К моменту поступления в школу дети должны владеть основами арифметики и уметь читать хирагану и катакану.

В начальной школе дети изучают японский язык, математику, естествознание (физику, химию, биологию), обществоведение (эти-

ку, историю, этикет), музыку, изобразительное искусство, физкультуру и домашнее хозяйство. К окончанию начальной школы дети должны, в частности, выучить 1006 символов кандзи из 1945 символов государственного перечня.

В средней школе к перечню предметов добавляется английский язык и несколько специальных предметов по выбору. Состав этих предметов зависит от школы.

Наиболее сложными предметами считается математика и языки – японский (изучение кандзи) и английский.

Программа старших школ немногим более разнообразна, чем программа средних и начальных школ, но ученикам предоставляется больше возможностей для специализации в той или иной области познаний.

Расписание уроков

Так же, как и в России, но в отличие от США, начальная и средняя школы обычно находятся в 5-10 минутах ходьбы от дома учащегося. Разумеется, в сельской местности школа может быть и существенно дальше.

Занятия в школе обычно начинаются в половине девятого утра. Каждый понедельник перед началом занятий ученики строятся на «линейку», и перед ними в течение 15 минут выступает директор школы. В прочие дни это время отводится для общешкольных объявлений и отчисления посещаемости. Прилежному посещению школы придается в Японии большое значение. Тем не менее, прогульщик может сбежать из школы после первого урока.

Продолжительность уроков в начальной школе – 45 мин, в средней и старшей школах – 50 мин. Между уроками организуются небольшие перемены по 5-10 мин, после четвертого урока (пример-

но в половине первого) обычно организуется большая перемена на обед – около 60 минут. Учеников, пытающихся начать есть принесенные из дома завтраки до официального начала обеда, наказывают, особенно если они едят во время уроков. В начальной школе редко бывает больше четырех уроков в день. В средней школе их число может доходить до шести.

В начальной школе домашних заданий нет, в средней же и старшей школе домашние задания бывают очень большими, поэтому, несмотря на наличие выходных, старшие японские школьники – самые занятые люди в стране.

Организация учебы

В отличие от российских школ, в Японии за каждым классом закрепляется свой кабинет (в России кабинет закрепляется за учителем). Поэтому не ученики, а учителя ходят между уроками из кабинета в кабинет. Кабинет, приписанный к классу, подписывается соответствующей табличкой.

Учителя для каждого класса и по каждому предмету свои, хотя в маленьких школах это может быть и не так.

Часто в японских школах нет столовых и раздевалок, поэтому учащимся приходится обедать и вешать одежду в классах. По окончании уроков ученики сами полностью убирают школу и пришкольные территории. Уборщиц в японских школах нет.

Для школьников часто организуют совместные выезды на природу и экскурсии в древние японские города и храмы. Такие экскурсии обычно продолжаются до трех-четырех дней.

Для большинства средних и старших школ обязательной считается школьная форма. В каждой школе она своя, но на самом деле вариантов не так уж много. Обычно это белая рубашка и темные пи-

джак и брюки для мальчиков и белая рубашка и темные пиджак и юбка для девочек, или же *сейлор фуку* – «матросский костюм». Школьники начальных классов, как правило, одеваются в обычную детскую одежду.

Кружки и курсы

Важной частью обучения в средней школе считается участие в деятельности школьных кружков (*кай*). Обычно их деятельность связана либо со спортом, либо с искусством, проходит по окончании занятий и организуется самими учащимися. Помимо очевидной пользы, которую они приносят, кружки также являются рассадниками системы «дедовщины» (*идзимэ*), когда старшие ученики помыкают младшими, чтобы добиться от них лучших результатов (или просто поиздеваться).

В самом начале учебного года руководство кружков вывешивает для учащихся седьмого класса свою рекламу. Практически каждый семиклассник записывается в один или несколько кружков и остается в них на протяжении всего времени обучения в средней школе.

Помимо собственно школы, большинство учеников посещают платные подготовительные курсы-*дзюку*, в которых им помогают лучше подготовиться к сдаче школьных экзаменов. Занятия в *дзюку* обычно проходят вечером, два-три раза в неделю.

Экзамены

Главная беда японских школ – выматывающие экзамены, каждый из которых занимает несколько часов упорного труда и гораздо больше времени в процессе подготовки к нему. Время от времени они становятся причиной самоубийств школьников.

Учащиеся средней и старшей школы сдают экзамены в конце каждого триместра и в середине первого и второго триместров. В начальной школе экзаменов нет. В середине триместров проводятся экзамены по японскому, математике, английскому, естествознанию и обществоведению. В конце триместров проводятся экзамены по всем изучаемым предметам.

За неделю до начала экзаменов отменяются собрания кружков, чтобы ученики могли подготовиться к экзаменам. Обычно экзамены проходят в форме письменных тестов. Оценки за экзамены ставят по процентной системе. Высшая оценка – 100 баллов.

После средней школы

Переход из средней школы в старшую осуществляется по результатам экзаменов. Сначала на основании его школьной успеваемости учащийся получает список старших школ, в которые у него есть шансы поступить. Затем он сдает переходной экзамен, и на основании его результатов и предыдущей успеваемости решается вопрос о том, в какую старшую школу поступит ученик.

Хорошие ученики попадают в престижные старшие школы, плохие – в захудалые школы для тех, кто не намерен получать высшее образование. Такие школы делают уклон в домоводство, сельское хозяйство и так далее. Карьерных перспектив их выпускники не имеют.

Те, кто не захотел поступить в старшую школу, могут поступить в пятилетние «технические колледжи» – профтехнические училища. Однако поступление в них не так уж и просто – в лучших из них большой конкурс, так как квалифицированные рабочие в Японии высоко ценятся. Некоторые технические колледжи принадлежат

крупным фирмам, и их выпускники сразу же устраиваются на работу.

Академии

Кроме обычных государственных школ, существуют еще частные платные школы-академии (*гакуэн*), а также «национальные» школы – школы общегосударственного значения. Для поступления в них нужно сдавать особые экзамены в условиях большого конкурса. С другой стороны, в них лучше образовательные программы, и многие из них дают право внеконкурсного поступления в старшую школу или в университет.

Обычно в школах-академиях обучаются дети японской элиты: политиков, бизнесменов, дипломатов, профессоров известных университетов. Получившие стипендию для обучения в академиях часто оказываются «белыми воронами» и иногда становятся предметом издевательств одноклассников.

В некоторых академиях не обязательно ношение школьной формы.

Университеты и колледжи

Главный критерий при выборе университета – престижность. Тех, кто смог закончить престижное учебное заведение, берут практически на любую работу. Считается, что способный и прилежный молодой человек может разобраться в любом деле, которое ему поручат.

Вместо университета можно поступить в двухгодичный колледж, дающий специализированное образование. В них поступают около 90% японских девушек и получают там «низовые» женские

профессии: медсестры, воспитатели детских садов, учителя начальной школы, квалифицированные домохозяйки, актрисы-сэйю.

Поступление в университет проходит в два этапа. На первом выпускники старших школ сдают общенациональный экзамен. По его результатам они подают заявления в выбранный ими университет. Там решается вопрос об их допуске к собственно вступительным экзаменам, которые они затем и сдают.

К числу наиболее престижных университетов относятся государственные университеты Токио, Киото, Осаки, Саппоро, Нагои, Фукуоки, Сэндая, а также частные университеты: Васэда, Кэйо, Тюо, Мэйдзи в Токио, Кансайский университет в Осаке и Рицумэй в Киото.

Самым престижным считается государственный Токийский Университет (Тодай), основанный в 1877 году и занимающий площадь в 30 га в центре Токио. В его стенах одновременно обучаются около 10 тысяч человек, 2 000 из них – иностранцы. 90% выпускников Тодая занимают свое место в элите страны, два его выпускника стали лауреатами Нобелевской премии по литературе (Ясунари Кавабата и Кэндзабуро Оэ).

Те, кто не сдал экзамены в желаемый университет, могут сдавать экзамены и через год, и через два. В это время абитуриенты либо учатся на специальных курсах-*ёбико*, либо работают, либо совмещают первое со вторым.

В отличие от школы, обучение в университете – время относительной свободы. Набор дисциплин подбирает себе сам студент, естественно, в определенных рамках. Больших курсовых и дипломных работ, как правило, не бывает – нужно лишь писать отчеты на несколько страниц. Поэтому студенты практически не привлекаются к серьезной научной работе. А если и привлекаются, то как помощ-

ники, но не как самостоятельные исследователи. Многие студенты посвящают время обучения поискам работы и живут разнообразными приработками.

После окончания вуза можно поступить в 2-3-годичную аспирантуру и получить после ее окончания ученую степень.

IV. Японские праздники

Знание основных японских праздников важно для понимания тех ТВ-сериалов, действие которых происходит в современной Японии. Как правило, к каждому важному празднику приурочивается особая серия о том, как герои провели этот праздник.

Сейчас в Японии 14 государственных праздников (выходных дней) и еще множество традиционных, религиозных и местных праздников и фестивалей. Некоторые из них возникли совсем недавно, некоторые отмечаются уже тысячу лет.

Помимо общегосударственных праздников, в каждом городе и провинции есть собственные местные празднества и фестивали. Они также периодически упоминаются в аниме.

Некоторые праздники справляются в разные дни в соответствии с древним китайским лунным календарем, который и сейчас используется в Японии как дополнительный к официальному григорианскому исчислению.

Отметим, что с большинством праздников в Японии поздравлять не принято – они просто отмечаются. Поздравляют японцы друг друга обычно в связи с важными событиями в жизни – с днем рождения, зачислением в старшую школу, поступлением в институт, рождением ребенка.

По всем «личным» поводам принято дарить подарки. Также подарки дарят в конце года (подарок *осэйбо*) и в середине лета, во время праздника Бон (подарок *отюгэн*). Обычно в качестве подарка выступают различные полезные вещи: мыло, полотенца, еда, спиртное, экзотические фрукты. При этом не принято делать подарок чересчур «личным», указывающим как на знание жизни одариваемого

(скажем, подарок фруктов, которые одариваемый особенно любит), так и на личность дарителя.

Более всего ценится не сам подарок, а его внешний вид – красивая упаковка. Подарки никогда не разворачиваются в присутствии дарителя, чтобы ненароком его не обидеть. Также от подарков не принято отказываться.

IV.1.Январь

1 января – Новый Год (*Гандзюцу*), государственный праздник и одно из самых пышных торжеств в течение всего года. Празднование продолжается с 30 декабря по 3 января. В ночь Нового Года проводится моление *хацу-модэ*, во время которого люди просят богов о счастье в будущем году. Японцы обмениваются поздравительными открытками и дарят друг другу деньги (в Японии вообще принято дарить не вещи, а деньги в специальных бумажных конвертах).

Ночью первого января обычно никто не спит, поэтому первый сон нового года приходится на 2 января. *Хацу-юмэ* («первый сон в году») считается пророческим и рассматривается как гадание об удаче на весь год. Самые лучшие сны – гора Фудзи или богатство. Чтобы увидеть хороший сон, под подушку кладут изображение легендарного Корабля сокровищ.

2 и 3 января проводится двухдневная студенческая марафонская эстафета «Экидэн» (название происходит от древней курьерской системы связи) между городами Токио и Хаконэ (туда и обратно – 216,4 км, разделенные на 10 этапов). Она проводится с 1917 года в честь переезда в 1867 году императорского двора из Киото в Токио и является одним из важнейших событий спортивной жизни Японии, поскольку воплощает самую суть «командного духа».

7 января в японских семьях готовят рисовую кашу с «семью весенними травами» (*хару но нанакуса*). Состав этих трав зависит от местности. Считается, что весенняя каша наполняет тело силой на весь год.

11 января японцы разбивают оставшиеся от Нового Года и уже засохшие декоративные рисовые колобки-*моти* (ритуал *Кагами-би-раки*). Обычно два таких колобка хранятся все праздники в семейном алтаре. Из их остатков варят суп и едят его, посвящая трапезу божествам. Важно именно разбить колобок, а не разрезать его (это дурной знак).

Во второй понедельник января (до 2000 года – 15 января) отмечается День совершеннолетия (*Сэйдзин но хи*). Это государственный праздник для всех, кому в прошедшем году исполнилось 20 лет. В этом возрасте японцы получают законное право голосовать, курить и употреблять спиртное. До 1876 года совершеннолетие официально наступало в 15 лет для юношей и в 13 лет для девушек.

В течение всего января японцы поклоняются и молятся Семи богам удачи.

IV.2. Февраль

3 или 4 февраля празднуется *Сэцубун* (канун нового года по старому календарю). В ночь на Сэцубун в домах устраивается церемония *мамэ-маки* («метание бобов»). Дети наполняют чашки бобами и разбрасывают из по комнатам и лицам, читая заклинания, отпугивающие демонов-*они*. В конце церемонии каждый съедает столько бобов, сколько ему лет. Этот обряд прогоняет демонов и гарантирует здоровье в течение всего года.

4 или 5 февраля празднуется китайский Новый Год или *Рис-сюн* – Начало весны. С этого дня в Японии начинаются полевые работы.

11 февраля – государственный праздник День основания государства (*Кигэн-сэцу*). Он был учрежден в 1873 году в честь коронации первого японского императора Дзимму, которая, по легенде, состоялась в 660 году до н.э. Праздник был отменен после Второй мировой войны и восстановлен в 1966 году.

14 февраля – День святого Валентина. В Японии в этот день девушки и женщины дарят своим любимым шоколадки-*хонмэй*, а своим друзьям и коллегам – шоколадки-*гири*. Разновидность шоколадки надписывается на поздравительной открытке. Этот праздник отмечается с 1958 года.

IV.3. Март

3 марта – Фестиваль кукол (*Хина мацури*). Это праздник для маленьких девочек. В этот день в домах устраиваются небольшие выставки кукол в одеждах эпохи Хэйан. Если не убрать этих кукол после окончания праздника, то дочери долго не выйдут замуж, поэтому кукол обычно либо убирают в шкаф, либо выбрасывают в реки и молятся, чтобы куклы приняли на себе все беды, которые могут выпасть на судьбу девочек.

14 марта – Белый день. В этот день мужчины дарят женщинам белый шоколад в благодарность за подарки на День святого Валентина. Праздник отмечается с 1965 года.

20 или 21 марта – День весеннего равноденствия (*Сюмбун но хи*). Недельный период, начинающийся за три дня до Дня весеннего равноденствия, называется *Хиган*. В это время японцы посещают могилы предков. С этого дня на юге Японии начинает цвести сакура.

В марте начинаются крупные японские фестивали детской анимации.

IV.4.Апрель

8 апреля – День рождения Будды (*Камбуцу-э*) или Фестиваль цветов (*Хана мацури*). Это буддийский праздник, в этот день буддийские храмы украшаются цветами, а прихожанам раздаются особый цветочный чай-*аматя*. Считается, что он обладает магической силой, им пишут различные заклинания-обереги. Этим чаем также поливают статуи Будды. По легенде сразу после рождения девять небесных драконов оросили голову малыша водой. Эту легенду и воспроизводит обряд. Цветы символизируют сад Лумбини, в котором родился Просветленный.

29 апреля – День зелени (*Мидори но хи*). Это государственный праздник любви к природе. До 1988 года он отмечался как День рождения императора Сёва. После смерти императора в 1989 году праздник был переименован в День зелени, потому что покойный император очень любил природу. В этот день по всей Японии сажают деревья. С 29 апреля начинаются праздники «Золотой Недели».

На протяжении марта, апреля и мая японцы устраивают *ханамии* – любование цветением сакуры. Для этого они обычно выезжают за город на пикники.

IV.5.Май

С 29 апреля по 5 мая в Японии продолжается неделя государственным праздников под общим названием «Золотая Неделя». 1 мая – Первое Мая. 3 мая – День конституции (*Кэмпокинэмби*), который отмечается с 1947 года. 4 мая также объявлен государственным праздником, чтобы не нарушать неделю каникул. «Золотая Неделя»

считается идеальным временем для отпусков – в Японии в это время самая лучшая погода.

5 мая – государственный праздник День детей (*Кодомо но хи*). Раньше он был праздником только для мальчиков. В этот день семьи, где есть мальчики, вывешивают на улицу ветряные вымпелы в виде карпов (*койнобори*). Карп считается символом мужества, силы и успеха, потому что может плавать против течения.

Второе воскресенье мая – День матерей. Этот праздник японцы заимствовали у американцев и начали его отмечать с 1913 года (с перерывом на войну). Дети в этот день дарят своим мамам подарки и цветы и помогают с домашним хозяйством.

IV.6.Июнь

1 июня – начало сезона ловли пресноводной форели (продолжается до сентября).

4 июня – День борьбы с кариесом. В течение недели дантисты посещают школы и рассказывают о вреде кариеса и о том, как правильно чистить зубы.

Третье воскресенье июня – День отцов. Как и День матерей, этот праздник пришел из США. В этот день дети дарят своим отцам подарки, обычно галстуки, бумажники, зонтики и так далее. Также некоторые школы организуют в этот день занятия, чтобы отцы (которые в будние дни работают) смогли придти в школу и посмотреть, как их дети учатся.

С начала июня до середины июля в Японии – сезон дождей.

IV.7.Июль

1 июля – открытие сезона восхождений на гору Фудзи (*Ямабираки*). На вершине горы находится почта, и любой желающий может

отправить оттуда письмо, чтобы доказать знакомым, что он действительно взобрался на Фудзи.

7 июля – праздник *Танабата* или Фестиваль звезд. Согласно легенде, в эту ночь встречаются звезды Пастуха (Альтаир) и Пряжи (Вега), обычно разделенные Млечным Путем. На ночь японцы загадывают желания, пишут их на узких полосках бумаги и привязывают к стеблям бамбука. В некоторых районах страны этот праздник отмечается 7 августа.

20 июля – День моря (*Уми но хи*). Он был объявлен государственным праздником только в 1996 году, но отмечался с 1941 года в память о возвращении императора Мэйдзи в порт Иокогамы из поездки по северной Японии в 1876 году. Теперь в этот день начинаются летние каникулы.

IV.8. Август

15 августа – День памяти жертв атомной бомбардировки Хиросимы и Нагасаки. В этот день в 1945 году, через шесть дней после бомбардировки, Япония официально капитулировала.

В середине августа проводятся дни, посвященные празднику *Бон* – Дню предков. Считается, что в эти дни предки посещают дома, в которых раньше жили. Для них зажигаются специальные приветственные костры *мукаэ-би*, которые в конце праздника сменяются прощальными кострами *окури-би*. Иногда окури-би зажигают в лампах и спускают по воде. В буддийских храмах служится церемония *Урабон* в честь покойных предков. По всей Японии в эти дни люди танцуют особый хороводный танец *Одори*, исполняемый в национальных костюмах. На праздник Бон часто предоставляются отпуска для посещения могил предков.

В течение всего августа в Японии организуются ночные фестивали фейерверков.

IV.9. Сентябрь

31 августа или 1 сентября – день *Нихяку тока* – начало сезона тайфунов. До этого дня должна закончиться уборочная, иначе урожаем погибнет. По традиции этим днем считается 210-й день со времени праздника Риссюн.

1 сентября 1923 года произошло Великое землетрясение Канто, в результате которого в окрестностях Токио погибло 140 тысяч человек, а сам Токио был разрушен. С 1960 года этот день объявлен Днем борьбы со стихийными бедствиями. В этот день в школах проводятся тренировки действиях в случае катастроф. Обычно ими заканчивается церемония начала нового триместра.

15 сентября – государственный праздник День уважения к пожилым (*Кэйро но хи*). Он отмечается с 1951 года и был объявлен государственным в 1966 году.

14 или 15 сентября – День любования полной луной (*Тюсю но мэйгэцу*). В этот день едят пончики в форме полной луны. Праздник посвящен Цукиёми, богу Луны.

23 или 24 сентября – День осеннего равноденствия (*Сюбун но хи*). Недельный период, начинающийся за три дня до Дня осеннего равноденствия, называется Хиган (как и весной). В это время японцы также посещают могилы предков.

IV.10. Октябрь

1 октября – День сбора пожертвований в пользу бедных. Его символом является красное перо, и эта традиция пришла в Японию

из США. В сборе пожертвований участвует множество знаменитостей, призывающих жертвовать в пользу нуждающихся.

Второй понедельник октября (до 2000 года – 10 октября) – государственный праздник День спорта (*Тайику но хи*). Учрежден в честь Токийской Олимпиады 1964 года. В этот день проводятся разнообразные соревнования.

С 27 октября по 9 ноября проходит международная Неделя Книги. Праздник отмечается с 1947 года и заимствован из США.

IV.11.Ноябрь

3 ноября – День культуры (*Бунка но хи*), государственный праздник. В этот день в 1946 году была опубликована новая японская Конституция. В этот день император присуждает награды в области культуры.

15 ноября – Праздник *Сити-го-сан* («Семь-пять-три»). В этот день дети в возрасте трех лет, мальчики в возрасте пяти лет и девочки в возрасте семи лет посещают синтоистские храмы и молятся о долголетьи. В древности в три года детям переставали брить голову наголо, в пять лет мальчиков впервые одевали в шаровары-*хакама*, а девочкам в семь лет впервые повязывали пояс-*оби*. Поэтому сейчас дети обычно приходят в храмы в национальных костюмах. После посещения храма родители покупают детям конфету долголетия – *титосэ амэ*. Она продается с сумкой, на которой изображаются аист и черепаха – древние символы долгой жизни. Буквально «*титосэ*» значит «тысяча лет».

23 ноября – государственный праздник День благодарения труду (*Кинроканся но хи*). Он учрежден в 1948 году на основе древнего Фестиваля урожая (*Нинамэсай*). Во время этого праздника

император благодарил богов за урожай риса и символически делил с ними трапезу. Сейчас это праздник всех трудящихся.

IV.12.Декабрь

23 декабря – государственный праздник День рождения императора (*Тэнно тандзиоби*).

25-28 декабря – изготовление рисовых колобков-моти для того, чтобы съесть их на Новый Год. Моти считаются воплощениями духа риса. Съедение их – причащение к его божественной силе.

31 декабря – церемония *Омисока*, очищение дома перед Новым Годом. Дом тщательно моется и убирается, выбрасывается весь мусор. В ночь на Новый Год едят длинную лапшу *тоси-коси* («переходящая из года в год»), чтобы жизнь длилась также долго, как эта лапша. В полночь в буддийских храмах 108 раз бьют в колокол, чтобы преодолеть 108 страстей, мешающих людям достичь Просветления. Эти 108 ударов и отмечают для японцев наступление нового года.

V. Герои японских мифов

В этом разделе собраны сведения о некоторых популярных персонажах японской мифологии. Все они прямо или косвенно фигурируют в аниме и манге.

V.1. Персоналии

Богиня Аматэрасу. *Аматэрасу о-миками* – «Великая богиня, освещающая землю», богиня Солнца, правительница Небес, создательница риса и прялки. Научила людей выращивать пшеницу и разводить червей-шелкопрядов. Считается священным предком японских императоров (прапрабабушкой первого императора Дзимму) и верховным божеством синтоизма. Вероятно, первоначально почиталась как существо мужского пола «*Аматэру митама*» – «Дух, сияющий в небе».

Мифы об Аматэрасу являются основой японской мифологии, отраженной в древнейших летописных сводах (VII век) – «Кодзики» и «Нихон сёки». Ее главное святилище «Исэ дзингу» основано в самом начале истории страны в Исэ. Каждые двадцать лет храм разрушают и отстраивают заново, чтобы он не ветшал. Верховной жрицей культа Аматэрасу всегда становится одна из девочек, принадлежащих к императорской семье (обычно дочь или сестра императора).

Бог Сусаноо-но-Микото. Бог ураганов, Подземного Царства, вод, сельского хозяйства, болезней и змей. Его имя переводится как «Порывистый молодец». Младший брат богини Аматэрасу.

За ссору с сестрой и прочими членами семьи был сослан на Землю из Небесного Царства (которое называется Такамагахара) и совершил здесь множество подвигов, в частности, убил восьмигла-

вого дракона Ямато-но-Ороти и достал из его хвоста три символа императорской власти – меч Кусанаги, зеркало и драгоценную яшму. Потом, чтобы примириться с сестрой, отдал ей эти регалии. Впоследствии стал править Подземным Царством. Его главное святилище находится в Идзумо.

Бог Цукиёми. Бог Луны, младший брат богини Аматэрасу. После того, как он убил за непочтительность богиню еды и посевов Укэ-моти, Аматэрасу не хотела его больше видеть. Поэтому Солнце и Луна никогда не встречаются на небе.

Идзанами и Идзанаги. Первые люди и, одновременно, первые ками. Брат и сестра, муж и жена. Породили все живое и существующее. Аматэрасу, Сусаноо-но-микото и Цукиёми – дети, порожденные из головы Идзанаги после ссоры Идзанаги и Идзанами и ухода последней в Подземное Царство. Идзанами почитается как богиня смерти.

Будда Шакьямуни. Или просто Будда. Именно в этом перерождении Будда познал Истину и создал свое учение. Учение Будды (буддизм) – важнейшая часть японской культуры.

Будда Мироку. Санскритское имя – Матрейя. Будда будущего. Когда он спустится на Землю, наступит Конец Света.

Будда Амида. Санскритское имя – Амитабха. Главный объект поклонения одной из ветвей северного буддизма – амидаизма, весьма распространенного в Японии. Одно из имен – Будда Западного Края. Согласно легенде, в одном из своих перерождений он, постигнув учение Будды и изучив множество земель и стран, дал 48 обетов. Один из них был таким: построить для всех, обратившихся к нему за помощью, Страну Чистой Земли (*Дзёдо*) на Западе – лучший в мирах край для жизни людей, своего рода буддийский Рай. После

множества перевоплощений он исполнил этот обет. Его любимое животное – белый Лунный кролик (*Цуки но усаги*).

Бодхисаттва Каннон. Другое произношение имени – Кандзэон, санскритское имя – Авалокитешвара («Внимающий звукам мира»). Бодхисаттва сострадания, давший клятву спасти везде и всюду живые существа, и за это получивший возможность проявляться в «тридцати трех обликах». Ближайший сподвижник будды Амиды. В Китае и Японии почитается в женском облике. В Индии и Тибете – в мужском облике (Далай-лама считается его воплощением). В японском христианстве в XVI веке Каннон отождествлялась с девой Марией. Управляет миром животных. Часто изображается с множеством рук (символом возможности спасти неисчислимые множества существ) и множеством лиц.

Пять будд сострадания (*Го-ти*). Именно эти пять божественных существ больше всего помогают людям в достижении Нирваны. Их имена: Якуси, Тахо, Дайнити, Асукуки и Сяка.

Семь богов удачи (*Ситифуку-дзин*). Семь божественных существ, приносящих удачу. Их имена: Эбису (покровитель рыбаков и торговцев, бог удачи и трудолюбия, изображается с удочкой), Дайкоку (покровитель крестьян, бог богатства, изображается с молотом, исполняющим желания, и мешком риса), Дзюродзин (бог долголетия, изображается в виде старика с посохом-сяку, к которому прикреплен свиток мудрости, и журавлем, черепахой или оленем, иногда изображается пьющим саке), Фукурокудзин (бог долголетия и мудрых поступков, изображается в виде старика с огромной остроконечной головой), Хотэй (бог сострадания и добродушия, изображается в виде старика с большим животом), Бисямон (бог богатства и процветания, изображается в виде могучего воина с копьем и в полном самурайском доспехе), Бэнтэн (или Бэндзайтэн, богиня уда-

чи (особенно на море), мудрости, искусств, любви и тяги к знаниям, изображается в виде девушки с *бива* – национальным японским инструментом). Иногда к ним причисляют и Кисидзётэн – сестру Бисямона, изображаемую с бриллиантом в левой руке. Почитаются как все вместе, так и по отдельности. Перемещаются они на чудесном Корабле Сокровищ, доверху наполненном всякими богатствами. Их культ очень важен для повседневной жизни японцев.

Двенадцать богов-хранителей (Дзюни-дзинсё). Двенадцать богов-охранников великого Якуси-Нёрая – Целителя Душ в буддийской мифологии. Их число соответствует числу месяцев, а потому родившиеся в соответствующий месяц часто считают себя под покровительством соответствующего божества.

Четыре небесных царя (Си-тэнно). Четыре божества, охраняющие стороны света от вторжения демонов. Они живут во дворцах, расположенных в горах на краях Земли. На востоке – Дзигоку, на западе – Дзотё, на юге – Комоку и на севере – Бисямон (один из Семи богов удачи).

Бодхисаттва Дзидзо. Считается покровителем детей и мучающихся в аду, а также путешественников. Изображается в виде лысого мужчины с посохом. Маленькие статуи Дзидзо часто ставят у дороги, и на шею им иногда повязывают кусок материи в знак жертвоприношения.

Царь Эмма. Санскритское имя – Яма. Бог загробного мира, решающий судьбу всех существ после их смерти. Путь в его царство лежит либо через горы, либо под землю. В его подчинении находятся армии духов, одна из задач которых – приходить за людьми после смерти. Иногда Эмма может проявить сострадание и вернуть умершего к жизни.

Бог Райдзин. Бог грома и молнии. Обычно изображается окруженным барабанами-*тайко* и бьющим в них, издавая при этом гром.

Бог Фудзин. Бог ветра. Обычно изображается с большим мешком, в котором он носит ураганы.

Бог Тэндзин. Бог учения, исключительно популярный среди школьников и студентов. Изначально почитался как бог неба, но в настоящее время почитается как дух ученого по имени Митидзанэ Сугавара (845-943). По вине придворных интриганов он впал в немилость и был удален от дворца. В изгнании он продолжал писать стихи, в которых уверял в своей невинности. После смерти его разгневанный дух сочли ответственным за целый ряд несчастий и катастроф. Чтобы успокоить разбушевавшегося ками, Сугавара был посмертно прощен, повышен в придворном звании и обожествлен. Тэндзин особо почитается в святилище Дадзайфу Тэммангу в префектуре Фукуока, а также в своих храмах по всей Японии.

Бог Тосигами. Бог года. В некоторых местах почитается также как бог урожая и вообще сельского хозяйства. Тосигами может принимать вид старика и старухи. Молитвы Тосигами возносятся в канун Нового Года.

Бог Хатиман. Бог военного дела. Под этим именем почитается обожествленный император Одзин. Хатиман особо почитается в святилище Уса Натимангу в префектуре Оита, а также в своих храмах по всей Японии.

Богиня Инари. Богиня изобилия, риса и вообще злаковых культур. Часто почитается в облике лисицы. Инари особо почитается в святилище Фусими Инари Тайся, а также в своих храмах по всей Японии. Иногда Инари также почитается в мужском варианте, в облике старика.

Повелитель драконов Риндзин. Самый сильный и богатый из всех драконов, живет в огромном хрустальном дворце Рюгу на дне океана, наполненном всяческими богатствами. Самое богатое существо в мире.

Есть легенды о том, что Риндзин часто посещал мир людей в человеческом облике, оставив после себя множество детей – прекрасных юношей и девушек с зелеными глазами, длинными черными волосами и большими способностями к колдовству.

Патриарх Дарума. В России Дарума известен как Бодхидхарма, создатель учения Дзэн и основатель китайского монастыря Шаолинь – знаменитого центра боевых искусств. Его самоотверженность в достижении избранной цели вошла в поговорку.

Согласно легенде, когда его веки от долгого неподвижного сидения в позе медитации стали слипаться, он их вырвал, негодуя на свою слабость. В Японии, есть такой обычай: когда начинаешь делать какое-то сложное дело (или просишь какого-то чуда), покупаешь статуэтку Дарумы и закрашиваешь ей один глаз, а когда заканчиваешь дело (или получаешь просимое) – второй глаз.

V.2. Мифологические существа

Бодхисаттвы. Люди, достигшие Просветления и получившие право на Нирвану, но остающиеся на Земле для спасения всех живых существ. Вера в их существование отличает северный буддизм (распространенный в Китае и Японии) от южного (распространенного в Юго-Восточной Азии).

Драконы (Рю). Самые сильные и могущественные существа на Земле, после богов. Очень красивые существа, наделенные огромными знаниями и мудростью. Они символизируют богатство, воду и мудрость. В отличие от европейских драконов, их тела длинные и

тонкие, они лишены крыльев, а голова похожа на голову лошади с огромными усами и без ушей, с двумя рогами. Драконы любят играть с облаками и вызвать ливни и ураганы. Они славятся своими богатствами и щедростью. Драконы обожают жемчуг, и ради редкой жемчужины готовы на все.

Говорят, что высоко в горах есть огромный водопад. Карп, который сможет добраться туда, прыгая из реки в реку, становится драконом.

Каппа. Водяные духи, живущие в реках и озерах. Похожи на черепах, с панцирем, плоским клювом и зеленой кожей, ростом с 10-тилетнего ребенка. Каппа очень любят борьбу сумо и заставляют своих жертв сражаться с ними. Также они очень любят огурцы. Если лишить каппа воды, которую они носят на макушках, то они быстро умирают. Лучший способ для этого – поклониться каппа. Его вежливость возьмет верх, он тоже поклонится, и вода выльется. Каппы защищают воду от загрязнения, могут утаскивать проходящих мимо рек под воду и топить. Иногда питаются кровью людей и животных, высасывая ее через анус.

Привидения (О-бакэ). Неприятные существа, похожие на сгустки тумана. Они любят пугать людей, принимая различные кошмарные облики, и живут в дуплах деревьев и других темных местах.

Призраки (Юрэй и онрё). Души умерших и погибших, не находящие себе покоя. По проявлениям сходны с о-бакэ, но могут быть успокоены. Юрэй – души погибших, не осознавшие, что умерли, и потому являющиеся на месте гибели. Онрё – души несправедливо обиженных, преследующие своих оскорбителей.

Тэнгу. Человекообразные существа с длинными красными носами и иногда крыльями – помесь человека и аиста. Часто одеваются как *ямабуси* (странствующие монахи). Считаются духами гор и

обычно живут возле них. Иногда носят веер, вызывающий ужасные ураганы. Умеют летать. Говорят, что тэнгу не желают, чтобы люди жили в мире, поэтому они пытаются управлять историей людей и организовывать войны. Очень обидчивы, но прекрасные воины.

Согласно легенде, великий полководец и герой Минамото-но Ёсицунэ учился военному искусству у тэнгу.

Они. Большие злобные, клыкастые и рогатые человекоподобные демоны, живущие в Аду (*Дзигоку*). Очень сильны, их трудно убить, так как отрубленные части их тела прирастают на место. В бою используют железную палицу с шипами (*канабо*). Несмотря на свой внешний вид, очень хитры и умны, могут превращаться в людей. Любят человеческое мясо. Считается, что люди, не контролирующие свой гнев, могут превратиться в они. Особенно это относится к женщинам. Иногда бывают добры к людям и служат их защитниками.

Игра в салочки называется в Японии *онигокко* – «игра они». Играющий-салка, соответственно, называется «они».

Бакэмоно. Небольшие уродливые существа, живущие в темных горных пещерах неподалеку от поселений людей, которые они любят грабить. Сами по себе они весьма слабы, поэтому всегда нападают большим числом. Их самое опасное оружие – длинные и сильные зубы. Особенно они боятся буддийских храмов.

Мё-о. Санскритское название – Видья-раджа («Владыка тайного знания»). Воины, защищающие людей от демонов. Подчиняются буддам. Изображаются как огромные могучие витязи с двуручными мечами из чистого света. Происходят из числа просветленных воителей, не достигших статуса будд и бодхисаттв.

Баку. Доброе привидение, поедающее плохие сны. Его можно вызвать, если написать его имя на бумажке и положить ее под

подушку. Изображается похожим на чепрачного тапира (чепрачный тапир – средних размеров южно-азиатское непарнокопытное млекопитающее с небольшим хоботом).

Гаки. Вечно голодные демоны, населяющие один из буддийских миров – *Гакидо*. В них перерождаются те, кто при жизни на Земле слишком много ел или выбрасывал еду. Голод гаки неутолим, но они не могут от него умереть. Они едят все что угодно, даже своих детей, но никак не могут насытиться. Иногда попадают в Мир Людей и становятся людоедами. Изображаются как люди кожа-кости.

Асуры. Вечно воюющие демоны, населяющие один из буддийских миров – *Сюра-кай*. В них перерождаются желавшие власти и превосходства над другими. Изначально асуры (ед. число – *асура*) – это демоны индийского фольклора, восставшие против воли богов. Изображаются как могучие многорукие демоны-воины.

Бусо. Духи, поедающие человеческую плоть. Возникают из людей, умерших от голода. Они рыщут по темным ночным улицам в поисках своих жертв. Практически лишены интеллекта, способны думать только о еде. Выглядят как начинающие разлагаться трупы.

Дзасики-вараси. Это добрые духи-домовые, поселяющиеся в домах и охраняющие его обитателей, приносящие им и дому процветание. Неизвестно, как дзасики-вараси выбирают себе дома. Если они из дома уходят, дом приходит в запустение. Обычно показываются людям в виде маленьких детей (обычно девочек) с волосами, собранными в пучок, и в кимоно. Дзасики-вараси предпочитают дома старой постройки и никогда не живут в офисах. Обращаться с ними нужно как с маленькими детьми (вежливо и с добротой), и ведут они себя как дети – могут иногда устроить какую-нибудь шалость.

Сикигами. Духи, вызываемые магом, знатоком *Оммё-до* (колдовское искусство, основанное на учении *Ин-Янь* китайских даосов). Обычно они выглядят как маленькие *они*, но могут принимать формы птиц и зверей. Многие сикигами могут вселяться в тела животных и управлять ими, а сикигами самых сильных магов могут вселяться в людей. Управлять сикигами очень непросто и опасно, так как они могут вырваться из-под контроля мага и напасть на него самого. Знаток *Оммё-до* может направить силу чужих сикигами против их хозяина.

Сатори. Буквально это название переводится как «Просветление». Сатори изображаются как люди среднего роста, с очень волосяной кожей и пронзительными глазами. Живут сатори в отдаленных горах как звери, охотясь на мелких животных и не встречаясь с людьми. Согласно легенде, такими становятся монахи-даосы, достигшие полного понимания Дао и Просветления. Они могут читать мысли собеседника и предугадывать каждое его движение. Люди от такого иногда сходят с ума.

Гномы (*Коробокуру*). Живут в джунглях, вдали от людей. Раса охотников и собирателей. Ростом около полутора метров, с длинными руками и кривыми ногами. Всегда нечесаные бороды и волосы, твердая шершавая кожа. Взаимная неприязнь с людьми.

Сикомэ. Воинственная раса существ, похожих на западных гоблинов. Кровожадны и безжалостны, чуть выше людей и намного их сильнее, с развитой мускулатурой. Острые зубы и горящие глаза. Не занимаются ничем другим, кроме войн. Часто устраивают людям засады в горах.

Конаки дзидзи. Буквально это название переводится как «старик, плачущий как ребенок». Чудовище, могущее управлять своим весом. Обычно оно принимает вид младенца с лицом старика и ле-

жит на дороге. Когда его кто-нибудь поднимет, оно начинает плакать и немедленно увеличивает свой вес во много раз, пока сердобольный странник не свалится под такой ношей.

Нурикабэ. Чудовище в виде большой невидимой стены, загромождающей проход. Если человек куда-то опоздал, потому что долго шел пешком, то говорят, что ему помешал нурикабэ. Иногда показываются людям в виде большой каменной стены на ножках и с маленькими ручками.

Иттан-момэн. Буквально это название переводится как «штука хлопковой ткани». Иттан-момэн – это длинная белая летающая полоса ткани, появляющаяся по ночам и душащая своих жертв, обертываясь вокруг шеи и головы.

Хитоцумэ кодзо. Буквально это название переводится как «одноглазый парень». Лысые одноглазые чудовища, похожие на буддийских священников. Любят пугать людей.

Каса но обакэ. Буквально это название переводится как «привидение-зонтик». Деревянный зонтик с одним глазом и одной ногой. Любят пугать людей.

Рокуроккуби. Буквально это название переводится как «женщина с длинной шеей». Женщина-чудовище, у которой шея в полночь вытягивается до невероятных размеров. Днем все выглядит нормально. Любят пить масло из фонарей и пугать людей.

Снежные люди (Яма-уба). Горные духи. Проявляются в виде существ в рваных кимоно, очень неопрятны. Заманивают путников высоко в горы и поедают их плоть. Обладают отличным слухом и обонянием. Бывают знатоками черной магии и ядов.

Сёдзё. Демоны глубин. Большие существа с рыжими волосами, зеленой кожей и плавниками на руках и ногах. Не могут долго находиться на суше без морской воды. Любят топить рыболовные

суда и утаскивать моряков на дно. В древности за голову сёдзё в прибрежных городах назначалась награда.

Русалки (Нингё). Загадочные морские существа. Считается, что они бессмертны. Человек, съевший мясо русалки, может прожить очень долгую жизнь, фактически, сам стать бессмертным. Существует популярная легенда о девочке по имени Яо-химэ, которой отец дал попробовать мясо русалки. Она прожила после этого 800 лет, сохранив облик 15-летней девочки. В честь нее построен храм.

Сятихоко. Морское чудовище с головой тигра и телом рыбы, покрытым ядовитыми иглами. Для хождения по земле оно может превращаться в тигра. Обычно они плавают вокруг головы кита, следя за тем, чтобы кит не нарушал Закон Моря – «кит не должен есть большую рыбу». Если кит нарушает этот закон, сятихоко забираются к нему в рот и зажимают до смерти. В средневековье статуи сятихоко часто ставили в японских замках, как в Европе – статуи горгулий.

V.3. Животные-оборотни (Хэнгэёкай)

Енотовидные собаки (Тануки). Для японцев тануки – это популярные герои детских песенок, сказок и легенд, не особенно умные непоседливые создания, безуспешно пытающиеся подшутить над людьми. Считается, что, положив на голову листья, тануки могут превращаться в кого захотят. Некоторым выдающимся легендарным тануки японцы строят храмы и поклоняются, как богам. Гениталии тануки – традиционный символ удачи, они считаются площадью 8 татами (примерно 12 кв. метров). Скульптуры тануки с огромными гениталиями и бутылкой sake в лапе часто можно встретить в Японии.

Лисы (Кицунэ). Считаются умными хитрыми созданиями, умеющими превращаться в людей. Подчиняются Инари, богине злаковых растений. В Японии известны китайские легенды о лисах, превращающихся в прекрасных девушек и совращающих юношей. Как и тануки, лисам ставят статуи, особенно их много у святилищ Инари.

Кошки (Нэко). Как и тануки и лисы, считаются умеющими превращаться в людей. Обычно считаются добрыми созданиями, помогающими людям. Часто бывают волшебными помощниками героев в мифах и легендах. Как и лисы, девушки-кошки могут быть очень опасны. В человеческом облике демонстрируют сверхчеловеческую гибкость, подвижность и хитрость. Сохраняют кошачью расцветку тела.

В древние времена в одном старом храме, в который никто не заходил, поселилась кошка. Она стала выходить на дорогу и садиться на задние лапы, поднимая при этом переднюю лапу, как бы приглашая людей в храм. Узнав о таком диве, толпы повалили в этот храм. С тех пор статуи кошек с поднятой передней лапой считаются приносящими удачу и часто ставятся перед храмами и в домах.

Собаки (Ину). Обычно им поклоняются как стражам и защитникам. Статуи Кома-ину («Корейские псы» – две собаки друг напротив друга, у левой пасть закрыта, у правой – открыта) часто ставят в храмах как защиту от злых сил. Также считается, что собаки рожают без боли, поэтому беременные женщины в определенные дни приносят статуям собак жертвы и молят об удачных родах.

Иногда могут превращаться в очень сильных и высоких мужчин, преданных своим друзьям, отличных воинов, но несколько обиженных умом, лишенных живого воображения и легко впадающих в гнев.

Обезьяны (*Сару*). Превращаясь в людей, обезьяны выглядят как пожилые люди, очень умные и знающие, но несколько странно себя ведущие. Очень любят большие компании, в некоторых легендах даже спасали людей только для того, чтобы с ними пообщаться. Легко впадают в гнев, но быстро отходят.

Журавли (*Цуру*). Очень редко превращаются в людей, в человеческом облике – очень добрые, милые, красивые существа со всепонимающим взглядом. Часто принимают облик странствующих монахов и путешествуют в поисках нуждающихся в их помощи. Ненавидят насилие.

Крысы (*Нэдзуми*). В человеческом облике – маленькие мерзкие людишки без всяких моральных принципов, с отличным нюхом и зрением. Часто становятся шпионами и убийцами.

Пауки (*Кумо*). Весьма редкие существа. В обычном облике выглядят как огромные пауки, размером с человека, с горящими красными глазами и острыми жалами на лапах. В человеческом облике – прекрасные женщины с холодной красотой, заманивающие мужчин в ловушку и пожирающие их.

Карпы (*Кой*). Карп считается символом мужской силы, так как может высоко выпрыгивать из воды и плавать против течения. Так же их часто разводят в прудах как декоративных рыб. Флаги с изображением карпов (*койнобори*) вывешивают в День детей – 5 мая. Иногда вешают несколько флагов разных цветов: черный – в честь отца, красный – в честь матери, и синие – по числу детей.

VI. Краткие биографии

В этом разделе собраны краткие биографические сведения о некоторых видных деятелях мира аниме и манги.

VI.1. Мицую Адати

Мицую Адати (р. 9.02.1951, префектура Гумма) – известный и популярный мангака.

Свою первую мангу «Невидимый взрыв» («Kieta bakuon») Адати опубликовал в журнале «Сёнэн Сандэй ДиЭкс» (Shounen Sunday DX) в 1970 году.

Настоящий успех пришел к нему в 1978 году, когда он начал издавать мангу «Девять» («Nine», 1978-1979). Это была комедийно-лирическая манга о юных игроках в бейсбол и их очень запутанных дружеских и романтических отношениях.

В 1980 году Адати публикует сёдзё-мангу «Солнышко светит!» («Hiataru gyokou!»), ставшую классикой жанра «школьная драма» – о первой любви и первом любовном треугольнике в жизни девушки. Эта манга была экранизирована в ТВ-сериал, впрочем, существенно отклонившийся от ее содержания.

В том же 1980 году Адати начинает публиковать романтическую мангу «Миюки» («Miyuki», 1980-1984), посвященную любви, возникающей между сводными братом и сестрой. В 1983 году по мотивам этой манги был создан ТВ-сериал.

Следующая значительная работа Адати, манга «Касание» («Touch», 1981-1987), стала его главным хитом и визитной карточкой. История юноши, заменившего своего безвременно погибшего брата-близнеца не только на бейсбольном поле, но и в романтиче-

ских отношениях, мало кого из читателей оставила равнодушной. Эта манга также была экранизирована в виде ТВ-сериала.

В 1986 году Адати начал выпуск своей второй значительной сёдзё-манги – «Медленная походка» («Slow Step», 1986-1991). Она сочетала в себе черты «школьной драмы», детективный сюжет и элементы спортивной манги (на сей раз посвященной софтболу). В 1991 году по мотивам этой манги режиссер Кунихико Юяма создал OAV-сериал.

С 1987 по 1989 год выходила манга Адати «Трудности» («Rough»), посвященная романтическим отношениям и плаванию.

Особняком в творчестве Адати стоят манга «Дзинбээ» («Jinbee», 1992-1997) – манга для читателей старшего возраста о сложных, переходящих в любовные, отношениях между мужчиной средних лет и его падчерицей (эта манга была экранизирована в художественный ТВ-сериал), и манга «Радужный перчик» («Nijirou tougarashi», 1990-1992) – историко-фантастическое произведение, действие которого происходит на дальней планете, очень похожей на Древнюю Японию. Герои «Перчика» – семь братьев и сестра, пытающиеся вернуть себе трон их отца-правителя. В этой манге тоже есть инцестуальная любовная линия.

Наконец, последний на настоящий момент большой проект Адати – манга «2X» («H2», 1992-) – новое сочетание «школьной драмы» и бейсбола. Название манги происходит от того, что в много персонажей, чьи имена начинаются на букву «X». Она также была экранизирована в аниме-сериал, шедший с 1995 по 1996 годы.

Сам Адати не играет в бейсбол, но владеет бейсбольной командой.

Творчество Адати – веселые (хотя иногда и трагические) произведения, главные темы которых – любовь, молодость и спорт.

Именно эта «магическая триада» обеспечивает им непреходящий успех на протяжении многих лет.

VI.2. Ёситака Аmano

Ёситака Аmano (р. 28.03.1952, префектура Сидзуока) – один из известнейших японских художников и дизайнеров.

С самого детства Аmano обожал рисовать. Его старший брат работал на бумажной фабрике и приносил домой для братишки огромные рулоны бумаги, которые тот тут же покрывал рисунками.

В 1967 году, проездом находясь в Токио, Аmano принес кое-что из своих работ на студию «Тацуноко продакшн». Его творчество так понравилось, что его тут же приняли на курсы при студии и, через год обучения, он стал работать в «Тацуноко продакшн» дизайнером персонажей, приняв участие в создании ТВ-сериала «Команда ученых-ниндзя Гатчамен» («Kagaku ninja-tai Gatchaman», 1972-1974) и многих других сериалов этой студии.

В 1982 году, когда ему исполнилось 30 лет, он решил «перейти на вольные хлеба» и стать независимым художником.

Аmano быстро получил известность как художник и иллюстратор научно-фантастических произведений. Уже в 1984 году он опубликовал первый сборник рисунков – «Вселенная Зла» («Maten»), а иллюстрированные им книги расходились колоссальными тиражами. Среди них – «Д – охотник на вампиров» («Kyuketsuki hunter D») Хидэюки Кикиути, «Летопись войн Арслана» («Arslan senki») Ёсики Танака и «Химера» («Kimeru») Баку Юэмэкура.

В 1984 году Аmano и Мамору Осии на студии «Студио Дин» создали культовый аниме-фильм «Яйцо ангела» («Tenshi no tamago»).

Во второй половине 1980-х талант Аmano был востребован еще в одной области – создание видеоигр. Первый же его проект – «Последняя фантазия» («Final Fantasy», 1987) – тоже стал культовым и породил множество продолжений и подражаний, добившись не только японского, но и мирового успеха.

Также он участвовал в создании таких игр, как «Задание на передовой» («Front Mission»), «Задание на передовой: Огневая угроза» («Front Mission: Gun Hazard»), «Ребус» («Rebus»), «Эмблема Эру» («Emblem of Eru») и многих других, был дизайнером персонажей всех игр серии «Последняя фантазия».

Кроме этого, Аmano выпускал сборники рисунков, создавал дизайны костюмов для театра кабуки.

В 1997 году он переехал в Нью-Йорк и начал «встраиваться» в американский художественный мир.

Творчество Аmano отличается разнообразием и безудержная фантазия. В отличие от многих творцов аниме и манги, он в первую очередь не писатель, а художник, умеющий рассказывать сложнейшие истории без слов и передавать в деталях рисунка тонкие обертоны смысла. Его талант не признает никаких рамок и ограничений, поэтому он стремится проявить себя везде, где есть потребность в талантах его масштаба.

Стилистически его рисунки значительно отличаются от обычной аниме/манга графики, зато они близки к европейскому модернизму начала XX века. Как известно, модернизм создавался под влиянием восточной (и японской в том числе) гравюры.

VI.3. Хидэаки Анно

Хидэаки Анно (р. 22.05.1960, префектура Ямагути) – один из крупнейших режиссеров аниме.

В 1974 году начался показ ТВ-сериала «Космический крейсер Ямато» («Uchuu senkan Yamato», 1974-1975), созданного Лэйдзи Мацумото по мотивам его собственной манги. «Ямато» произвел на Анно столь большое впечатление, что тот раз и навсегда стал отаку.

Еще в школьные годы Анно обзавелся 8-мм кинокамерой и начал снимать любительские фильмы – пародии на популярные в те годы художественные ТВ-сериалы. Тогда же Анно стал членом группы «Груп Шадо» (Group Shado) – школьной любительской студии, рисовавшей «аниме» на бумаге.

Переехав в 1978 году в Осаку, Анно поступил на режиссерский факультет Осацкого института искусств, где и познакомился с Хироюки Ямагой, Таками Акаем и другими своими будущими коллегами.

В институте Анно продолжал снимать и принимать участие в создании любительских пародийных фильмов, постепенно совершенствуясь в режиссуре, графике и спецэффектах. В частности, он снял и сыграл главные роли в фильмах «Ультрамен» («Ultraman», 1980) и «Улучшенный Ультрамен» («Ultraman Deluxe», 1981). Последний занял пятое место на институтском конкурсе любительских фильмов. В основе этих двух короткометражек лежал сюжет и персонажи популярного в те годы художественного ТВ-сериала «Ультрамен» («Ultraman»). Кстати, бюджет первого из этих фильмов составил всего 8000 иен (примерно \$25 по тогдашнему курсу).

В 1981 году Анно вместе с друзьями организовал НФ-фестиваль «Дайкон III» и создал пятиминутное аниме, режиссером которого был Ямага, показанное на открытии этого фестиваля. «Дайкон» – это японский белый редис, очень острый на вкус.

Тогда же они начали торговать майками с НФ-символикой, моделями космических кораблей и так далее. Вскоре для продажи сво-

ей продукции они открыли магазин «Дженерал продактс» (General Products) в Осаке, первый в Японии магазин, торгующий исключительно НФ-товарами.

В 1982 году друзья создали любительскую студию «Дайкон филм» (Daicon Film). В том же году вышел их первый художественный фильм «Отряд патриотов Великой Японии» («Aikoku sentai Dainippon»). Для него Анно создал меха-дизайны, спецэффекты, прочитал закадровый текст, а также сыграл (в костюме) одного из чудовищ.

В том же 1982 году Ямага и Анно перебрались в Токио и приняли участие в создании раскадровки первой серии ТВ-сериала студии «Тацуноко продакшн» «Гиперпространственная крепость Макросс» («Chou jikuu yousai Macross»). При этом они продолжали работу над фильмами студии «Дайкон филм».

В 1983 году они спонсировали фестиваль «Дайкон IV», где был показан их очередной художественный фильм «Возвращение Ультрамена» («Kaettekita Ultraman»), получивший Гран При журнала «Анимейдж» (Animage). Анно был его режиссером, дизайнером, создателем спецэффектов, а также сыграл в нем главную роль.

В 1984 году Анно, как аниматор-раскадровщик, принял участие в создании полнометражных фильмов «Навсикая из Долины Ветров» («Kaze no Tani no Nausicaa») Хаяо Миядзаки и «Гиперпространственная крепость Макросс: Помнишь ли нашу любовь?» («Chou jikuu yousai Macross Ai oboete imasu ka»), а также в работе над OAV «Рождение» («Birth»).

В декабре 1984 года для производства своего первого полнометражного анимационного фильма «Королевские космические силы – Крылья Хоннеамиз» («Ouritsu uchugun – Honneamise no

tsubasa») Анно, Ямага, Акай и их друзья создали студию «Гайнакс», получив финансовую поддержку компании «Бандай».

В 1987 году «Крылья Хоннеамиз» вышел на экраны Японии и сразу стал новым словом в истории полнометражной анимации. Анно был его главным аниматором, меха-дизайнером и создателем спецэффектов.

В 1988 году Анно стал режиссером OAV-сериала «Стремись к вершине! Ганбастер» («Тор о негае! Gunbuster», 1988-1990). Это была его первая самостоятельная режиссерская работа.

В 1990 году Анно создал ТВ-сериал «Надя с загадочного моря» («Fushigi no umi no Nadia», 1990-1991), получивший второй в жизни Анно Гран При журнала «Анимейдж».

Параллельно Анно продолжал работать раскадровщиком и дизайнером на целом ряде проектов. Так, в 1988 году он стал меха-дизайнером полнометражного фильма «Мобильный воин Новый ГАНДАМ: Ответный удар Чара» («Kidou senshi nu GUNDAM Gyakushu no Char»), в 1992 году работал раскадровщиком OAV-сериала «История столицы» («Teito monogatari», 1991-1992) режиссера Ринтаро, а в 1994 году участвовал в создании раскадровки превращений Сейлор Уран и Сейлор Нептун в ТВ-сериале «Красавица-воин Сейлор Мун С» («Bishoujo senshi Sailor Moon S», 1994-1995) режиссера Кунихико Икухары.

В начале 1990-х Анно пережил тяжелый творческий кризис, был близок к самоубийству. Чтобы справиться со своими переживаниями, он начал в 1993 году работу над своим новым ТВ-сериалом «Евангелион нового поколения» («Shinseiki Evangelion», 1995-1996), уже вошедшим в число классических аниме-фильмов. Потом Анно снял несколько полнометражных фильмов – продолжений сериала.

В 1997 году Анно неожиданно снял не аниме, а художественный полнометражный фильм «Любовь и попса» («Love&Pop») – экранизацию нашумевшего романа Рю Мураками о жизни современной японской молодежи.

Анно – представитель поколения, выросшего на научно-фантастической манге и аниме, сам в прошлом отаку. Глубоко чувствуя своего зрителя, он добивается успеха в каждом жанре и направлении, за которое берется.

Анно всегда готов делать что-то новое, не уходя при этом в чистый эксперимент, интересный только профессионалам. Он готов говорить на самые сложные темы и создавать сложные характеры, не обращая внимания на то, что его герои – это персонажи аниме, а не реальной жизни, придавая тем самым новый смысл понятию «реалистичность» в анимации.

VI.4. Юу Ватасэ

Юу Ватасэ (р. 5.03.1970, Осака) – популярная сёдзё-мангака младшего поколения..

Дебютировала Ватасэ в 1989 году в журнале «Сёдзё комикс» мангой «Суэта вокруг пижамы» («Pajama de ojama»). Уже эта первая работа определила основной круг мотивов будущих работ мангаки – романтика, мистика и комедия.

В 1991 году Ватасэ начала выпускать реалистичную романтическую сёдзё-мангу «Детям до 16-ти строго воспрещается!» («Shishunki miman okotowari», 1991), к которой она затем дописала продолжение «Детям до 16-ти все еще воспрещается!» («Zoku shishunki miman okotowari», 1992-1993) и окончание «Детям до 16-ти строго воспрещается – заключение» («Shishunki miman okotowari – Kanketsu hen», 1998). Этот манга-сериял был весьма популярен, и по

его мотивам даже была написана серия повестей (автор – Мэгуми Нисидзаки, иллюстратор – сама Ватасэ).

Однако мировую известность Ватасэ получила благодаря блестящему мистико-романтическому манга-сериалу «Таинственная игра» («Fushigi уиugi», 1992-1996). Именно в нем к списку обычных мотивов мангаки добавились фэнтези и драматизм. В 1995-1996 годах студия «Студио Пьерро» выпустила ТВ-сериал по мотивам первой части этой манги. Он и сейчас считается одним из лучших сёдзё ТВ-сериалов в истории аниме.

Следующим большим проектом Ватасэ стал мистико-романтический манга-сериал «Подозрительная Церера» («Ayashi no Ceres», 1996-2000).

Помимо больших сериалов, Ватасэ создала также два мини-сериала: «Эпотрансу! Май» («Epotoransu! Mai», 1994-1995) и «Прекрасная Япония!» («Appare Jirangu!», 1997-1998), а также множество коротких манга-рассказов, объединенных в сборники «Собрание шедевров» («Masterpiece Collection», 1990-1994) и «Юу-топическое собрание» («Yuu-topia Collection», 1997-1998).

Ватасэ – типичный, хотя и очень талантливый представитель современных создательниц сёдзё-манги, умеющих сочетать захватывающий сюжет и тонко изложенную романтическую линию. Это делает их творчество популярным не только у девушек, но и у юношей.

VI.5.Акитаро Дайти

Акитаро Дайти (р. 13.01.1956, Такасаки) – известный японский аниматор и режиссер сёдзё-аниме.

В отличие от многих своих коллег, Дайти пришел в режиссуру, проработав десять лет оператором и фотографом. После этого он

работал аниме-оператором и раскадровщиком на таких студиях как «Студио Гибли», «AIC», «Ниппон анимейшн».

В отличие от многих своих коллег, Дайти пришел в режиссуру, проработав десять лет аниме-оператором и фотографом. Его первая значительная работа как режиссера – ТВ-сериал «Медсестра-ангел Ририка СОС» («Nurse Angel Ririka SOS», 1995-1996) – пародия на «боевые» сёдзё-сериалы вроде «Красавицы-воина Сейлор Мун».

Дальнейшая творчество Дайти также было связано с юмором и пародией. Его наиболее значительные работы – ТВ-сериал «Детские игрушки» («Kodomo no omocha», 1996-1998) и OAV-сериал «Рейн – принцесса духов» («Yousei hime Rane», 1995-1996).

Все это – детские или ранне-подростковые сёдзё-аниме, веселые, но, в то же время, поднимающие вполне серьезные проблемы.

Пройдя большую школу оформления чужих идей, Акитаро Дайти научился сам создавать аниме, наполненные действием и заставляющие смеяться и думать. Немудрено, что сейчас он – один из самых востребованных аниме-режиссеров.

VI.6. Осаму Дэдзаки

Осаму Дэдзаки (р. 8.11.1943, Токио) – классик аниме и один из лучших режиссеров в его истории.

В детстве и юности Дэдзаки мечтал стать мангакой. Однако после начала аниме-бума он сменил «ориентацию» и в 1963 году пришел на студию Тэдзуки Осаму «Муси продакашнс» (Mushi Productions).

Его первой работой (в качестве фазовщика, затем раскадровщика и режиссера нескольких серий) стал первый в истории студии (и второй в истории Японии) ТВ-сериал «Могучий Атом» («Tetsuwan Atom», 1963-1966).

Во время работы над этим сериалом Дэдзаки познакомился с целым рядом будущих классиков аниме, с которыми в дальнейшем сотрудничал и после распада студии. Наиболее продуктивным оказалось его сотрудничество с художником и дизайнером персонажей Акио Сугино.

В дальнейшем Дэдзаки работал аниматором и режиссером отдельных серий над такими известными ТВ-сериалами, как «Большой Икс» («Big X», 1964-1965) студии «TMS» и «Похождения Гоку» («Gokuu no daibouken», 1967) и «Детективы-озорники» («Wanpaku tanteidan», 1968) студии «Муси продакашнс».

В 1968 году Дэдзаки ушел из «Муси продакашнс» на «вольные хлеба», однако продолжил свое сотрудничество и со студией, и с Тэдзукой, и с другими членами команды Тэдзуки.

В 1970 году Дэдзаки (как режиссер) и Сугино (как дизайнер персонажей) начали работу на студии «Муси продакашнс» над ТВ-сериалом «Завтрашний Джо» («Ashita no Joe», 1970-1971). Он был посвящен жизни хулигана, ставшего профессиональным боксером. Как и манга, этот сериал стал культовым и до сих пор остается одним из самых популярных аниме в истории Японии.

В 1972 году Дэдзаки вместе с группой друзей и коллег по «Муси продакашнс» (в том числе с Ринтаро) создал студию «Мэд-хаус» и стал ее первым президентом, впрочем, долго он на этом посту не продержался – творчество его интересовало больше, чем руководство.

Новым спортивным хитом Дэдзаки и Сугино стал ТВ-сериал «Бей эйс!» («Ace o negae!», 1973-1974), созданный ими на студии «TMS» и посвященный юной теннисистке. Это было их первое сёдзё-аниме, и именно оно сделало большой теннис популярнейшим в Японии видом женского спорта.

В течение 1970-х годов Дэдзаки создал на студии «TMS» ТВ-сериалы «Дурак-каратист Итидай» («Karate baka Ichidai», 1973-1974), «Гиатрус из начала времен» («Hajime ningen Giatrus», 1974-1976), «Приключения Гамбы» («Ganba bouken tachi», 1975), «Сказки народов мира» («Manga sekai mukashi banashi», 1976-1979; совместно с Ринтаро), «Трехмерное аниме о бездомном ребенке Реми» («Rittai anime ie naki ko Remi», 1977-1978), «Остров сокровищ» («Takarajima», 1978-1979).

В новое десятилетие Дэдзаки (вместе с режиссером Тадао Нагахамой), студия «TMS» и Сугино (в качестве аниматора) вступили с новым культовым ТВ-сериалом «Роза Версаля» («Versailles no Baга», 1979-1980), созданном на основе культовой исторической манги Риёко Икэды.

В 1980 году Дэдзаки и Сугино основали студию «Аннапуру».

В первой половине 1980-х Дэдзаки вместе с Сугино (в качестве дизайнера персонажей и второго режиссера) создали ТВ-сериалы «Космическая Кобра» («Space Cobra», 1982-1983) и «Могучие орботы» («Mighty Orbots», 1984), последний – совместная японо-американская продукция для телевидения США.

В те же годы Дэдзаки и Сугино создали два значительных полнометражных фильма: «Невероятные космические приключения Кобры» («Space adventurer Cobra gekijouban», 1982) и «Голго-13» («Golgo 13», 1983). Второй из них стал классикой аниме-боевиков и был первым аниме, в котором использовалась компьютерная графика.

Со второй половины 1980-х Дэдзаки переключился на «общее руководство» созданием аниме. Так, под его началом в 1988 году был выпущен OAV «Однофунтовое Евангелие» («Ichi pound no Fukuin») по мотивам манги Такахаси Румико, а в 1990-х – несколько

полнометражных аниме о Люпене III, OAV-сериал «Легенда о королях-драконах» («Sougyuuden», 1991-1993) и ТВ-сериал «Ветхий Завет Осаму Тэдзуки» («Tezuka Osamu no kyuu-yaku seisho monogatari», 1997).

Тем не менее, в 1991 году Дэдзаки и Сугино вновь объединились и выпустили на студии «TMS» свой очередной культовый сёдзё ТВ-сериал «Уважаемый старший брат...» («Onii-sama e...», 1991-1992), созданный по мотивам манги Икэды Риёко.

В 1992 году эта же неугомонная парочка начала на студии «Тэдзука продакшнс» (Tezuka Productions) создание OAV-сериала «Медицинские карты Черного Джека» («Black Jack carte», 1993-1997) – экранизацию классической манги их учителя Тэдзуки.

Последняя их совместная работа на настоящее время – ТВ-сериал «Легенда о Белом Ките» («Hakugei densetsu», 1997, 1998-1999), экранизация романа Германа Мелвилла «Моби Дик».

Как и многие из учеников Тэдзуки, Дэдзаки в первую очередь – мастер рассказывать истории средствами анимации и передавать эмоции посредством «игры» персонажей. Именно благодаря этим двум талантам Дэдзаки смог фактически создать жанр «спокон» и сделать истории о спортивных достижениях повестями о духовном пути их главных героев.

Чувствуя специфику и мужского, и женского аниме, Дэдзаки успешно работал в обоих направлениях и создал целый ряд культовых сериалов и фильмов, не стареющих и не забывающихся со временем.

VI.7. Братья Ёсида

Три брата Ёсида – это классики аниме-производства, основатели и совладельцы студии «Тацуноко продакшнс»: Тацуо Ёсида (1933,

Киото – Токио, 1977), Кэндзи Ёсида (р. 1935, Киото) и Тоёхару Ёсида (р. 1940, Киото; псевдоним – Иппэй Кури).

С раннего детства Тацуо, старшему брату, приходилось заботиться о младших. Их мать умерла вскоре после рождения младшего брата, а отец служил в армии и воевал за пределами Японии. Рано начав работать, Тацуо после войны стал в Киото известным карикатуристом и пробовал свои силы в рисовании манги. Потом он решил, что Токио предоставит ему больше возможностей для профессионального роста, и вместе с братьями перебрался туда. В Токио же была основана студия «Тацуноко продакшн», быстро перешедшая от рисования манги к созданию аниме.

После безвременной смерти Тацуо руководство студией взял на себя Кэндзи. В середине 1980-х он отдал бразды правления младшему брату – Тоёхару. Правда, через десять лет он снова вернулся к руководству студией и занял пост ее президента, отдав младшему брату пост вице-президента и предоставив ему возможность заниматься собственными творческими проектами. Сам Кэндзи более тяготеет к административной работе.

Братья Ёсида – патриархи аниме-производства. Они прошли весь путь от черно-белой ТВ-анимации до полнометражных цветных аниме-фильмов. В основном они предпочитали и предпочитают делать научное фантастическое аниме для детей, хотя с прошествием времени их работы становились все сложнее и серьезнее.

VI.8. Кунихико Икухара

Кунихико Икухара (р. 21.12.1964, префектура Токусима) – один из наиболее известных режиссеров сёдзё-аниме.

Работать на студию «Тоэй дога» Икухара пришел в 1986 году. Его первой работой стала помощь в режиссуре нескольких серий

детского ТВ-сериала «Истории Мейпл-тауна» («Maple town monogatari», 1986), главным режиссером которого был учитель Икухары – Дзюнъити Сато, ставший известным в Японии именно благодаря этому сериалу.

Затем Икухара работал в качестве помощника режиссера еще над рядом фильмов и сериалов. Впервые самостоятельную режиссуру нескольких серий ему доверили в сериале «Выдающийся Атаро» («Moretsu Ataro», 1990).

Далее Икухара уже работал в качестве зама Сато. Самой известной из его работ начала 1990-х стал ТВ-сериал «Осторожно! Золотая рыбка!» («Kingyo chuuihou!», 1991-1992), в котором Икухара впервые проявил себя в качестве мастера сёдзё-аниме.

В 1992 году Сато и Икухара начали работу над сериалом, прославившим их за пределами Японии – ТВ-сериалом по мотивам манги Наоко Такэути «Красавица-воин Сейлор Мун» («Bishoujo senshi Sailor Moon», 1992-1993).

Первоначально Икухара был вторым режиссером, потом, когда Сато отошел от этого проекта, он стал главным режиссером и затем снял полнометражное аниме по мотивам сериала «Красавица-воин Сейлор Мун Эр» («Bishoujo senshi Sailor Moon R», 1993).

В 1996 году Икухара уволился из «Тоэй дога» и решил уйти в «самостоятельное плавание». Дело в том, что его не устраивали суммы гонораров, которые получают создатели анимационных проектов в Японии – независимо от успешности проекта они не могут рассчитывать на проценты от продаж и так далее, им платят только заранее оговоренные (и не очень большие) гонорары.

Чтобы исправить это положение, Икухара решил создать небольшую компанию, которая бы разработала коммерчески привлекательный проект сериала, затем нашла спонсоров и реализовала

проект, а потом имела бы все права на его реализацию. Так родилась компания «Бе-ПаПас» (Be-Papas), первоначально состоявшая из Икухары и его бухгалтера.

Затем для разработки проекта Икухара собрал команду творцов: сёдзё-мангаку Тихо Сайто, сценариста Ёдзи Эномото, дизайнера персонажей Синью Хасэгаву и композитора Дж. Э. Сизера. Все они стали сотрудниками «Бе-ПаПас» и вместе создали проект ТВ-сериала «Юная революционерка Утэна» («Shoujo kakumei Utena», 1997), экранизированного Икухарой на студии «Джи. Си. Стафф» (J.C. Staff). Сейчас этот сериал считается одним из самых графически и сюжетно эстетских сериалов в истории аниме.

Помимо режиссуры аниме и написания книг, Икухара поет и иногда снимается как фотомоделль. Его манера носить вещи ярких, подчас несовместимых цветов, необычная для японца фигура и яркое обаяние делают его самым красивым и экстравагантным аниме-режиссером. При этом он еще и удачливый бизнесмен – нетипичное сочетание в японском шоу-бизнесе.

Икухара – почти идеальный режиссер сёдзё-аниме. Все его творения основаны на глубоком понимании «женской души». Он любит создавать эстетически красивые, глубокие, оригинальные фильмы, сериалы и проекты, развивающие у зрителей, как он сам говорит, «воображение и веру в возможность счастья».

VI.9. Риёко Икэда

Риёко Икэда (р. 18.12.1947, Осака) – классик и одна из создательниц сёдзё-манги.

Икэда начала публиковаться в журнале «Касихоня» в 1967 году, еще учась в университете. Первая прославившая ее работа –

манга «Роза Версаля» («Versailles no Bara», 1972-1973), посвященная истории Франции перед началом Французской Революции.

В дальнейшем ее наиболее известные работы также были связаны с историей Европы. Среди них – «Императрица Екатерина» («Jotei Ecatherina», 1972), посвященная жизни Екатерины Великой, «Окно Орфея» («Orpheus no mado», 1975-1981), посвященная истории России 1917 года, «Героика» («Egoika»), посвященная правлению Наполеона.

Особняком среди ее крупных работ стоит манга «Мой дорогой старший брат...» («Onii-sama e...», 1973), посвященная школьной жизни современной Японии.

«Мой дорогой старший брат...» и «Роза Версаля» были экранизированы в популярные ТВ-сериалы.

В настоящее время Икэда отошла от создания манги. Обеспечив себе материальную независимость, она посвятила жизнь своим многочисленным увлечениям, главным из которых является пение.

Художественная задача, стоявшая в 1970-х перед Икэдой, была очень сложна – найти достоверные сильные женские образы, которые будут восприняты новыми поколениями юных читательниц манги. Японская история и классическая японская литература таких образов не содержала, и Икэда и ее коллеги обратились к европейской истории и литературе.

Результаты превзошли все ожидания: популярность сёдзё-манги была огромна, образы девушек с сильным и инициативным характером стали неотъемлемой частью современной японской культуры.

Икэда всегда очень скрупулезно подходила к делу. Для каждой своей манги на историческую тему она изучала множество специальной литературы, помещая вымышленных и существовавших в

действительности персонажей в исторически достоверную среду. Заложенные ее работами каноны сёдзё-манги надолго стали путеводной звездой для последующих поколений авторов.

VI.10. Сётаро Исиномори

Сётаро Исиномори (25.01.1938, префектура Мияги – 28.01.1998, Токио; настоящее имя – Сётаро Онодэра, другой псевдоним – Сётаро Исимори) – «король манги», один из создателей и классиков современной манга-индустрии.

Исиномори начал писать мангу еще в 1950 году, когда учился в средней школе и вместе с друзьями создал любительскую манга-студию.

Первой большой публикацией Исиномори стала манга «Второразрядный ангел» («Ninkyuu tenshi», 1954) в журнале «Сёнэн сандей» (Shounen Sunday).

В 1956 году он закончил учебу и переехал в Токио, где поселился в том же доме Токивасо, что и Осаму Тэдзука – поближе к мастеру и учителю. Его соседом по комнате был также впоследствии прославившийся Фудзио Акацука. Примерно в это время Исиномори берет свой первый псевдоним – Сётаро Исимори.

Помимо работы над мангой, Исиномори вместе с Тэдзукой принял участие в создании полнометражного фильма «Путешествие на Запад» («Saiyuki», 1960) студии «Тозэй дога» и режиссера Тайдзи Ябуситы по мотивам манги Тэдзуки «Похождения Гоку» («Goku no daibouken», 1952-1959), которая, в свою очередь, была основана на классическом китайском романе У Чэнъэня.

В 1963 году Исиномори начал издавать свою первую получившую большое признание мангу «Киборг 009» («Cyborg 009», 1963-1998 – с перерывами), за которую он в 1966 году получил награду

«За лучшую детскую мангу» издательства «Коданся». Эта манга была неоднократно экранизирована в аниме.

В 1964 году Исиномори начал издание своей первой (и одной из весьма немногих) сёдзё-манги «Это очень-очень странная девочка» («Okashina okashina ano ko»), которая позднее была переименована в «Малышка Сарутоби Эцуко» («Sarutobi Eschan», 1964, 1971), чтобы «продвинуть» ее неудачную аниме-экранизацию (1971-1972). Однако этот ТВ-сериал студии «Тоэй дога» все равно провалился.

В 1966 году Исиномори начал издавать мангу «Следствие ведут Сабу и Ити» («Sabu to Ichi torimonochou», 1966-1968), также экранизованную. За нее он в 1968 году получил награду «За лучшую мангу» издательства «Сёгакукан».

Также в 1968 году Исиномори создал компанию «Исимори Профессионал» (Ishimori Professional), в рамках которой он участвовал в создании экранизаций (как анимационных, так и художественных) своих последующих работ.

В конце 1960-х учеником и помощником Исиномори был Го Нагай.

В 1971 году Исиномори издал мангу «Первобытный мальчик Рю» («Genshi shounen Ryu»), которая также была экранизирована (1971-1972), однако этот аниме-сериал в результате оказался гораздо более известен за пределами Японии (в частности, в Италии), чем в самой стране.

Зато издававшая с 1972 года манга «Наездник в маске» («Kamen Rider») стала основой для целого ряда популярнейших художественных фильмов и ТВ-сериалов и фактически создала новый жанр японского кино – «юношеские сериалы со спецэффектами» (*сэнтай-токусацу*).

К этому же жанру принадлежали и экранизации некоторых других его манг, таких как «Андроид Кикайда» («Jinzou ningen Kikaida», 1972), «Тайный отряд Горенджер» («Himitsu sentai Goranger») и «Кикайда 01» («Kikaida 01», 1973). Также в 1970-х Исиномори издал фантастико-юмористическую мангу «Вперед, Робокон!» («Gambare Robokon», 1975).

В 1983 году Исиномори принял участие в написании сценария полнометражного аниме «Великая война с Гэммой» («Genma taisen»), режиссером которого был Ринтаро, а дизайнером персонажей – Кацухиро Отото. Соавтором Исиномори был писатель-фантаст Кадзумаса Хирай.

В 1984 году Исиномори начал издание реалистичной манги «Отель» («Hotel», 1984-1998), повествующей о сотрудниках вымышленного роскошного отеля в центре Токио и о том, как они решают возникающие у них во время работы проблемы. В 1990 году эта манга была экранизирована в художественный ТВ-сериал.

В 1986 году, чтобы отметить тридцатилетие своей профессиональной деятельности, он сменил псевдоним на Исиномори Сётаро. К тому же, в предыдущем псевдониме было четыре слога, а четверка в Японии – число несчастливое.

Однако по-настоящему первооткрывательской стала манга, значительно раздвинувшая представления о возможностях этого вида искусства, – «Введение в японскую экономику в картинках» («Manga Nihon keizai nyumon», 1986), настоящее серьезное исследование экономики Японии. Интересная и общедоступная, она открыла дорогу множеству современных японских учебников-комиксов. Исиномори получил за нее, помимо прочих наград, Гран-При Союза мангак Японии за 1988 год – чуть позже он возглавил эту организа-

цию. В 1987 году «Студио Дин» выпустила ТВ-версию учебника Исиномори.

Также Исиномори создал 10,000-страничный манга-учебник «История Японии в картинках» («Manga Nihon no rekishi») – это одна из самых длинных манг в истории Японии. Оба эти учебника сейчас считаются классическими и продолжают переиздаваться.

В 1993 году у Исиномори обнаружили болезнь сердца. Последующие шесть лет он провел в постели, но ни на минуту не переставал работать, заканчивая свои последние произведения.

В 1995 году Исиномори принял пост почетного председателя информационного центра мультимедиа-технологий города Уэда «Медиалэнд» (Medialand). Это было тем более естественно, что он всегда подчеркивал: «Манга – это мультимедиа, и концепции манги будут очень важны в мультимедийном обществе XXI века». Работа в этом центре отнюдь не была для Исиномори формальностью – он активно участвовал в популяризации деятельности «Медиалэнд» и пропаганде новейших технологий.

Предтеча японского киберпанка и классик детской научной фантастики, Исиномори приложил огромные творческие и организационные усилия, чтобы сделать мангу тем всеобъемлющим искусством, которым она стала к концу его жизни. Как и Тэдзука, его учитель, Исиномори открывал своим последователям новые горизонты и вдохновлял идти дальше себя и не следовать застывшим канонам. А его манга-учебники послужат, возможно, еще не одному поколению юных японцев и студентов из других стран.

VI.11. Кэндзи Кавай

Кэндзи Кавай (р. 23.04.1957, Токио) – один из известнейших аниме-композиторов.

Отец Кавая любил слушать дома классическую музыку и музыку из фильмов. И мальчик тоже начал интересоваться музыкой.

Во время обучения в Токийском университете (по специальности «инженер-ядерщик») Кавай неожиданно для себя выиграл студенческий музыкальный конкурс компании «Мазда» (Mazda). Бросив учебу всего за полгода до выпуска, он всецело отдался профессиональной игре на гитаре и сочинению музыки.

Первой работой Кавая на поприще аниме-музыки стал саундтрек ТВ-сериала «Несносные пришельцы» («Urusei yatsura», 1981-1986), созданного по мотивам манги Румико Такахаси режиссером Мамору Осии и студией «Студио Пьерро».

Из прочих аниме-саундтреков Кавая следует указать:

ОАВ-сериалы: «Человек-демон» («Devilman», 1987-1990), «Вампирша Мию» («Kyuuketsuki Miyu», 1988-1989), «Мобильная полиция Патлейбор» («Kidou keisatsu Patlabor», 1988-1989), «Демонический воин Луна Варга» («Majusenshi Luna Varga», 1991), «Священная легенда/Риг-Веда» («Seiden/RgVeda», 1991-1992), «О, богиня!» («Aa! Megami-sama!», 1993-1994).

ОАВ: «Лес русалок» («Ningyo no mori», 1991), «Разгон!» («Burn Up!», 1991), «Икзелион» («Iczelion», 1994), «Принцесса Минерва» («Princess Minerva», 1995).

ТВ-сериалы: «Доходный дом Иккоку» («Maison Ikkoku», 1986-1988), «Рамма 1/2» («Ranma 1/2», 1989, 1989-1992 – включая продолжение), «Ленточка Химэ» («Hime-chan no ribbon», 1992-1993), «Безответственный капитан Тайлор» («Musekinin kanchou Tylor», 1993), «Металлический воин Мику» («Metal Fighter Miku», 1994), «Голубое семя» («Blue Seed», 1994-1995), «Неистовые охотники» («Bakuretsu hunter», 1995-1996), «Малыш Ака и я» («Aka-chan to boku», 1996-1997), «Гиперполиция» («Hyper Police», 1997).

Помимо собственно OAV- и ТВ-сериалов, Кавай также писал музыку для «прилагающихся» к ним полнометражных фильмов.

Однако главным шедевром Кавая считается саундтрек полнометражного фильма «Призрак в “Доспехе”» («Ghost in the Shell», 1995), созданного Осии, любимым режиссером Кавая. Гениальное сочетание эстетики киберпанка с напевами древних японских гимнов вряд ли оставило равнодушным хоть кого-нибудь из зрителей.

Помимо написания аниме-музыки, Кавай пишет песни и музыку для поп-исполнителей, приставочных игр и художественных фильмов. Из числа последних наибольшую известность за пределами Японии получил «Звонок» («Ring», 1998).

Из всех музыкальных инструментов Кавай лучше всего владеет гитарой и синтезатором.

Кавай – мастер всех музыкальных стилей. Тяготея к «легкой» музыке, он с удовольствием исполняет любые заказы режиссеров. Его поп-, рок-, экспериментальные композиции и песни уже много лет пользуются постоянной любовью как отаку, так и простых слушателей.

VI.12. Сёдзи Кавамори

Сёдзи Кавамори (настоящее имя – Масанори Кавамори; р. 28.02.1960, префектура Гояма) – известнейший меха-дизайнер и аниме-режиссер. Псевдоним «Сёдзи» – сокращенная форма имени «Масанори».

Первоначально Кавамори мечтал создавать дизайны настоящей техники, сначала – автомобилей, потом – самолетов и ракет. Однако в Японии не было реальной возможности для занятий такой работой, поэтому еще в университете он был приглашен заниматься меха-дизайном в аниме.

Его первой работой стал небольшой дизайн для ТВ-сериала по мотивам манги Лэйдзи Мацумото «Космический пират капитан Харлок» («Uchuu kaizoku captain Harlock», 1978-1979). После этого Кавамори начал активно работать меха-дизайнером в меха-сэнтае и космических операх.

В 1980 году Кавамори в качестве меха-дизайнера участвовал в создании на студии «Санрайз» (Sunrise) полнометражного фильма режиссера Ёсикадзу Ясухико «Крушила Джо» («Crusher Joe»). Именно во время работы над этим фильмом Кавамори познакомился с командой «Студио Нуэ» (Studio Nue).

Подлинный успех пришел к Кавамори тогда, когда друзья из «Студио Нуэ» пригласили его работать вместе с ними над ТВ-сериалом «Гиперпространственная крепость Макросс» («Chou jikuu yousai Macross», 1982-1983). Его дизайны произвели настоящий фурор и значительно повлияли на последующую историю меха-дизайна. Кроме меха-дизайна, Кавамори также принял участие в создании концепции сериала (под псевдонимом Эйдзи Курокава).

Кавамори также принял участие в создании полнометражного фильма «Гиперпространственная крепость Макросс: Помнишь ли нашу любовь?» («Chou jikuu yousai Macross: Ai oboete imasu ka?», 1984) в качестве второго режиссера и в создании OAV «Гиперпространственная крепость Макросс: Воспоминания о 2012-м годе» («Chou jikuu yousai Macross: Flashback 2012», 1987) в качестве главного режиссера.

Помимо этого, Кавамори принял участие в создании меха-дизайнов ТВ-сериалов «Мобильная полиция Патлейбор» («Kidou keisatsu Patlabor», 1989-1990), «Кибер-Формула ГПИкс нового времени» («Shinseiki GPX Cyber Formula», 1991), OAV-сериалов «Гигантский звездный воин Дангайо» («Haja taisei Dangaio», 1989-1991),

«Мобильный воин ГАНДАМ 0083: Память о "Звездной пыли"» («Kidou Senshi Gundam 0083: Stardust Memory», 1991-1992) и «Молдайвер» («Moldiver», 1993), а также полнометражного фильма «Призрак в "Доспехе"» («Ghost in the Shell», 1995).

Однако наиболее значительные его работы – режиссура гениальных OAV-сериала и полнометражного фильма «Макросс Плюс» («Macross Plus», 1994-1995), а также ТВ-сериала «Видение Эскафлона» («Tenkuu no Escafloone», 1996). Также «на его совести» создание ТВ- и OAV-сериалов «Макросс 7» («Macross 7», 1994-1998).

Кавамори – интересный пример эволюции меха-дизайнера в концепт-дизайнера. Как он сам признается в своих интервью, ему было интересно «поиграть» со своими дизайнами, посмотреть, что можно с ними сделать с точки зрения режиссера. При этом он, имея профессиональное инженерное образование, всегда старался сделать свои дизайны максимально правдоподобными (хотя и не всегда технически совершенными).

VI.13. Ёко Канно

Ёко Канно (р. 19.05.1964, префектура Мияги) – самая известная в Японии женщина-композитор.

Уже в три года Канно начала играть на фортепиано и сочинять музыку. Ко времени окончания школы она уже была вполне сложившимся музыкантом и композитором, владеющим всеми музыкальными стилями и целым рядом музыкальных инструментов (от рояля до трубы).

Свою профессиональную карьеру Канно начала в 1987 году, когда она стала клавишником и автором песен группы «Тэцу 100%» и проработала в ней до роспуска группы в 1989 году.

В 1987 году она также начала работать в компании «Козэй», делавшей компьютерные игры, и написала множество музыки для PC и приставок.

В истории аниме Канно дебютировала саундтреком к фильму «Макросс Плюс» («Macross Plus», 1994) режиссера Сёдзи Кавамори, после чего оставила работу в «Козэй» и полностью посвятила себя самостоятельной работе в качестве композитора, аранжировщика и продюсера саундтреков аниме, кино и телефильмов, а также записи сольных альбомов и написанию музыки для других исполнителей.

Ее перу принадлежат саундтреки таких аниме, как: ТВ-сериалы «Видение Эскафлона» («Tenkuu no Escafloone», 1996), «Детективы академии КЛАМП» («CLAMP gakuen tanteidan», 1997), полнометражные фильмы «Первые странники: Легенда о Кристании» («Hajimaru no boukentachi Crystania no densetsu», 1995), «Воспоминания» («Memories», 1995), а также OAV-сериал «Пожалуйста, спасите мою Землю!» («Voku no Chikyuu o mamotte», 1993-1994).

Канно часто работает в паре с композитором и виолончелистом Хадзимэ Мидзогути. Также она продюсирует певицу Мааю Сакамото (исполнительницу роли Хитоми в ТВ-сериале «Видение Эскафлона») и входит в состав группы «Samplly Red», пишущей инструментальную музыку для кино и рекламы.

Основа искусства Канно – сочетание традиций классической симфонической и современной электронной музыки. Ее произведения записывались с участием таких известных симфонических оркестров, как оркестры Израильской, Чешской и Варшавской филармоний. Сама она – блестящий исполнитель-клавишник (фортепиано, синтезатор, аккордеон), и часто сама пишет стихи к своим песням и сама их исполняет (под псевдонимом Габриэла Робин).

VI.14. Масакадзу Кацура

Масакадзу Кацура (р. 10.12.1962, префектура Фукуи) – известный и популярный мангака.

Свою первую мангу «Крыло» («Wing») он нарисовал в 1981 году. Получив в следующем году премию имени Тэдзуки, он решил заняться профессиональным созданием манги.

Первая же его профессиональная работа, манга «Человек-крыло – воин мечты» («Yume senshi Wingman», 1983-1986), была экранизирована в в ТВ-сериал, выходивший с 1984 по 1985 год. После этого успеха Кацура от переутомления попал в больницу. Выйдя из нее, он существенно улучшил качество своего рисунка и сценариев.

В 1990 году он начал публиковать романтико-фантастическую мангу «Ай – девушка с кассеты» («Denei shojo Ai», 1990-1993). Уже в 1991 году она была экранизирована режиссером Мидзухо Нисикубо в виде OAV-сериала и принесла Кацуре большую известность.

С 1992 года Кацура выпускал пародию на «Бэтмена» – «Госпожа Тень» («Shadow Lady», 1992-1996), не имевшую, впрочем, большого успеха.

В 1993 году он начал создание своего самого успешного манга-проекта – «ДНК²» («DNA²», 1993-1994), экранизированного уже в следующем году.

В 1994 году он принял участие (как дизайнер персонажей) в создании аниме «Ирия: Зейрам» («Iria Zeiram»).

Наконец, в 1997 году он начал публиковать романтическую комедию «И» («I's», 1997-2000). Такое название она получила потому, что имена всех ее главных героев начинались на «и».

Кацура – не самый выдающийся, но яркий представитель современной сёнэн-манги, сочетающей романтические, фантастиче-

ские и комедийные элементы и потому весьма популярной у читающих ее подростков.

VI.15.Группа «КЛАМП»

«КЛАМП» (CLAMP) – это группа создателей манги, состоящая из четырех девушек:

1. Нанасэ Окава (р. 2.05.1967) – автор сценариев и координатор группы;
2. Апапа Мокона (р. 16.06.1968) – главный художник;
3. Мик Нэкой (р. 21.01.1969) – художник;
4. Сацуки Игараси (р. 8.02.1969) – художник и повар.

Начинали они как мангаки-любители, выпускали додзинси, и в группе было не четверо, а семь человек.

В 1990 году с началом публикации в журнале «Вингз» (Wings) их манги «Священная легенда/Риг-Веда» («Seiden/RgVeda», 1990-1996) они перешли в профессиональную индустрию и практически сразу вошли в число самых популярных создателей сёдзё-манги.

Их творчество можно условно разделить на две части. Первая из них – это самостоятельные произведения, такие, как «Желание» («Wish», 1995-1997), «Сакура – собирательница карт» («Card Captor Sakura», 1996-), «Клевер» («Clover», 1997-2000) и некоторые другие. Вторая условно называется «Сюжетная линия “Икс”» и сюда входит большинство созданных группой КЛАМП произведений, действие которых происходит в одной и той же вселенной, со множеством пересекающихся персонажей и сюжетных линий.

К «линии “Икс”» относятся манга-сериалы «Услуга для 20 Масок» («20 menshou ni onegai!», 1990), «Особая школьная охрана “Дуклён”» («Gakuen tokukei Duklyon», 1992), «Токио-Вавилон» («Токио Babylon», 1991-1994), «Детективы академии КЛАМП» («CLAMP

gakuen tanteidan», 1992), «Миюки в Стране чудес» («Fushigi no Kuni no Miyuki-chan», 1993–), «Волшебный рыцарь Рэйэрт» («Mahou kishi Rayearth», 1994-1996) и, собственно, сам «Икс» («X», 1992-).

Большая часть вышеназванной манги (кроме двух первых сериалов) была экранизирована в аниме. Отдельно стоит отметить музыкальные клипы «Икс-квадрат» («X²», 1993), «Желание» («Wish», 1995) и «КЛАМП в Стране чудес» («CLAMP in Wonderland», 1996).

Творчество «КЛАМП» уже стало классикой манги. Его основа – соединение обаяния стиля сёдзё-манги с интенсивностью повествования сёнэн-манги. Их герои – это необычные люди, да и не только люди, но с обычными человеческими проблемами и страстями. Немалое внимание, особенно в новейших работах, «КЛАМП» уделяет изображению юношеской любви (*сёнэн-ай*) и глобальных проблем морально-этического плана. В большинстве их произведений (особенно в сюжетной линии «Икса») просматривается непоколебимый фатализм.

Художницы из «КЛАМП» – очень занятые люди. Параллельно они ведут множество работ, включая публикацию манги, написание сценариев для экранизаций, выпуск сборников иллюстраций и многое другое. В минуты отдыха они любят играть в компьютерные игры – группе «КЛАМП» принадлежит одна из самых больших в Японии коллекций эротических игр.

VI.16. Сатоси Кон

Сатоси Кон (р. 12.10.1963, префектура Хоккайдо) – мангака и начинающий, но уже известный режиссер аниме.

Карьеру профессионального мангаки Кон начал в 1990 году публикацией манги «Тропик» («Kaikisen»). Параллельно ее изданию он работал помощником и учеником Кацухиро Отото, иллюстрируя

его мангу «Кошмар квартирного вопроса» («World Apartment Horror», 1991).

В том же 1991 году Кон принял участие в создании аниме-фильма «Старик Зет» («Roujin Z») режиссера Хироюки Китакубо по мотивам манги Отомо.

Его первой значительной работой в аниме стала координация создания OAV-сериала «Странные приключения Дзёджо» («Jojo no kimiyona bouken», 1993-1994) режиссера Китакубо по мотивам манги Хирохико Араки.

В 1995 году Кон вместе с Кодзи Моримото принял участие в создании первой новеллы аниме-фильма Кацухиро Отомо «Воспоминания» («Memories»).

В 1993 году автор популярного психологического триллера «Идеальная синева» («Perfect Blue») Ёсикадзу Такэути предложил компании «Рекс энтертэймент» (Rex Entertainment) экранизировать его книгу. Изначально предполагалось делать кино-версию, но в дальнейшем было принято судьбоносное решение сделать аниме-экранизацию.

Рисовать это экспериментальное аниме согласилась студия «Мэдхаус», а Отомо, ранее иллюстрировавший роман, предложил Кона в качестве режиссера фильма.

Вышедший в 1997 году «Идеальная синева» стал настоящим хитом. Он получил первый приз на Монреальском Фестивале азиатского фантастического и остросюжетного кино (Fant-Asia), а Сатоси Кон вошел в число культовых и наиболее известных аниме-режиссеров.

Как и его учитель Отомо, Сатоси Кон не приемлет «прелестного» стиля. Ему интересно не изображение красивых девочек и мальчиков в банальных ситуациях, а погружение в глубину человеческой

психологии, не самоцельное «анимирование», а использование анимации как особого вида искусства для передачи идей и концепций, интересных творцу.

Кон – один из первых режиссеров, использовавших в аниме идеи, выработанные в кино-монтаже и кино-операторской работе.

VI.17. Ёсифуми Кондо

Ёсифуми Кондо (31.03.1950, префектура Ниигата – 21.01.1998, Токио) – аниматор, художник и дизайнер, ближайший сподвижник Хаяо Миядзаки и Исао Такахаты.

Первой работой Кондо как художника и аниматора был ТВ-сериал «Звезда Гигантов» («*Kyojin no Hoshi*», 1968-1971) студии «TMS».

Уже следующая работа Кондо свела его с Миядзаки и Такахатой. Это был их совместный сериал «Люпен III», («*Lupin III*», 1971-1972), созданный студией «TMS».

В дальнейшем Кондо перешел на работу на студию «Ниппон анимейшн» (*Nippon Animation*) в качестве главного аниматора, дизайнера и художника. Время от времени он принимал участие и в проектах Миядзаки и Такахаты. На студии «Студио Гибли» Кондо оказался только в 1988 году, когда принял участие в создании фильма Такахаты «Могила светлячков» («*Hotaru no haka*»).

С этого времени Кондо становится одним из самых уважаемых сотрудников студии и принимает участие во всех ее проектах. Его первой режиссерской работой стал небольшой коммерческий ролик «Небесно-голубое семя» («*Soraigo no tane*», 1992).

Наконец, в 1995 году Кондо доверили режиссуру большого проекта – полнометражного фильма «Шепот сердца» («*Mimi wo sumaseba*»). Его сценарий, впрочем, все равно написал Миядзаки.

Это был первый фильм «Студио Гибли», использовавший компьютерную графику.

Фильм Миядзаки «Принцесса-мононокэ» («Mononoke hime», 1997) стал последней работой Кондо.

Личные достижения Кондо волею судьбы оказались в тени его более известных коллег. Печально, что о творцах «второго эшелона» и о том, что они значили для шедевров классиков, вспоминают только тогда, когда они умирают.

VI.18. Такэхито Коясу

Такэхито Коясу (р. 5.05.1967, Иокагама) – один из самых известных японских голосовых актёров.

В раннем детстве и в младшей школе Коясу был примерным ребенком, отлично играл в бейсбол и преуспевал в учебе. Однако, тяжело пережив смерть отца, он запустил учебу в средней школе, шатаясь вместе с друзьями по городу и часто заходя в кино, где он и заинтересовался искусством голосовой игры (хотя никогда не был большим поклонником анимации).

Из-за низких оценок на переходных экзаменах он попал в техническую старшую школу, где серьезно оценил свои дальнейшие неутешительные перспективы и «взялся за ум». Закончив старшую школу, он поступил на курсы голосовых актеров и смог преуспеть на этом поприще.

Свою первую роль он озвучил в ТВ-сериале «Три мушкетера – аниме» («Anime sanjushi», 1987-1989) режиссера Кунихико Юямы. Это была небольшая роль жениха Арамис (в этой версии Арамис была девушкой). В дальнейшем основными для Коясу стали роли злодеев и красавчиков-сердцеедов.

Впервые он прославился ролью Снусмумрика в ТВ-сериале «Счастлирое семейство Муми-троллей» («Tanoshii Muuminke», 1990).

Также из значительных ролей Коясу стоит отметить следующие: Рюдзи в «ДНК²» («DNA²»), Хотохори в «Таинственная игра» («Fushigi yuugi»), Сэй Эррэй в «Ленточка Химэ» («Hime-chan no ribbon»), Абарацубо в «Клуб любителей магии» («Mahoutsukai tai»), Москитон в «Господин Москитон» («Master Mosquiton»), Гамлин в «Макросс 7» («Macross 7»), Аоба в «Евангелион нового поколения» («Shinseiki Evangelion»), Дайсукэ в «Рамма 1/2» («Ranma 1/2»), Ханата в «Воины-марионетки Джей» («Saber Marionette J»), Тога Кирю в «Юная революционерка Утэна» («Shoujo kakumei Utena»), Резо в «Рубаки» («Slayers»), Сэйсиро Сакурадзука в «Токио-Вавилон» («Tokyo Babylon»), Такуто Идзуми в «Обреченная любовь-1989» («Zetsuai-1989»).

В настоящее время Коясу не только озвучивает аниме, но и сам активно участвует в создании и разработке новых анимационных проектов.

Как актера, его более всего привлекают роли трагических персонажей, становящихся на сторону Зла. Он мастерски умеет передавать «правду» каждого такого персонажа, показывать его духовный путь, привлекать к такому персонажу внимание и сострадание зрителей.

Другое его частое амплуа – персонажи «альтернативной» ориентации (в том числе и в яой-аниме). Не являясь гомосексуалистом, он блестяще исполняет эти роли, наполняя жизнью даже, на первый взгляд, совершенно «клишированные» образы.

VI.19. Лэйдзи Мацумото

Лэйдзи Мацумото (р. 25.01.1938, Курумэ, префектура Фукуока; настоящее имя – Акира Мацумото) – один из основателей современной романтической и фантастической сёнэн-манги.

Впервые его работы были опубликованы в 1953 году, когда ему было всего 15 лет. Это была манга «Приключения пчелки» («Mitsubachi no bouken»), выигравшая конкурс журнала «Манга сёнэн».

В дальнейшем он продолжительное время занимался созданием манги для девушек, не добившись, впрочем, в этом жанре значительных успехов. Именно тогда он придумал псевдоним «Лэйдзи» (более правильно – Рэйдзи, но он предпочитает писать псевдоним через «л») – «Воин Ноль». Влияние сёдзё-стилистики хорошо заметно на поздних работах Мацумото.

Его первой научно-фантастической мангой стала манга «Сексароид» («Sexaroid», 1968), а первой заметной работой – манга «Я – мужчина» («Otoko oido», 1970) о похождениях молодого студента.

Всеяпонская известность к Мацумото пришла в 1974 году, когда началась публикация его манги «Космический крейсер Ямато» («Uchuu senkan Yamato», 1974-1980), в том же году экранизированной. За ней последовали сериалы «Космический пират капитан Харлок» («Uchuu kaizoku captain Harlock», 1977-1980), «Галактический экспресс 999» («Ginga tetsudou 999», 1977-), «Королева Тысячелетия» («Sennin jo-ou») и некоторые другие. Практически все они были экранизированы.

В настоящее время он занимается исследованием возможностей современных компьютерных технологий и думает о продолжении своих старых сериалов в 3D-графике.

Более всего Мацумото известен как создатель космических эпосов, активно использующих огромные корабли необычных конструкций. Художественный мир Мацумото находится под сильным влиянием позднего романтизма, что придает его произведениям особую привлекательность для молодежи, причем не только для юношей, но и для девушек.

Также на его творчество повлияли переживания, связанные с военными лишениями и капитуляцией Японии в годы его детства. Вероятно, из всех крупных создателей манги и аниме именно Мацумото переживал поражение в войне наиболее остро, так как родился в семье офицера японских ВВС. Не принимая формы радикального национализма или реваншизма, эти чувства становились для него и оправданием борьбы со злом и осуждением всех форм политического насилия.

VI.20.Хаяо Миядзаки

Хаяо Миядзаки (р. 5.01.1941, Токио) – один из крупнейших режиссеров в истории аниме.

В годы войны отец Миядзаки владел небольшой фирмой, в которой изготавливались элементы хвостового оперения знаменитых истребителей серии А6М (американское название – «Zero») корпорации «Мицубиси». Поэтому с детства мальчик бредил авиацией и обожал все летающее.

Военные поставки были в Японии очень выгодным делом. Поэтому после войны семья Миядзаки не бедствовала, в отличие от многих и многих их соседей и соотечественников. Возникший в результате комплекс вины позднее привел Миядзаки к социалистическим идеям.

Увиденный Миядзаки в 1958 году первый японский полнометражный аниме-фильм «Легенда о Белой Змее» («Накуяден») перевернул всю его жизнь. Молодой человек, и до этого проявлявший склонность к рисованию, загорелся анимацией. Он также пробовал свои силы в создании манги, но его первые опыты юношу совершенно не удовлетворили.

В 1963 году Миядзаки начал работать аниматором на студии «Тоэй дога». Первым фильмом, в котором он работал фазовщиком, был полнометражный фильм «Верные слуги-псы» («Wan wan Chuushingura», 1963), «животная» экранизация классического сюжета о 47 самураях, отомстивших за своего хозяина. Режиссером этого фильма был Дайсаку Сиракава.

Впервые свой талант Миядзаки удалось проявить в фильме «Космические путешествия Гулливера» («Gulliver no uchuu ryokou», 1965), режиссером которого был Масэо Курода. Миядзаки все еще работал фазовщиком, однако он предложил несколько изменений в сценарий фильма и возглавил работу по анимированию измененных им сцен. Талантливого аниматора заметило начальство и начало поручать ему все более ответственные задания.

Огромный вклад в обучение и продвижение по службе молодого аниматора внес видный аниматор и художник Ясудзи Мори, ставший учителем для целого поколения молодежи «Тоэй дога».

Во время работы в «Тоэй дога» Миядзаки познакомился и подружился с Исао Такахатой. Вместе они создали и возглавили (Миядзаки был председателем, а Такахата – вице-председателем) профсоюз молодых аниматоров студии и добивались повышения зарплаты и различных социальных льгот. В те времена Миядзаки разделял многие марксистские идеи, хотя и никогда не был коммунистом.

Политическая и профсоюзная борьба принесла Миядзаки и Такахате множество проблем. Так, их первый совместный полнометражный фильм «Похождения солнечного принца Гора» («Taiyo no ouji no yatai», 1968), режиссером которого был Такахата, главным раскадровщиком – Миядзаки, а ведущим художником – Мори, был снят с проката руководством «Тоэй дога» через десять дней после выхода на экраны. После этого начальство обвинило Такахату в «коммерческом провале фильма», понизило его в должности и создало обоим друзьям и их коллегам совершенно невыносимые условия работы.

Тем не менее, Миядзаки продолжал работать. Так, он принял участие (в качестве раскадровщика) в создании полнометражных фильмов «Кот в сапогах» («Nagagutsu wo Haita Neko», 1969) режиссера Кимио Ябуки и «Корабль-призрак» («Sora tobu yureisen», 1969) и «Животные на Острове Сокровищ» («Doubutsu Takarajima», 1971) режиссера Хироси Икэды. В лучших фрагментах этих фильмов легко различима рука и дизайны Миядзаки.

В 1969 году Миядзаки под псевдонимом Сабуро Акицу опубликовал в газете «Сёнэн сёдзё симбун» свою первую мангу «Люди пустыни» («Sabaku no tami»). Однако в те годы его опыты с мангой продолжения не получили.

В 1971 году Миядзаки и Такахата, а также их коллега Ёити Отабэ создали собственную студию, которая получила название «Эй Про» (A Pro). Их мечтой была экранизация классической книги Астрид Линдгрэн «Пеппи Длинныйчулок», однако этот проект провалился, так как обладатели прав на книгу не дали согласия на аниме-экранизацию.

В конце концов неудавшиеся «бизнесмены» перешли на работу на студию «TMS», где начали работать над ТВ-сериалом «Люпен

III» («Lupin III», 1971-1972), режиссерами которого и стали Такахата и Миядзаки. Во время работы над этим сериалом они познакомились со своим будущим другом и коллегой Ёсифуми Кондо.

В 1972 году Миядзаки написал сценарий для короткометражного фильма «Большая панда и маленькая панда» («Pandakoranda»), режиссером которого стал Такахата. Этот небольшой, но весьма популярный фильм вышел на волне «панда-бума» в Японии начала 1970-х. Связан этот бум был с появлением в токийском зоопарке двух панд, специально привезенных из Китая.

В 1973 году Миядзаки и Такахата перешли на работу на студию «Дзуйё Энтерпрайз», которая позднее была переименована в «Ниппон анимейшн» (Nippon Animation). Здесь они приняли участие в создании нескольких ТВ-сериалов – экранизаций американской и европейской детской классики. Их первой значительной работой на новом месте стал ТВ-сериал «Хейди – девочка Альп» («Alps no shoujo Heidi», 1974). Такахата был его режиссером, а Миядзаки – ведущим дизайнером.

В 1978 году Миядзаки наконец-то представился случай проявить себя на «Ниппон анимейшн» в качестве самостоятельного режиссера. Он написал сценарий и поставил свой первый ТВ-сериал «Конан – мальчик из будущего» («Mirai shonen Conan», 1978), созданный по мотивам книги Александра Кэя «Невероятный прилив» («The Incredible Tide»). При этом он использовал только образ мира, описанный в книге, а также несколько персонажей из нее – сюжет он полностью переработал.

В 1979 году Миядзаки вернулся на студию «TMS», чтобы поставить свой первый самостоятельный полнометражный фильм «Люпен III: Замок Калиостро» («Lupin III: Cagliostro no shiro»), многие годы называвшийся лучшим аниме в истории Японии.

После всех этих свершений Миядзаки вернулся к своей старой мечте о карьере мангаки. В 1982 году журнал «Анимейдж» (Animage) начал публикацию манги Миядзаки «Навсикая из Долины Ветров» («Kaze no Tani no Nausicaa», 1982-1994).

Владелец «Анимейдж», компания «Токума Сётэн», предложила Миядзаки экранизировать «Навсикаю из Долины Ветров». Согласившись на это предложение, Миядзаки привлек Такахату в качестве продюсера и нанял студию «Топкафт» (Topcraft), ранее работавшую как субподрядчик американской студии «Рэнкин-Басс» (Rankin-Bass).

В 1984 году фильм вышел на экраны и стал сенсацией в мире аниме. Успех вдохновил Миядзаки, и в 1985 году для создания своего следующего фильма они с Такахатой основали студию «Студио Гибли».

За время работы на «Студио Гибли» Миядзаки как режиссер снял такие полнометражные фильмы, как «Небесный замок Лапута» («Tenkuu no shiro Laputa», 1986), «Наш сосед Тоторо» («Tonari no Totoro», 1988), «Ведьмина служба доставки» («Majo no takkyubin», 1989), «Порко Россо» («Kurenai no buta», 1992) и видеоклип на песню поп-группы «Chage&Aska» «На старт!» («On Your Mark», 1995).

В 1997 году, после выхода очередного шедевра «Принцесса-мононокэ» («Mononoke hime») Миядзаки объявил о своем уходе из коммерческой анимации и студии «Студио Гибли». Он заявил, что собирается заняться экспериментальными некоммерческими анимационными проектами.

Параллельно работе над аниме Миядзаки продолжал публиковаться как мангака. Так, его манга «Эпоха гидропланов» («Nikoutei jidai», 1990) послужила основой сценария «Порко Россо».

Миядзаки – художник поколения «шестидесятников», и при этом режиссер семейных фильмов. Поэтому в его творчестве важнейшую роль играют гуманистические и общечеловеческие идеи, в том числе и концепция экологии. При этом Миядзаки умеет не опослать эти идеи, не свести их к констатации очевидностей, а аниме – к их пересказу. Миядзаки умеет построить захватывающую зрителей историю, как правило, не очень привязанную к японской культуре, а потому интересную не только в Японии, но и за ее пределами.

Миядзаки очень любит полеты и всякие летательные устройства, поэтому они присутствуют почти во всех его фильмах. Графику фильмов Миядзаки отличает большая точность, выверенность и реалистичность, особое внимание уделяется проработке пейзажей и ландшафтов.

VI.21. Ясудзи Мори

Ясудзи Мори (25.01.1925, Тоттори – 02.09.1992, Токио) – один из классиков и создателей современной японской анимации.

Вырос Мори на Тайване. В юности, попав в оккупацию, он много смотрел американские мультфильмы и мечтал сам стать аниматором.

В конце 1940-х Мори пришел на студию «Ниппон дога», которой руководили классики ранней японской анимации Кэндзо Масаока и Санаэ Ямамото. Первым фильмом в его карьере стал «Котенок Тора и невеста» («Тога-чан то ханаюме», 1948), над которым он работал в качестве заливщика.

Первой его работой в качестве аниматора стал 13-минутный фильм «Господин Поппоя – беззаботный стационарный зритель» («Рорроуа-сан понки екичю», 1949) режиссера Масао Кумагавы.

За «Господином Поппой» последовало еще одно короткое аниме – «Гном и гусеница» («Kobito to aomushi», 1950) режиссера Хидэо Фурусавы. Следующие три года студия «Ниппон дога» переживала организационные трудности, и Мори на время перешел на работу в универмаг «Сэйбу», для которого он рисовал постеры. В это же время начинается сотрудничество Мори с издательствами детской литературы и журналом «Манга сёнэн», для которых он всю оставшуюся жизнь рисовал иллюстрации.

В 1953 году Мори возвращается на студию «Нитидо эйгася» (новое название «Ниппон дога») и вместе Тайдзи Ябуситой снимает свой первый мультфильм как режиссер – «Повесть о зайчике» («Kousagi monogatari», 1954). Для фильма «Черный дятел и белый дятел» («Kuroi kikorī to shiroi kikorī», 1956) все того же Ябуситы Мори пишет сценарий. Но ни режиссура, ни написание сценариев по-настоящему Мори не привлекали. Его стезей навсегда остались анимация, рисование и дизайн персонажей.

В 1956 году студия «Нитидо эйгася» становится анимационным подразделением студии «Тоэй» – компанией «Тоэй дога». Мори становится одним из ее ведущих аниматоров и осваивает технику цветной анимации. Вместе с другими Мори создает такие полнометражные аниме, как «Легенда о Белой Змее» («Накуяден», 1958), «Юный Сасукэ Сарутоби» («Shounen Sarutobi Sasuke», 1959), «Путешествие на Запад» («Saiyuki», 1960).

Во время производства фильма «Непослушный принц и восьмиглавый дракон» («Wanpaku ouji no Orochi taiji», 1963) режиссера Юго Сэрикавы Мори фактически создал профессию режиссера-аниматора (*энсюцу*) – технического организатора и контролера процесса создания анимации.

В «Тоэй дога» Мори воспитал целую плеяду будущих классиков японской анимации, из которых более всего прославились Хаяо Миядзаки, Исао Такахата и Гисабуро Сугии. Именно Мори помог Такахате и Миядзаки «пробить» через начальство их первый совместный проект – полнометражный фильм «Похождения солнечного принца Гора» («Taiyo no ouji Horus no daibouken», 1968). В знак признательности уже после смерти Мори Миядзаки стал редактором одного из собраний его рисунков.

Отдельно стоит отметить работу Мори в качестве дизайнера персонажей и режиссера-постановщика над фильмом режиссера Ки-мио Ябуки «Кот в сапогах» («Nagagutsu wo Haita Neko», 1969). Главный герой этого фильма стал символом студии «Тоэй дога».

В 1973 году Мори перешел на студию «Ниппон анимейшн» (Nippon Animation) и начал работать над телевизионными сериалами в качестве дизайнера персонажей и ведущего аниматора. Именно на это время приходится значительное усложнение и усовершенствование его графического стиля.

Самыми известными из его работ на студии «Ниппон анимейшн» стали ТВ-сериалы «Хейди – девочка Альп» («Alps no shoujo Heidi», 1974) Такахаты, «Пес Фландрсов» («Flanders no inu», 1975) режиссера Ёсио Куроды и «Театр шедевров братьев Гримм» («Grimm meisaku gekijou», 1987-1988).

После «Театра шедевров братьев Гримм» Мори больше не работал в анимации. Тем не менее, до самой своей смерти он продолжал дружить со всеми своими коллегами и иллюстрировать детские журналы и книги.

Мори принадлежит к числу «малоизвестных классиков». Хотя на родине его до сих пор помнят и чтут, за рубежом его знают плохо, хотя и видели многие его работы. Дело в том, что детская анима-

ция, которой Мори никогда не изменял, не считается сильной стороной аниме.

Однако Мори всегда знал, что взрослые и подростки вырастают из детей, и для них тоже нужна анимация – умная, добрая и красивая. Не гонясь ни за славой, ни за почестями, ни за руководящими должностями, Мори все равно стал одним из тех, без кого аниме никогда бы не стало таким, каким оно есть сейчас. А для потомков остались его прекрасные сказки: и японские, и европейские.

VI.22.Кодзи Моримото

Кодзи Моримото (р. 1959, Осака) – известный японский аниматор и аниме-клипмейкер.

В 1980 году Моримото попал на работу на студию «Мэдхаус», в которой начал работать над созданием ТВ-сериалов.

В 1984 году он стал независимым аниматором, а в 1987 году дебютировал как режиссер новеллы «Шестеренка Франкенштейна» («Franken no haguruma») в OAV Кацухиро Отото «Карнавал роботов» («Robot Carnival»).

В 1988 году Моримото принял участие в создании фильма Кацухиро Отото «Акира» («Akira») в качестве помощника режиссера.

В 1991 году он снял свой первый фильм – «Лети, кит по имени Пик!» («Tobe! Kujira no Piku»), а в 1995 году принял участие в создании фильма Отото «Воспоминания» («Memories») и снял в нем первую новеллу – «Магнитная роза» («Magnetic Rose»).

Также Моримото создал анимационный клип «Extra» на музыку транс-композитора Кэна Исии. Это открыло Моримото дорогу на музыкальный канал «MTV», для японской версии которого он сделал несколько клипов и заставок.

Творчество Моримото – пример компромисса между экспериментальными порывами творца-аниматора и коммерческой природой аниме. В отличие от многих, у него изящно получается сочетать две эти, казалось бы, несовместимые сущности.

VI.23.Го Нагай

Го Нагай (р. 6.09.1945, Вадзима) – один из наиболее скандальных, противоречивых и известных мангак в истории манга-индустрии.

Начал свою творческую карьеру Нагай в конце 1960-х в качестве ученика и помощника Сётаро Исиномори.

В 1968 году он начал публиковать в журнале «Сёнэн джамп» (Shounen Jump) мангу «Академия бесстыдников» («Harenchi gakuen», 1968-1970), настолько поразившую всех своей «непристойностью», что инициативные группы родителей устраивали по всей Японии ее публичные сожжения. Но это лишь подвигло Нагая на создание еще более скандальной и радикальной манги «Семейка Абасири» («Abashiri ikka», 1970-1973).

В 1972 году Нагай опубликовал манга-сериал «Мазингер Зет» («Mazinger Z», 1972), ставший первым в Японии масштабным сериалом жанра «меха-сэнтай».

В дальнейшем он создал в этом жанре еще несколько манга-сериалов. Среди них: «Робот Гетта Г» («Getta Robo G», автор сценария – Кэн Исикава, 1974-1976), «Инопланетный робот Грендайзер» («UFO robot Grendaizer», 1975-1977), «Стальной Джииг» («Koutetsu Jeeg», 1975-1976).

Впрочем, большая часть его работ, таких как «Человек-демон» («Devilman», 1972), «Милашка Хани» («Cutey Honey», 1973-1974, 1992-1993), «Жестокий Джек» («Violence Jack», 1973-1977), «Сютэн-

додзи» («Shuten doji», 1980), «Необычная маска» («Kekkou kamen», 1993) – это странные, иногда мистические, иногда фантастические истории с необычными персонажами и сюжетом.

Визитной карточкой Нагая стал его черный юмор и частое использование сексуальных мотивов. Многие из его работ экранизированы, но в аниме их радикальность обычно несколько сглаживалась.

Несмотря на то, что его творчество продолжает вызывать самые противоречивые оценки, сейчас Го Нагай входит в число живых классиков манга-индустрии, и с этим нельзя не считаться.

VI.24. Минами Одзаки

Минами Одзаки (р. 27.02.1968, Хирацука) – «королева додзинси» и одна из классиков жанра «яой».

Впервые Одзаки прославилась в кругах отаку как автор яой-додзинси «Желание обладать» («Dokusen yoku») по мотивам популярной спортивной сёнэн-манги Ёити Такахаси «Капитан Цубаса» («Captain Tsubasa»).

Ее первой профессиональной работой стала манга «Испытание верности» («Chuusei no akashi», 1988). В 1989 году она начала публиковать мангу «Обреченная любовь-1989» («Zetsuai-1989», 1989-1991), а затем и ее продолжение «Бронза – обреченная любовь после 1989 года» («Bronze – Zetsuai since 1989», 1992).

В 1992 году студия «Мэдхаус» и режиссер Такудзи Эндо создали OAV по мотивам манги «Обреченная любовь-1989».

Также она опубликовала несколько небольших манга-рассказов и множество трехцветных (она очень любит красный – цвет крови, белый и черный) сборников иллюстраций.

Стиль Одзаки оказал огромное влияние на стиль последующего сёдзё-творчества. Именно она ввела в сёдзё-мангу угловатые ди-

зайны персонажей, непропорционально вытянутые фигуры, моду на персонажей с ангельскими крыльями и «роковые страсти» в сюжетах. И в мастерстве использования этих приемов, несмотря на множество подражательниц, равных ей все равно нет.

VI.25.Мамору Осии

Мамору Осии (р. 8.08.1951, Токио) – один из самых талантливых и известных аниме-режиссеров.

Начав как кинорежиссер и сняв несколько короткометражных картин, в 1977 году он ушел в анимацию и начал работать на студии «Тацуноко продакшн». Его режиссерским дебютом стал документально-образовательный ТВ-фильм «Слеза в глазу дракона» («*Ryu no me no namida*», 1979).

В том же 1979 году Осии перешел работать на только что созданную «Студио Перро». Его первой работой на новом месте стала режиссура ТВ-сериала «Чудесное путешествие Нильса» («*Nils no fushigi na tabi*», 1979-1980), созданного по мотивам книги шведской писательницы Сельмы Лагерлёф.

Прославился же Осии как режиссер в ТВ-экранизации манги Румико Такахаси «Несносные пришельцы» («*Urusei yatsura*», 1981-1986). Он же делал и некоторые полнометражные аниме-фильмы по мотивам этой манги.

В 1983 году он сделал на «Студио Перро» первый в истории Японии OAV-сериал «Даллос» («*Dallos*», 1983-1984).

В 1984 году Осии покинул «Студио Перро» и вместе с Ёситакой Аmano на студии «Студио Дин» создал странный, но красивый и ставший культовым OAV «Яйцо ангела» («*Tenshi no tamago*»).

В 1988 году Осии вместе с мангакой Масами Юки, дизайнером персонажей Акэми Такадой, меха-дизайнером Ютакой Идзубути и

сценаристом Кадзунори Ито создал группу «Хэдгир» (Headgear) для разработки и создания манга- и аниме-сериала «Мобильная полиция Патлейбор» («Kidou keisatsu Patlabor»).

В том же году он стал режиссером OAV-сериала «Мобильная полиция Патлейбор» (1988-1989) и снял по этому сериалу два полнометражных аниме (1989 и 1993 соответственно). В 1989 году начал выходить одноименный ТВ-сериал (1989-1990), режиссером которого также был Осии.

OAV-сериал и первый фильм создавались совместно «ИГ Тацуноко» и «Студио Дин», ТВ-сериал – студией «Санрайз», второй фильм – «Продакшн И.Г.». Именно в нем впервые появился суперреалистичный стиль анимации, ставший в дальнейшем визитной карточкой Осии.

В 1995 году он стал известен во всем мире с выходом на экраны Японии, Великобритании и США экранизации манги Масамунэ Сиро «Призрак в “Доспехе”» («Ghost in the Shell») – нового слова в развитии аниме. «Призрак» получил два главных приза Международного фестиваля анимации (World Animation Celebration) 1997 года – за лучший полнометражный фильм и за лучшую режиссуру полнометражного фильма.

Помимо этого, Осии снял несколько фильмов с «живыми актерами», писал сценарии и романы.

Осии – близкий друг Хаяо Миядзаки, у них часто намечались совместные проекты, но ни один из них, к сожалению, не был доведен до конца.

Осии более циничен, чем Миядзаки, и тоже привержен принципам анимационного реализма, особенно проявившимся в «Призраке». В фильме самым тщательным образом проработаны мельчайшие графические подробности, использовалось огромное количе-

ство реальных кино и фотосъемок местностей и предметов. Этим достигнуто доселе невиданное в аниме техническое совершенство, единодушно отмеченное и критиками, и зрителями.

VI.26.Кацухиро Отомо

Кацухиро Отомо (р. 14.04.1954, Мияги) – один из известнейших мангак и режиссеров аниме. Он с детства любил научную фантастику, западное кино и литературу, впоследствии оказавшие сильное влияние на его творчество. Особое влияние на него оказал французский художник и автор комиксов Мёбиус (настоящее имя – Жан Жиро).

Дебютной мангой Отомо стала переделка романа Проспера Мериме «Маттео Фальконе» («Matteo Falcone», 1973), первой значительной работой – манга «Огневик» («Fireball», 1979), а первой действительно популярной мангой – «Детские сны» («Dozumi», 1980).

В 1983 году «Детские сны» получили престижную премию – Гран При японской научной фантастики. Это был первый случай, когда эта премия присуждалась манге.

В 1982 году Отомо начал издание манги «Акира» («Akira», 1982-1990) в юношеском журнале «Янг» (Young). Именно «Акира» стал провозвестником «апокалиптического» трагического стиля и вывел искусство и уровень повествования в манге на новые, доселе невиданные высоты.

В 1983 году Отомо создал дизайны персонажей для полнометражного аниме режиссера Ринтаро «Великая война с Гэммой» («Genma taisen», 1983).

В 1987 году он стал организатором и главным режиссером собрания киберпанк-новелл – OAV «Карнавал роботов» («Robot Carnival»), а также принял участие в создании другого аналогичного

сборника – OAV «Повесть о Лабиринте Мани-Мани» («Mani Mani meikyu monogatari»).

В 1988 году по мотивам «Акиры» Отомо лично снял одноименный полнометражный аниме-фильм, ставший широко известным не только в Японии, но и за рубежом.

В 1990 году Отомо прекратил рисовать мангу и начал писать одни только тексты, оставляя графику другим.

В 1991 году Отомо написал мангу «ЗеД» («ZeD»), посвященную новой актуальной проблеме жизни современной Японии – проблеме старости. О самой манге критики отзываются без особого воодушевления, зато ее аниме-экранизация, выпущенная режиссером Китакубо Хироюки под названием «Старик Зет» («Roujin Z», 1991) стала весьма популярна.

В 1995 году Отомо собрал свои ранние рассказы и экранизировал их в полнометражном аниме «Воспоминания» («Memories») – собрания трех историй совершенно разных стилей и направлений. Сам он, впрочем, был режиссером только третьей новеллы, оставив первую Кодзи Моримото, а вторую – Тэнсаю Окамуре.

Эстетика произведений Отомо близка эстетике современного европейского и американского радикального комикса, истоки которого находятся в философии движения панков. Отсюда и интерес Отомо к наиболее маргинальным слоям общества – подросткам и старикам, постоянно встречающаяся в его манге и аниме идея Конца Света, сатирическое отношение к новым «спасительным» религиям и современному обществу.

VI.27.Ринтаро

Ринтаро (р. 22.01.1941; настоящее имя – Хаяси Сигэюки) – один из наиболее значительных режиссеров аниме.

Он начал работать фазовщиком в «Тоэй дога» в 1958 году. Первым фильмом, над которым работал Ринтаро, стал первый в истории аниме цветной полнометражный фильм «Легенда о Белой Змее» («Накуяден», 1958).

Во время работы над фильмом «Путешествие на Запад» («Saiyuki», 1960) Ринтаро познакомился с Осаму Тэдзукой, по мотивам манги которого снималось это аниме.

После того, как Тэдзука в 1961 году создал «Муси продакшнс» (Mushi Productions), Ринтаро перешел туда. Именно во время работы там он взял себе псевдоним «Ринтаро» (иногда пишется «Рин Таро»).

На студии «Муси продакшнс» он сначала стал аниматором, а потом и режиссером, принимал участие в создании ТВ-сериалов «Могучий Атом» («Tetsuwan Atom», 1963-1966), «Император джунглей» («Jungle taitei», 1965-1966; первая режиссерская работа Ринтаро), «Детективы-озорники» («Wanpaku tanteidan», 1968), «Следствие ведут Сабу и Ити» («Sabu to Ichi torimonochou», 1968-1969), «Мумитролли» («Mumin», 1969-1970), а также полнометражного фильма «Император джунглей» («Jungle taitei», 1966).

В 1971 году он ушел из «Муси продакшнс» на «вольные хлеба» и сотрудничал с целым рядом студий, особенно с «Тоэй дога» и «Мэдхаус».

Среди созданных им ТВ-сериалов: «Звездный ребенок Тёбин» («Hoshi no ko Chobin», 1974), «Сказки народов мира» («Manga sekai mukashi banashi», 1976-1979; совместно с Осаму Дэдзаки), «Джет Марс» («Jet Mars», 1977), «Эмблема – стрела: Ястреб Гран-При» («Arrow Emblem: Grand Prix no taka», 1977-1978), «Космический пират капитан Харлок» («Uchuu kaizoku captain Harlock», 1978-1979),

«Держись! Гэнки» («Ganbare! Genki», 1980-1981), «В поисках дракона: Приключения Дая» («Dragon Quest: Dai no bouken», 1991-1992).

Его наиболее значительные полнометражные фильмы: «Галактический экспресс 999» («Ginga tetsudou 999», 1979), «Великая война с Гэммой» («Genma taisen», 1983), «Божественный меч» («Kamui no ken», 1985), «Жар-птица: Глава о Карме» («Hi no Tori: Houou hen», 1986), «Икс» («X», 1996).

Его наиболее значительные OAV и OAV-сериалы: «Жар-птица» («Hi no Tori», 1986-1987), «Сядь на поезд Икс» («X densha de iko», 1987), «Невеста Деймоса: Улыбка орхидеи» («Deimos no Nanayome Ran no kukikyoku», 1988), «Ветреный Матасабуро» («Kaze no Matasaburo», 1988), «История столицы» («Teito monogatari», 1991-1992), «Загрузка: Молитва как любовная песня» («Download: Namuamidabutsu wa ai no uta», 1993), «Последняя фантазия V» («Final Fantasy V», 1993-1994), «Новый Владыка-павлин» («Shin Kujaku-Ou», 1994).

Кроме того, Ринтаро снял аниме-клип «X²» (1993) на песню «X» (1988) рок-группы «X-Japan» и, совместно с Хатой Масами, ТВ-фильм «История Осаму Тэдзуки: меня зовут Сонгоку» («Tezuka Osamu monogatari: Boku wa Songoku», 1989) – памятник их умершему учителю. Также Ринтаро много работает аниме-продюсером.

Ринтаро – не самый признанный классик современного аниме. Несмотря на то, что он был режиссером такого количества известнейших фильмов, его имя все равно помнит мало кто из отаку. Связано это с тем, что Ринтаро не выработал своего, оригинального стиля. И не в этом его главное достоинство. Оно – в высочайшем профессионализме мастера, умении создавать поражающие воображение фильмы, как хамелеон, меняя стили и жанры. Но все-таки тя-

готеет Ринтаро к драматическим лентам, сочетающим совершенство графики и высоту трагизма сюжета.

VI.28. Тихо Сайто

Тихо Сайто (р. 29.06.1967, Токио) – классик современной сёдзё-манги, продолжательница традиций Риёко Икэды.

Как и многие японские девочки, Сайто с детства любила мангу и пыталась рисовать собственную. Своего первого успеха она добилась уже в десять лет, когда очень удачно скопировала рисунок ее старшей сестры. С этого момента артистическая карьера Сайто была определена.

В отличие от многих мангак, Сайто получила художественное образование, однако, по собственному признанию, ее стиль сложился независимо от всего, чему ее учили. Особое влияние на нее оказали работы Риёко Икэды, Мото Хагио и Юмико Оосимы – создательниц основных направлений сёдзё-манги.

Первая профессиональная манга Сайто называлась «Меч и мадемуазель» («Ken to mademoiselle») и была напечатана в 1982 году в журнале «Коронет» (Coronet) издательства «Сёгакуган». Среди других ее работ такие шедевры как: «Лабиринт зеленого яблока» («Ao ringo meikyuu», 1986-1987), «Немного пурпура» («Honoka ni purple», 1986-1987), «Звездная девушка» («Étoile Girl», 1988), «Татуировка с ангелом» («Tenshi no tattoo», 1989), «Вальс в белом платье» («Enbukyoku wa shiroi doresu de», 1990), «История любви» («Koi monogatari», 1991-), «Жди меня в Опере» («Opera-za de matte te», 1991), «Очередная марионетка» («Mou hitori no marionette», 1991-1993), «Мадонна в венчике» («Kakan no Madonna», 1993-1994), «Вальс под магнолией» («Magnolia Waltz», 1994-1995), «Канон» («Kanon», 1995-1997).

Однако наибольшую славу за пределами Японии Сайто принесло участие в создании ТВ-сериала «Юная революционерка Утэна» («Shoujo kakumei Utena», 1997). По просьбе режиссера Кунихико Икухары она вступила в группу разработчиков сериала и отвечала за создание персонажей и сценария. Параллельно выходу сериала на экраны она опубликовала одноименную мангу, в которой предложила собственный вариант развития событий.

Среди главных тем работ Сайто – история (от средневековой Италии до недалекого будущего), искусство (от оперы до живописи) и, самое главное, любовь, преодолевающая пределы времени, любви, пространства и пола. Ее героини – девушки, во все времена решительные не только в жизни, но и в любви, какие бы преграды не стояли у них на пути. И именно поэтому ее работы пользуются любовью и популярностью, как в Японии, так и за ее пределами.

VI.29.Масамунэ Сиро

Масамунэ Сиро (р. 23.11.1961, Кобе; настоящее имя – Масанори Ота) – классик современного манга-киберпанка.

В 1983 году во время учебы в Осацком университете искусств Сиро для сборника додзинси любительского журнала «Атлас Мэгэзин» (Atlas Magazine) нарисовал киберпанк-мангу «Черная магия» («Black Magic»). Для этой манги он и придумал себе псевдоним – Масамунэ Сиро. Сиро никогда не публиковался под своим настоящим именем, и даже точно не известно, каково оно. «Масанори Ота» – лишь наиболее известная версия, официально не подтвержденная.

После окончания университета Сиро работал учителем рисования в старшей школе. Однако создание манги ему понравилось, и он продолжил работу в этом направлении. На его творчество обратил внимание Харумити Аоки, президент небольшой осакской издатель-

ской компании «Сэйсинся», и предложил Сиро профессиональный контракт.

В 1985 году «Сэйсинся» начало публиковать первую коммерческую мангу Сиро – «Семя яблока» («Appleseed», 1985-1989). Издание было настолько успешным, что Сиро оставил работу в школе и полностью посвятил себя созданию манги. В 1988 году эта манга была экранизирована в виде полнометражного OAV, который, однако, никак не мог передать всего ее размаха и сложности. В качестве приложения к «Семян яблока» Сиро издал в 1990 году сборник «Собрание фактов о Семян яблока» («Appleseed Databook») – подробное описание мира и персонажей манги.

В 1985 году «Сэйсинся» переиздало «Черную магию» и начало печатать продолжение – «Черная магия M66» («Black Magic M66», 1986). В 1987 году по мотивам этой манги на студии «Энимейт Филм» (Animate Film) был создан одноименный OAV, и Сиро принял участие в его создании. Это был один из первых киберпанк-OAV в истории аниме.

В 1986 году Сиро опубликовал мангу «Доминион: Танковая полиция» («Dominion hansai gundan»), экранизованную в 1988-1989 годах.

В 1990 году «Сэйсинся» основало журнал «Комик Гайя» (Comic Gaia), специально предназначенный для издания произведений Сиро и работающих в его стиле художников и мангак. Однако уже в середине 1993 года этот журнал разорился и закрылся (в связи с началом экономического спада).

В 1990 году Сиро начал публиковать в «Комик Гайя» комедийную мангу «Магия суперброни Орион» («Senjutsu choukoukaku Orion», 1990-1991), сочетающую юмор со сложной игрой в смешение всех восточных религий.

Именно по причине закрытия журнала «Комик Гайя» Сиро не закончил работу над продолжением «Танковой полиции» и цветной мангой «Склад экзонов» («Exon Depot», 1992). «Экзон» и упомянутый ниже «интрон» – термины генетики, имеющие отношение к процессу передачи генетической информации.

В 1991 году Сиро начал издавать свое главное произведение – мангу «Опергруппа “Доспех”» («Koukaku kidoutai», 1991-), экранизованную Мамору Осии на студии «Продакшн И.Г» под названием «Призрак в “Доспехе”» («Ghost in the Shell», 1995). Экранизация, впрочем, существенно отличалась по стилю от манги, а потому не была восторженно принята поклонниками Сиро.

В 1992 году Сиро собрал все свои нарисованные для разных проектов цветные иллюстрации и издал их сборником «Склад интронов» («Intron Depot»). В 1998 году был издан его второй сборник иллюстраций – «Склад интронов 2: Клинки» («Intron Depot 2: Blades»). Оба издания были с параллельными японскими и английскими текстами.

С 1993 по 1995 год Сиро публиковал в журнале «Дрэгон комикс» (Dragon Comics) проект «Нейрокруть: Планета пчел» («Neuro Hard: Nachi no wakusei») – подробное описание вымышленной вселенной.

Также Сиро неоднократно принимал участие в создании приставочных игр, в том числе по мотивам своих произведений, издавал календари, участвовал в разработке онлайн-овых RPG, иллюстрировал романы и повести.

Кроме того, Сиро был дизайнером персонажей и принимал участие в создании OAV-сериала «Лэндлок» («Landlock», 1995-1996) студии «ORCA». Это аниме, впрочем, считается сравнительно неудачным (если не считать дизайнов Сиро).

Сиро очень ревностно относится к своей личной жизни: он никогда не появляется на публике и запрещает себя фотографировать. Мало кто может похвастаться тем, что знает его в лицо. В манге Сиро обычно изображает свое «второе я» в виде осьминожки Такотю.

В отличие от многих других мангак, Сиро, став знаменитым, не уехал из родного Кобе, где жил до 1995 года, когда город был сильно разрушен землетрясением, и дом Сиро сравняло с землей. Однако и после катастрофы он не уезжает далеко от своей «малой родины»

Интересы Сиро весьма разносторонни, он читает множество книг и журналов, как художественных, так и научных. Он неплохо (для мангаки) владеет английским языком и часто пользуется им в своих произведениях. При этом он не очень любит работать (предпочитает читать или размышлять), а потому часто не выдерживает сроки публикации. В свободное время он также фотографирует пауков и делает фигурки из папье-маше.

Сиро в большей степени талантливый художник, чем писатель. Его меха-дизайны уже успели стать классикой жанра, а барочная пышность графики просто не знает себе равных. Сюжеты же большей частью связаны с описанием технологичного будущего, они ироничны и легки, хотя Сиро не чужд и оттенков трагичности, обычных для классических произведений киберпанка.

VI.30.Кэнъити Сонода

Кэнъити Сонода (р. 13.12.1962, Осака) – известнейший дизайнер и мангака, один из создателей эстетики японского киберпанка.

Уже в юности Сонода стал мангакой-любителем, создателем додзинси, и весьма преуспел в этой области.

В возрасте 21 года Сонода переехал из Осаки в Токио, где, продемонстрировав свои работы, устроился работать в компании «Артмик» (Artmic) аниматором и дизайнером персонажей.

Его дебютом стал OAV «Претендентки» («Wanna Be's», 1985), посвященный женской борьбе. Сразу же определились приоритеты Соноды – «крутые девушки», оружие и техника. Все это было продемонстрировано уже в его следующей работе – научно-фантастическом OAV «Девичья сила: Вечная история» («Gall Force: Eternal Story», 1986), рассказывающем о цивилизации, состоящей из одних девушек. «Девичья сила» оказалась очень популярна и породила множество продолжений. Дизайны Соноды сыграли здесь не последнюю роль.

Его наиболее значительной работой в аниме стал киберпанк-OAV-сериал «Кризис каждый день» («Bubblegum Crisis», 1987-1991), персонажи которого, созданные Сонодой, буквально влюбились в себя не только Японию, но и весь мир.

Одновременно с «Кризисом» Сонода написал и опубликовал мангу «Боб на колесах» («Riding Bean») о приключениях лихого бандита в современном Чикаго. В 1989 году он принял активное участие в создании ее OAV-экранизации.

В 1991 году студия «Артмик» обанкротилась, а Сонода потерял права на сериал «Боб на колесах».

Став независимым художником, он в 1991 году начал публиковать в журнале «Афтернун» (Afternoon) мангу «Оружейницы» («Gunsmith Cats») о приключениях все в том же Чикаго двух девушек – частных детективов. В 1995 году эта манга была экранизирована в виде OAV-сериала.

В том же 1991 году Сонода создал дизайны персонажей для OAV-сериала студии «Гайнакс» «Фильм об отаку» («Otaku no video»).

В отличие от многих других творцов аниме и манги Сонода никогда не претендовал на глубину философских, сюжетных и художественных откровений. Всю свою жизнь он рисует очаровательных девушек, необычное или, наоборот, реально существующее оружие и красивую технику. Но делает он это от чистого сердца – а большей похвалы в Японии и быть не может.

VI.31. Сатоси Тадзири

Сатоси Тадзири (р. 1965, Токио) – более всего известен как разработчик серии игр, манги и ТВ-сериала «Покемон» («Pocket Monsters»).

С детства Тадзири увлекался мангой, аниме, фантастическими сериалами и коллекционированием насекомых. В 1978 году к этому списку добавились видеоигры.

Поскольку тогда в Японии не существовало СМИ, посвященных видеоиграм, Тадзири решил начать самостоятельно издавать журнал, который получил название «Гейм фрик» (Game Freak) – «свихнувшийся на играх». Его первые номера были рукописными и «переплетались» степлером. В журнале публиковались заметки, рецензии, статьи о секретах компьютерных игр.

К 1983 году, когда Тадзири исполнилось 18, «Гейм фрик» превратился в серьезное и, фактически, профессиональное издание. Например, специальный номер, посвященный игре «Забюс» (Zabius), был продан тиражом в 10 000 экземпляров по 300 иен каждый.

Параллельно с изданием журнала сложившаяся вокруг редакции команда начала подумывать о создании собственных игр. В 1981 году Тадзири выиграл конкурс на лучшую идею игры, проводившийся компанией «Сэга». Его первый проект назывался «Куинти» (Quinty).

Когда компания «Нинтэндо» выпустила карманную игровую приставку «Гейм бой» (Game Boy), которая позволяла играть вдвоем на двух приставках, соединенных кабелем, у Тадзири возникла идея игры, в которой бы по кабелю можно было передавать с картриджа на картридж «живых» существ.

В 1990 году компания «Гейм фрик» начала разработку игры, получившей название «Карманные чудища» (Pocket Monsters). Первоначально руководство «Нинтэндо» не верило в успех проекта, поскольку популярность приставки «Гейм бой» в то время начала падать. Однако Тадзири, несмотря ни на что, продолжал работу, потому что в его идею поверил сам Сигэру Миямото, разработчик классической серии игр «Донки Конг» (Donkey Kong) – именно им были посвящены первые номера «Гейм фрик», кумир и образец подражания для молодого дизайнера.

В 1996 году игра «Карманные чудища» наконец-то появилась на свет. Одновременно вышли Красная, Голубая и Зеленая версии, различавшиеся набором доступных покемонов. Всего в них можно было поймать 150 покемонов, 151-й (Мю) был секретным, и получить его можно было только в компании «Гейм фрик». Вообще, в игре было множество тайн и секретов, которые значительно повысили интерес к ней.

В 1997 году начал выходить ТВ-сериал «Покемон» («Pocket Monsters», 1997-). Вскоре появилась Желтая версия игры, сюжет и

дизайн которой были изменены, чтобы ближе соответствовать сериалу.

Как и у всех представителей поколения Тадзири, источник его вдохновения – детские и подростковые воспоминания об играх, в которые он играл, и сериалах, которые он смотрел. Следуя традициям индустрии, Тадзири проявляет в своих проектах подлинно японские фантазию, изобретательность и скрупулезность.

Японским школьникам приходится очень много учиться. Им удается отдыхать только во время перемен между занятиями. Тадзири трудится для того, чтобы, расслабляясь с его играми, дети не только отдыхали, но и продолжали учиться – дружбе, взаимовыручке, взаимопониманию, готовности взять на себя ответственность в трудную минуту.

VI.32. Акэми Такада

Акэми Такада (р. 31.03.19??, Токио) – одна из известнейших японских дизайнеров персонажей и иллюстраторов.

Закончив университет, Такада начала работать художником и дизайнером персонажей на студии «Тацуноко продакшн». Ее первой работой стал ТВ-сериал «Меткий Канта» («Ippatsu Kanta-kun», 1977-1978).

После четырех лет работы на студии Такада ушла на «вольные хлеба».

По-настоящему Такаду прославил работа над ТВ-сериалом «Несносные пришельцы» («Ugusei yatsura», 1981-1986) режиссера Мамору Осии и студии «Студио Пьерро».

Далее последовала работа над двумя махо-сёдзё ТВ-сериалами этой же студии – «Волшебный ангел Крими Мами» («Mahou no

tenshi Creamy Mami», 1983-1984) и «Волшебный идол Пастель Юми» («Mahou no idol Pastel Yumi», 1986).

В 1987 году вышел эпохальный для Такады ТВ-сериал «Капризы Апельсиновой улицы» («Kimagure Orange road», 1987-1988) студии «Студио Пьерро». Дизайны его персонажей и, особенно, их «дополнительные» графические изображения, выходявшие в составе собраний рисунков, до сих пор остаются одной из лучших работ художницы.

В 1988 году Такада приняла участие в работе группы «Хэдгир» (Headgear), основанной Осии для разработки манга- и аниме-сериала «Мобильная полиция Патлейбор» («Kidou keisatsu Patlabor»). К этому времени за Такадой уже окончательно закрепился культовый статус, сохраняющийся и сейчас.

Помимо создания дизайнов персонажей, Такада выпускает сборники иллюстраций, оформляет книги и буклеты. В последние годы она умело совмещает в своих работах рисованную и 3D-графику.

Мастер изящного, Такада создала целую галерею аниме-красавиц. Талант помог ей преодолеть границу между сёнэн- и сёдзё-графикой, и теперь творчество Такады одинаково ценят и юноши, и девушки.

VI.33.Румико Такахаси

Румико Такахаси (р. 10.10.1957, Ниигата) – «Госпожа-манга», одна из самых популярных авторов манги в истории Японии.

Она начала рисовать мангу еще в университете, ее первые публикации – в университетской газете. В 1978 году началась журнальная публикация ее работ, сначала отдельных манга-рассказов, затем сериала «Несносные пришельцы» («Urusei yatsura», 1979-1985). По-

чти сразу же Такахаси стала популярной, и ее популярность росла с каждым новым выпуском.

Последовавшие затем сериалы «Доходный дом Иккоку» («Maison Ikkoku», 1982-1987) и «Рамма 1/2» («Ranma 1/2», 1987-1996) сделали ее одной из богатейших людей Японии и принесли популярность не только в Японии, но и за рубежом. Все три сериала были экранизированы, и соответствующие аниме были не менее популярны, чем манга.

В настоящее время Такахаси публикует свой очередной большой мистико-романтический сериал «Инуяся» («Inuyasha», 1997-), посвященный приключениям современной школьницы Кагомэ и живущего в Средневековье получеловека-полудемона Инуяси.

Одновременно с публикациями крупных сериалов Такахаси пишет короткие сериалы и отдельные манга-рассказы. Из них наибольшую известность получили нерегулярно публикующиеся сериалы «Однофунтовое Евангелие» («Ichi pound no Fukuin», 1989-) и «Русалочий цикл» («Ningyo no cicle», 1984-), а также собрание ее ранних манга-рассказов «Мир Румико» («Rumic World», 1984).

Такахаси прославилась не талантом графика, а мастерством построения повествования, умением создавать невероятных, но правдоподобных персонажей. Ее произведения сочетают лиризм сёдзё-манги и динамику сёнэн-манги, а потому с одинаковым увлечением читаются и юношами, и девушками.

Важную роль в ее творчестве играют японские и китайские история и мифология, к которым она всегда умудряется найти свежий подход и рассказать старые истории по-новому, сохранив все очарование национальной старины.

VI.34.Исао Такахата

Исао Такахата (р. 1935) – более известен как друг и коллега Хаяо Миядзаки, но и сам интересный и талантливый аниме-режиссер.

В 1959 году он начал работать в «Тоэй дога». С самого начала Такахата стал режиссером. Первый их совместный с Миядзаки проект – «Похождения солнечного принца Хорса» («*Taiyo no oji Horus no daibouken*», 1968), главным художником которого был их учитель – Ясудзи Мори. В дальнейшем все свои работы Такахата делал в сотрудничестве с Миядзаки.

В 1970-е годы Такахата на студиях «Ниппон анимейшн» и «TMS» создал как режиссер такие сериалы, как «Люпен III» («*Lupin III*», 1971-1972) – режиссура совместно с Хаяо Миядзаки, «Хейди – девочка Альп» («*Alps no shoujo Heidi*», 1974), «3000 лиг в поисках матери» («*Naha wo tazunete sanzen-ri*», 1976), «Рыжеволосая Энн» («*Akage no Anne*», 1979) – сериалы по мотивам классических европейских детских книг, а также короткометражное аниме «Большая панда и маленькая панда» («*Pandakoranda*», 1972) по идее и сценарию Миядзаки.

В 1981 году Такахата на студии «О продакшн» (Oh Production) снял полнометражное аниме «Виолончелист Госо» («*Sero hiki no Goushu*») по мотивам книги известного японского писателя первой половины XX века Кэндзи Миядзавы. Этот фильм считается одной из лучших экранизаций книг Миядзавы.

В том же 1981 году Такахата создал полнометражный фильм «Пацанка Тиэ» («*Jarinko Chie*») по мотивам популярной комедийной манги Эцуми Харуки. В том же году Такахата стал главным режиссером ТВ-сериала по мотивам этой манги.

Когда «Токума сётэн» предложила Миядзаки экранизировать «Навсикаю», тот поставил условие, что Такахата должен быть продюсером фильма. Так Такахата стал частью команды, впоследствии создавшей студию «Студио Гибли».

Как режиссер, на «Студио Гибли» Такахата снял три полнометражных фильма – «Могила светлячков» («Hotaru no haka», 1988), «Сочащиеся воспоминания» («Omohide pogo-pogo», 1991) и «Война тануки в эпоху Хэйсэй и Пом-Поко» («Heisei tanuki gassen Ponpoko», 1994).

В настоящее время Такахата возглавляет «Студио Гибли».

Как и Миядзаки, Такахата – представитель школы аниме-реализма, но его фильмы более лиричны и трагичны, чем фильмы Миядзаки. Такахата не так жизнерадостен, его фильмы отражают сложные противоречия жизни, и не всегда кончаются счастливо.

VI.35. Наоко Такэути

Наоко Такэути (р. 15.03.1967, префектура Яманаси) – типичный, на данный момент, случай «автора одной манги».

Ее первая публикация – журнал «Накаёси», манга «Это ведь не сон, да?» («Yume ja nai no ne», 1985). После издания в 1986 году манги «Зов любви» («Love Call») и получения двух престижных наград для молодых дарований Такэути бросила работу фармацевта и полностью посвятила себя созданию манги.

В августе 1991 года в журнале «Ран-Ран» началась публикация манги «Пароль: Сейлор В» («Codename: Sailor V», 1991-). Компании «ТВ Асахи» и «Тоэй дога» захотели экранизировать эту мангу, но предложили сделать героиней не одну девушку, а целую команду (чтобы можно было выпустить побольше игрушек и прочей коммер-

ческой атрибутики). Тогда к Такэути и пришла идея манга-сериала «Красавица-воин Сейлор Мун» («Bishoujo senshi Sailor Moon»).

Он начал публиковаться в журнале «Накаёси делюкс» в феврале 1992 года, а в 1993 году Такэути получила за него награду издательства «Коданся». ТВ-сериал начал выходить 6 марта 1992 года, его режиссерами были Дзюньити Сато и Кунихико Икухара.

Публикация «Сейлор Мун» продолжалась до марта 1997 года. С сентября по декабрь 1997 года Такэути опубликовала четыре главы своей новой манги «Ангелы ПК» («PQ Angels», 1997), но затем разругалась с редакцией издательства «Коданся» и на год ушла в творческий отпуск. В настоящее время она, выйдя замуж за мангаку Ёсихиро Тогаси (автора «Отчета о буйстве духов») и сменив издателя, снова возвращается к творчеству.

Такэути воплотила новую идею сёдзё-манги – сочетание мистически-фантастического романтического сюжета с красотой и изяществом графики. «Сейлор Мун» стала новым стандартом жанра «махо-сёдзё» и породила многочисленные подражания и огромное количество поклонников во всем мире.

VI.36. Акира Торияма

Акира Торияма (р. 5.05.1955, провинция Айти) – очень известный и популярный мангака, живой классик детской юмористической и приключенческой манги.

Его первая публикация – манга «Чудо-остров» («Wonder Island», 1978) в журнале «Сёнэн джамп». С первых же работ Торияма проявил интерес к созданию странных и абсурдных пародийных миров и рискованному «глупому» юмору.

Широко известен он стал после начала публикации в 1980 году манги «Доктор Сламп» («Dr. Slump», 1980-1985) о приключениях су-

масштабного ученого и его творения – девочки-робота Арале. Этот сериал поставил рекорд скорости начала работы над экранизацией – всего пять недель после начала публикации. С 1993 года издается цветная манга-продолжение этого сериала – «Малышка Арале и доктор Слампа» («Dr. Slump Arale-chan»).

В 1985 году в «Сёнэн джампа» начал печататься самый популярный на данный момент манга-сериал Ториямы – «Драконий жемчуг» («Dragonball», 1985-1995), основанный на очень популярной в Японии легенде о Сон Гоку (Сунь Укуне) – герое классического китайского романа У Чэньэня «Путешествие на Запад».

«Драконий жемчуг» рассказывал не историю приключений Сон Гоку в зрелости, о которой обычно писали, а историю жизни Сон Гоку-подростка, историю о том, как он собирал «Драконьи жемчужины» (собранные вместе семь жемчужин исполняют любое желание их владельца) и попутно стал величайшим воином Вселенной.

Сериал сочетал в себе запутанный сюжет, специфический юмор и многочисленные боевые сцены и стал одной из самых популярных манг за всю историю Японии. По его мотивам было сделано два больших аниме-сериала (общей длиной 444 серии, не считая третьего аниме-сериала, сделанного уже без участия Ториямы) и множество полнометражных аниме-фильмов, а на продажах сопутствующих товаров удалось заработать около трех миллиардов долларов.

Помимо создания манги Торияма работает дизайнером персонажей в компьютерных и приставочных играх. Его самые известные работы – серия игр «В поисках дракона» («Dragon Quest») и игра «Переключатель времен» («Chrono Trigger») для игровой приставки «Нинтэндо» (Nintendo) и «Супер Нинтэндо» (Super Nintendo).

В настоящий момент Торияма – один из самых популярных мангак Японии. Его работы выставляются в наиболее известных му-

зях современного искусства и собирают миллионные толпы посетителей. До него такой чести удостаивался только Осаму Тэдзука, причем посмертно.

Хотя его творения не являются образцы поразительной графики или безупречных сюжетов, их сразу можно отличить по совершенно особой атмосфере детской непосредственности и подростковой готовности смеяться над всем, что попадает в поле внимания автора.

VI.37. Осаму Тэдзука

Осаму Тэдзука (3.11.1926, Осака – 9.02.1989) – «Бог манги», одна из ключевых фигур в истории японской культуры XX века, создатель эстетики и техники современных манги и аниме.

Настоящее имя Тэдзуки читается так же, как и его псевдоним, но пишется в один иероглиф. Для создания псевдонима Тэдзука добавил к своему имени иероглиф «муси» – «насекомое». Это произошло еще в 1937 году, когда мальчик увлекся энтомологией и нашел в энциклопедии слово «осамуси» («жужелица»), которое буквально переводится как «главное насекомое, большой жук». Любовь к энтомологии, биологии и природе Тэдзука сохранил на всю жизнь.

Детство Тэдзуки прошло в городе Такарадзука (провинция Хёго). Его семья принадлежала к японской интеллигенции, и мальчик рано познакомился с лучшими достижениями не только японской, но и мировой культуры. Помимо европейской, важную роль в его образовании сыграла российская культура – классическая музыка, живопись Серебряного века, Достоевский.

Кроме того, отец Тэдзуки, врач по профессии, был ярким поклонником кино и даже имел дома кинопроектор – большая редкость в Японии. Мать Тэдзуки, в свою очередь, была поклонницей

театра Такарадзука – уникальной театральной труппы, созданной в начале XX века и сочетающей эстетику традиционного японского театра с фееричностью и размахом бродвейских шоу. Уникальность театра Такарадзука заключалась в том, что все роли в нем исполняли молодые женщины.

Юноша унаследовал от родителей оба их хобби, добавив к ним энтомологию и страсть к рисованию. Увидев в 1945 году полнометражный анимационный фильм режиссера Мицуюэ Сэо «Момотаро – божественный моряк» («Momotarou umi no shinpei»), Тэдзука загорелся идеей стать аниматором. Вообще-то, эта мысль приходила к нему и раньше, и юноша был страстным поклонником творчества Диснея и Макса Фляйшера. Однако в разрушенной войной стране создавать анимацию было довольно сложно, да и непрактично.

На смену дорогой токийской манге, издававшейся в годы войны в цвете и на хорошей бумаге, приходит так называемая «красно-обложечная» осакская манга, издаваемая черно-белой, в больших количествах и на газетной бумаге и продающаяся буквально за копейки. Гонорары мангак также были невелики, но зато издатели предоставляли им невиданную ранее свободу творчества.

В 1946 году Тэдзука дебютировал как мангака, начав публиковать в газете «Майнити» четырехрисуночную мангу «Дневник малышки Ма» («Ma-chan no nikki») – довольно традиционную для своего времени.

Однако уже через год, в 1947 году, Тэдзука выпустил мангу, в одночасье сделавшую его знаменитостью Осаки – «Новый Остров сокровищ» («Shin Takarajima»). Сюжет этой манги придумал Ситима Сакай, однако прославилась она не сюжетом, а графической техникой и приемами: Тэдзука начал активно использовать в манге кинематографические ракурсы, крупные планы, «растягивание» одной

сцены на несколько рисунков, звуковые эффекты и подчеркивание фаз движения. На протяжении более 200 страниц книжного издания манга рассказывала единый сюжет, наполненный захватывающими приключениями. Всего было продано около 400 тысяч ее экземпляров – невиданный тираж для разоренной страны, в которой не все могли найти деньги даже на чашку риса.

В эти годы Тэдзука учился на медицинском факультете университета Осаки. Творческие и финансовые успехи не помешали ему, в конце концов, закончить университет и получить диплом доктора, на чем настаивали его родители. Правда, произошло это только в 1958 году.

После того, как Тэдзука стал знаменит, ему предложили работу крупнейшие токийские детские журналы. Он принял все эти предложения. В журнале «Манга сёнэн» он начал публиковать мангу «Император джунглей» («Jungle taitei», 1950-1954), в журнале «Сёнэн» – мангу «Посол Атом» («Atom taishi»), вскоре переименованную в «Могучий Атом» («Tetsuwan Atom», 1952-1958), а в журнале «Сёдзё клуб» – первую в истории Японии сёдзё-мангу «Рыцарь с ленточкой» («Ribbon no kishi», 1953-1956, 1958, 1963-1966) и первую мангу с «лучистыми глазами».

Одновременно с этим Тэдзука в 1952 году переехал в Токио. Обшарпанный доходный дом Токивасо, в котором он поселился, стал меккой для юных мангак, приезжавших туда, чтобы учиться у молодого мастера. В Токивасо жили вместе с Тэдзукой такие будущие знаменитости, как Сётаро Исиномори, Абико Мотоо, Хироси Фудзимото, Фудзио Акацука, Дзиро Цунода, Хидэко Мидзуно и многие другие. Кроме того, в 1970-х учеником Тэдзуки был Буити Тэрасава. Количество же молодых авторов, на которых повлияло его творчество, просто неисчислимо. Так, своим вдохновителем прямо

называли Тэдзуку Мото Хагио, Симпэй Ито, Хитоси Ивааки, Томоко Танигути, Масако Ватанабэ и многие другие.

В конце 1950-х студия «Тоэй дога» задумала создать полнометражный анимационный фильм «Путешествие на Запад» («Saiyuki», 1960) по мотивам манги Тэдзуки «Похождения Гоку» («Gokuu no daibouken», 1952-1959), которая, в свою очередь, была основана на классическом китайском романе У Чэньэня. Режиссером этого фильма был Тайдзи Ябусита, и он привлек к проекту Тэдзуку и Исиномори.

Познакомившись поближе с миром анимации, о чем он уже давно мечтал, Тэдзука был разочарован тем, что аниме не пользуется в Японии такой же популярностью, как американские мультсериалы. Особенно «провален» был быстро развивающийся ТВ-рынок, который американская анимация полностью захватила. Наиболее популярны были сериалы студии «Ханна-Барбера» (Hanna-Barbera).

Для того чтобы в корне изменить ситуацию, Тэдзука в 1961 году создал анимационную студию «Муси продакшнс» (Mushi Productions). В следующем году он «для разминки» выпустил экспериментальный полнометражный фильм «История одной улицы» («Agi machikadou no monogatari», 1962), а новый, 1963 год, Япония встретила с первым культовым аниме ТВ-сериалом «Могучий Атом» («Tetsuwan Atomu», 1963-1966). Сериал выпускался черно-белым.

Колоссальный успех «Могучего Атома» породил настоящий бум ТВ-анимации, которая опиралась на уже наработанный манга-материал. Длинные сериальные комиксы идеально экранизировались в длинные ТВ-сериалы.

В 1964 году Тэдзука создает первый в истории аниме полнометражный фильм – продолжение ТВ-сериала: «Могучий Атом – космический герой» («Tetsuwan Atom uchuu no yuusha»).

В 1965 году «Муси продакшнс» начала выпуск своего первого цветного ТВ-сериала «Император джунглей» («Jungle taitei», 1965-1966), режиссером которого стал Ринтаро.

Как и Токивасо в мире манги, студия «Муси продакшнс» стала стартовой площадкой для целого ряда значительных аниматоров. Среди них были Ринтаро, Осаму Дэдзаки, Гисабуро Сугии, Ёсиаки Кавадзири, Масами Хата, Акио Сугино, Юдзи Нунокава и многие другие.

В 1966 году появляется новый полнометражный экспериментальный фильм Тэдзуки «Картинки с выставки» («Tenrankai no E») – изображения различных человеческих характеров, положенные на музыку Мусоргского.

Во второй половине 1960-х экранизируется большая часть написанных к тому времени сериалов Тэдзуки. Однако коммерческая ценность дальнейших творческих анимационных экспериментов мастера оказывается невелика. Так, ТВ-сериал «Вампир» («Vampire», 1968-1969; манга – 1966-1967, 1968-1969), созданный в технике совмещения актеров с анимационными персонажами, с треском провалился. К тому же, «диснеевский» стиль Тэдзуки того времени никак не подходил для фильма ужасов.

После этого провала Тэдзука выпустил два полнометражных фильма: «Сказки 1001 ночи» («Senya ichiya monogatari», 1969) по мотивам арабских эротических сказок и «Клеопатра» («Cleopatra», 1971) – смелую эротическую пародию на исторические фильмы из римской жизни с множеством намеренных несообразностей и анахронизмов. Этими работами Тэдзука основал традицию «аниме для взрослых».

В 1970 году Тэдзука уходит от руководства «Муси продакшнс», а через два года компания терпит банкротство и переходит в

другие руки. Ученики Тэдзуки разошлись по различным студиям и компаниям, самая большая их группа создала студию «Мэдхаус».

1970-е годы для Тэдзуки – время возвращения к манге (от которой он, собственно, никуда и не уходил). Сам он всегда называл мангу «женой», а аниме – «любовницей». Не в силах отделаться от этой недешевой любви, в 1975 году он основал студию «Тэдзука продакшнс» (Tezuka Productions).

Некоторое время «Тэдзука продакшнс» занималась изданием манги и выпуском ТВ-сериалов. Однако со временем наметился крен интереса Тэдзуки к некоммерческой анимации. Последним коммерческим проектом студии стал полнометражный фильм «Жар-птица 2772: Космозона любви» («Hi no Tori 2772: Ai no cosmo zone», 1980) режиссера Таки Сугиямы. Для этого фильма Тэдзука написал сценарий – завершение работы всей его жизни, манги «Жар-птица» («Hi no Tori», 1967-1971, 1976-1981).

За этим большим фильмом последовали некоммерческие «пустячки»: «Прыжки» («Jumping», 1984) и «Ветхий фильм» («Onboro film», 1985), получившие высшие призы на престижных международных фестивалях анимации в Загребе и Хиросиме соответственно. Признания критиков удостоилась и последняя, незаконченная аниме-работа Тэдзуки, «Легенда леса» («Mori no densetsu», 1987), положенная на музыку Чайковского.

В 1989 году Тэдзука скончался от рака желудка. Хотя за пределами Японии его смерть была почти не замечена, в самой стране она стала национальной трагедией. Многие не верили и не хотели верить, что Тэдзука, до самого конца остававшийся энергичным и фантастически трудолюбивым, многие годы умирал от ужасной болезни. В 1994 году в Такарадзуке был открыт посвященный ему музей, а компания «Тэдзука продакшнс» подготовила к изданию его полное

собрание сочинений и до сих пор неплохо зарабатывает на наследии мастера. В 1997 году были выпущены марки, посвященные Тэдзуке.

Всего за свою жизнь Тэдзука создал около 500 манга-произведений, суммарной длиной в 150 тысяч страниц. Вот лишь наиболее значительные из них (не считая уже названных выше): «Метрополис» («Metropolis», 1949), «Преступление и наказание – комикс» («Eigoban tsumi to batsu», 1953), «Синсэнгуми» («Shinsengumi», 1963), «Большой Икс» («Big X», 1963-1966), «Великолепная тройца» («W3», 1965-1966), «Посол Магма» («Magma taishi», 1965-1967), «Дороро» («Dororo», 1967-1968), «Морские тритоны» («Umi no triton», 1969-1971), «Тайна Мелмо» («Fushigi na Melmo», 1970-1972), «Мария – кукла Яккэпати» («Yakkerachi no Maria», 1970), «Микроид Эс» («Microid S», 1973), «Черный Джек» («Black Jack», 1973-1983), «Будда» («Buddha», 1974-1984), «Вот идет Трехглазый!» («Mittsume ga tooru», 1974-1978), «Единорожек» («Unico», 1976-1979), «Газ МВ» («MW», 1978), «Сообщите Адольфу» («Adolf ni tsugu», 1983-1985), «Деревья под солнцем» («Hidamari no ki», 1983-1987), «Нео-Фауст» («Neo Faust», 1987), «Людвиг Б.» («Ludwig B.», 1987), «Гринго» («Gringo», 1987-1989).

В памяти тех, кто его знал близко, Тэдзука остался великим творцом и гуманистом, но не лишенным и некоторых «детских» слабостей. Так, Тэдзука всю жизнь по-доброму завидовал своим последователям и часто сетовал, что не может занимать первые строчки всех манга-хитпарадов для всех возрастов. А, начав лысеть, он стал носить берет, ставший его фирменным знаком. Только очень близкие люди удостоивались чести лицезреть его лысину.

Тэдзука первым из современных мангак стал зарабатывать большие деньги на своих работах. Однако он никогда не был рабом денег и постоянно вкладывал их в свои новые, часто эксперимен-

тальные проекты, многие из которых оказывались финансово несостоятельными.

Великий мангака, Тэдзука был и остается величайшим мастером японских комиксов. Однако величайший его вклад в японскую и мировую культуру заключается не в самих его произведениях, а в том, что его творчество и его помощь вдохновили множество последователей, пошедших дальше его. Работы Тэдзуки были замечательны, но при этом всегда казалось, что их можно сделать лучше, что «тема не закрыта», ее можно развивать дальше. Будучи первопроходцем и гением, Тэдзука не стал манга-деспотом и всегда был открыт для новых идей. А его наработки в области организации создания аниме до сих пор служат индустрии – как и многие придуманные им сюжеты.

VI.38. Косукэ Фудзисима

Косукэ Фудзисима (р. 7.07.1964, Тиба) – известный и популярный мангака.

Окончив старшую школу, Фудзисима начал работать редактором манга-журнала «Пафф» (Puff). Однажды он брал интервью у Тацуи Эгавы, автора популярной в те времена манги «Освободись!» («Be Free!»). Набравшись смелости, Фудзисима показал Эгаве свои рисунки... и стал его помощником.

В 1986 году Фудзисима опубликовал манга-репортаж об организации «Освободись!» в журнале «Комик морнинг» (Comic Morning). Это была его первая профессиональная манга-публикация.

Читателям очень понравились две девушки-полицейские, которые фигурировали в отчете. Вдохновившись этим, Фудзисима в 1986 году начал публиковать детективно-романтическую мангу об

их приключениях под названием «Ты арестован!» («Taiho shichauzo!», 1986-1992).

В 1988 году для конкурса, в котором призами были сопутствующие товары к «Ты арестован!», Фудзисима нарисовал небольшую манга-колонку, в которой героини сериала молились богине, чтобы она помогла им выиграть. Богиня показалась ему настолько удачным персонажем, что он начал публикацию в журнале «Афтернун» (Afternoon) своего второго манга-сериала – романтико-фантастической манги «О, богиня!» («Аа! Megami-sama!», 1990-).

В 1993 и в 1994 году, соответственно, «О, богиня!» и «Ты арестован!» были экранизированы в OAV-сериалы. В 1996 году вышел ТВ-сериал по мотивам «Ты арестован!».

Также Фудзисима рисует иллюстрации для манга-журналов и работает над созданием компьютерных и приставочных игр. Так, он создавал дизайны персонажей для игр «Война Сакуры» («Sakura taisen») и «Сказания Фантазии» («Tales of Phantasia») – обе для игровой приставки «Сони плейстейшн» (Sony Playstation).

Фудзисима – большой поклонник мотоциклов и автомобилей. Во всех его работах большую роль играет техника (обычно – реально существующая), нарисованная с соблюдением тончайших подробностей. Тем не менее, основой его сюжетов всегда были не технические детали, а живые люди и их веселые и смешные романтические отношения и приключения.

VI.39. Мэгуми Хаясибара

Мэгуми Хаясибара (р. 30.03.1967, Токио) – одна из самых известных японских озвучивающих актрис-сэйю.

С детства Хаясибара мечтала стать актрисой, и, пройдя сложный конкурс и обучение на курсах компании «Арт вижн» (Art

Vision), в 1986 году озвучила свою первую роль в аниме – «Доходный дом Иккоку» («Maison Ikkoku») по мотивам манги Румико Такахаши.

Практически сразу же она стала популярной и востребованной актрисой, и уже сейчас на ее счету множество ролей, как главных, так и второстепенных, но всегда ярких и запоминающихся. Кроме озвучивания аниме, Хаясибара также профессионально поет и ведет нескольких программ на токийском радио.

Ее наиболее известные роли: девушка-Рамма в «Рамма 1/2» («Ranma 1/2»), Пай в «3х3 глаза» («3x3 Eyes»), Нуку-Нуку в «Современная универсальная девушка-кошка» («Bannou bunka nekomusume»), Рэй Аянами в «Евангелион нового поколения» («Shinseiki Evangelion»), Кристина Маккензи в «Мобильный воин ГАНДАМ 0080: Карманная война» («Kidou senshi Gundam 0080: Pocket no naka no sensou»), Лайм в «Воины-марионетки Джей» («Saber Marionette J»), Аmano Ай в «Ай – девушка с кассеты» («Denei shoujo Ai»), Мусаси (Джесси) в «Карманные чудища» («Pocket Monsters») и Лина Инверс в «Рубаки» («Slayers»).

Основное амплу Хаясибары – это «странные» девушки, чем-то принципиально отличающиеся от других, часто не совсем или вообще не люди. Именно особенности таких характеров ей лучше всего удается передавать. Большая часть ее лучших ролей – роли комические, но получают у нее и трагические роли, скажем, та же Рэй Аянами.

VI.40.Джо Хисаиси

Джо Хисаиси (р. 6.12.1950, Нагано) – один из самых известных японских композиторов. «Хисаиси Джо» – псевдоним, образованный

от имени «Куинси Джонс» (кандзи фамилии «Хисаиси» могут читаться как «Куинси»).

Написанием современной минималистской музыки Хисаиси заинтересовался, когда учился в музыкальном колледже. Свой первый альбом, «Information», он выпустил в 1982 году.

В 1983 году Хисаиси порекомендовали Хаяо Миядзаки для написания сопровождающего альбома к манге «Навсикая из Долины Ветров» («Kaze no Tani no Nausicaa»). Миядзаки так понравилась работа молодого музыканта, что он предложил ему написать музыку к фильму «Навсикая из Долины Ветров» (1985).

Работа над «Навсикаей» прославила Хисаиси. В благодарность он работал над всеми последующими фильмами Миядзаки.

Хисаиси рекордное количество раз (четыре) получал награду японской киноакадемии в номинации «Лучшая музыка к фильму». Три из них – награды за музыку к фильмам Китано Такэси («Сонатина» («Sonatine», 1993), «Детки возвращаются» («Kids Return», 1996), «Фейерверк» («Hana-bi», 1997). Также он написал для Китано саундтреки фильма «Этим летом самое спокойное море» («Aho natsu, ichiban shizukana umi», 1992).

Помимо создания музыки для полнометражных художественных и анимационных фильмов, Хисаиси много работает для телевидения и участвует в создании рекламы. Он также создал музыкальное оформление Параолимпийских игр 1998 года в Нагано.

Блестящий пианист и клавишник, Хисаиси выпустил более 15 сольных альбомов, совершил бесчисленное множество турне с Новым японским симфоническим оркестром, а также неоднократно выступал и записывался вместе с оркестрами лондонской, чешской и феррарской филармоний.

VII. Истории аниме-студий

В этом разделе собраны истории некоторых из числа наиболее известных аниме-студий.

VII.1. Студия «Гайнакс»

Слово «гайна» на одном из диалектов японского значит «огромный». Соответственно, название этой студии переводится как «Огромный Икс».

Студия «Гайнакс» (Gainax) была основана 25 декабря 1984 года группой аниматоров-отаку во главе с Хироюки Ямагой, Тосио Окадой, Хидэаки Анно и Ёсиюки Садамото для создания их первого полнометражного фильма «Королевские космические силы – Крылья Хоннеамиз» («Ouritsu uchuugun – Honneamise no tsubasa», 1987) при поддержке компании «Бандай».

Президентом студии стал Ямага (режиссер «Крыльев»), ведущим режиссером – Анно, а Садамото занял пост ведущего дизайнера. Окада (известный как «Отакинг») вскоре ушел из аниме-бизнеса и стал профессиональным исследователем истории аниме и манги. Ныне он преподаватель университета.

После «Крыльев» «Гайнакс» выпустила два сериала режиссера Анно – OAV-сериал «Стремись к вершине! Ганбастер» («Top o nageae! Gunbuster», 1988-1990) и ТВ-сериал «Надя с загадочного моря» («Fushigi no umi no Nadia», 1990-1991).

Свои первые шаги в бизнесе они описали в OAV «Фильм об отаку 1982» («Otaku no video 1982», 1991) и «Снова фильм об отаку 1985» («Zoku otaku no video 1985», 1991), в пародийной форме рассказывающих не только об истории студии, но и об истории

самого движения отаку. Режиссером этих OAV был Такэси Мори, а дизайнером персонажей – Кэнъити Сонода.

В 1989 году Таками Акай, один из основателей «Гайнакс», выпустил первую компьютерную игру студии, «Кибершкола» («Denpou gakuen»), а в 1991 в продаже появилась их первая игра-бестселлер – «Делатель принцесс» («Princess Maker»).

В 1993 вышел их второй шедевр, «Делатель принцесс 2» («Princess Maker 2»), сделав тем самым всемирно известным компьютерное подразделение студии.

В 1992 году была открыта «Gainax-BBS», и началось активное участие компании в разнообразных сетевых проектах. К этому времени «Гайнакс» уже стала крупной фирмой на рынке создания компьютерной графики и дизайнов оформления продукции. Также студия была известна организацией многочисленных мероприятий и для отаку, в том числе и для поклонников собственно продукции «Гайнакс».

Тогда же, в 1992 году, из студии «Gainax» ушла целая группа молодых аниматоров, во главе которых стоял Сёдзи Мурахама. Чуть позже они создали собственную студию компьютерной анимации «Гонзо дэнки» (Gonzo Denki).

После перерыва на освоение компьютерного рынка в 1995 году «Гайнакс» вернулся на аниме-рынок с ТВ-сериалом Анно «Евангелион нового поколения» («Shinseiki Evangelion», 1995-1996), который был выпущен при содействии студии «Продакшн И.Г». За собственно сериалом последовало несколько его полнометражных продолжений.

Необходимость совместного производства диктовалось организационной структурой «Гайнакс», утратившей к тому времени собственную производственную базу для создания анимации (в пер-

вую очередь – команду технических работников: заливщиков, художников по фонам и т.д.).

Студия «Гайнакс» – показательный прецедент превращения тусовки отаку сначала в команду аниматоров-любителей, а затем – в профессиональную студию. Отаку-прошлое, склонность к экспериментам и коммерческая жилка сделали руководство «Гайнакс» мастерами как в изобретении способов удовлетворения желаний поклонников аниме, так и в «выкачивании» из них денег. Впрочем, трудно за это на них обижаться – таковы жесткие законы медиа-бизнеса.

VII.2. Студия «Мэдхаус»

Студия «Мэдхаус» (Madhouse) – одна из известнейших анимационных студий.

Студия «Мэдхаус» была создана в 1972 году после банкротства студии «Муси продакшнс» (Mushi Productions) Осаму Тэдзуки его бывшими сотрудниками и учениками. Название студии переводится с английского как «сумасшедший дом» – вполне подходящее название для любой аниме-студии.

Среди основателей «Мэдхаус» были знаменитые режиссеры Ринтаро и Осаму Дэдзаки (первый руководитель студии). Нынешний президент «Мэдхаус» – аниме-продюсер Масао Маруяма. Также на студии работает дизайнер и режиссер Ёсиаки Кавадзири, классик мистического и киберпанк-аниме.

Вот лишь наиболее известные их работы:

Полнометражные аниме – «Единорожек» («Unico», 1979), «Босоногий Гэн» («Hadashi no Gen», 1983), «Божественный меч» («Kamui no ken», 1985), «Ветер по имени Амнезия» («Kaze no namawa Amnesia», 1993), «Дзюбэй – повесть о ниндзя» («Juubei

pinruuchou», 1993), «Икс» («X», 1996), «Идеальная синева» («Perfect Blue», 1997).

ОАУ и ОАУ-сериалы – «Человек со шрамом» («Kizuoibitou», 1986), «Жар-птица» («Hi no Tori», 1986-1987), «Невеста Деймоса: Улыбка орхидеи» («Deimos no hanayome Ran no kukikyoku», 1988), «Синдзюку – город-ад» («Makai toshi Shinjuku», 1988), «Гоку: Полуночный глаз» («Goku: Midnight Eye», 1989), «Кибер-город Эдо 808» («Cyber City OEDO 808», 1990), «Девятнадцать» («Nineteen», 1990), «Летопись войн острова Лодосс» («Lodoss tou senki», 1990-1991), «Ёко – охотница на демонов» («Mamono hunter Youko», 1991-1995), «Обреченная любовь-1989» («Zetsuai-1989», 1992), «Токио-Вавилон» («Tokyo Babylon», 1992-1993), «Загрузка: Молитва как любовная песня» («Download: Namuamidabutsu wa ai no uta», 1993), «Последняя фантазия V» («Final Fantasy V», 1993-1994), «За штурвалом» («The Cockpit», 1994), «Компания по борьбе с духами» («Yuugen kaisha», 1994), «Новый Владыка-павлин» («Shin Kujaku-Ou», 1994), «Кризис Нацуки» («Natsuki Crisis», 1994), «Миюки в Стране чудес» («Fushigi no Kuni no Miyuki-chan», 1995), «Био-охотник» («Bio-hunter», 1995), «Могучая Бёрди» («Tetsuwan Birdy», 1996-1997), «Охотник на вампиров» («Vampire Hunter», 1997), «Психо-ныряльщик: Демон-бодхисаттва» («Psycho Diver: Mashou bosatsu», 1997), «Желание» («Wish», 1997).

ТВ-сериалы – «Анимированные странствия: Приключения Марко Поло» («Animation kikou Marco Polo no bouken», 1979-1980), «Человек-линза: галактический патруль» («Galactic Patrol Lensman», 1984-1985), «Явара!» («Явара!», 1989-1992), «Малышка Адзуки» («Azuki-chan», 1995-1998), «Особь» («Spawn», 1997-1998). Второй и пятый из них выпускались совместно с американскими продюсерами и предназначались для рынка США.

В марте 1989 года студия «Мэдхаус» получила приз на Шестом японском фестивале анимации за «вклад в развитие OAV».

До середины 1990-х годов «Мэдхаус» специализировалась на создании OAV и полнометражных фильмов, создав целый ряд образцов для подражания и эталонов графически качественной анимации. Позже, когда рынок OAV перестал приносить былые прибыли, студия начала постепенно переносить установленные ею стандарты качества в мир ТВ-анимации, предназначенной для кабельных и спутниковых каналов.

В какой бы стилистике и в каком бы формате не работала студия «Мэдхаус», словами, определяющими все ее работы, остаются «качество, нестандартность и привлекательность для зрителей» – лозунг, завещанный создателям студии еще Тэдзукой.

VII.3. Студия «Продакшн И.Г» – ИНГ

Студия «Продакшн И.Г» (Production I.G) – одна из известнейших японских студий, производящих OAV и полнометражные аниме-фильмы. Она была основана 15 декабря 1987 года Мицухисой Исикавой и Такаюки Гото. И и Г – первые буквы их фамилий.

С 1987 по 1993 год студия называлась «ИГ Тацуноко» и находилась под контролем «Тацуноко продакшн», лишь в сентябре 1993 года она стала независимой и была переименована в «Продакшн И.Г».

Позже она была преобразована в синдикат, в который входят студии: «Продакшн И.Г» (Production I.G) – полнометражные фильмы, OAV и компьютерные игры, «Ксебек» (Хебес) – ТВ-сериалы и OAV, «Би Трейн» (Bee Train) – ТВ-сериалы и OAV и «Продакшн И.Г США» (Production I.G USA) – их общий американский филиал.

Головной компанией синдиката является фирма «ИНГ корпорейшн» (ING Corporation), созданная в 1990 году, владеющая всеми вышеперечисленными компаниями и отвечающая за инвестиции синдиката. Ее президент – Мицухиса Исикава.

Творчество студий «Продакшн И.Г» и «Ксебек» – это аниме для подростков и старших подростков. В каком-то смысле, как и творчество студии «Гайнакс», это «аниме, сделанное отаку для отаку». Совместно с «Гайнаксом» «Продакшн И.Г» создала блестящий ТВ-сериал «Евангелион нового поколения» («Shinseiki Evangelion», 1995-1996) режиссера Хидэаки Анно.

Знаковым является и сотрудничество Мамору Осии и «Продакшн И.Г». Здесь он снял такие аниме, как OAV-сериал «Мобильная полиция Патлейбор» («Kidou keisatsu Patlabor», 1988-1989) и два полнометражных фильма по его мотивам (1989 и 1993), а также полнометражный фильм «Призрак в “Доспехе”» («Ghost in the Shell», 1995).

Среди других шедевров «Продакшн И.Г» стоит назвать OAV-сериалы «Каждый день – воскресенье» («Mainichi ga nichiyobu», 1990-1992), «Ай – девушка с кассеты» («Denei shoujo Ai», 1991-1992), «Полудракон» («Dragon Half», 1993), «Пожалуйста, спасите мою Землю!» («Voku no Chikyuu o mamotte», 1993-1994), а также полнометражный фильм «Ветреный континент» («Kaze no taigiku», 1992).

Студия «Ксебек» создала, в частности, следующие ТВ-сериалы: «Голубое семя» («Blue Seed», 1994-1995), «Крутые охотники» («Bakuretsu hunter», 1995-1996), «Крейсер Надэсико» («Kidou senkan Nadesico», 1996-1997), «Братья-гонщики Летс и Гоу» («Bakusou kyoudai Lets & Go», 1996-1997).

Одна из первых в Японии «ИНГ» начала использовать компьютерную графику, как трехмерную, так и двумерную, удешевляя производство и расширяя диапазон возможных графических решений.

В настоящее время синдикат производит ТВ-сериалы, OAV-сериалы полнометражные фильмы, а также компьютерные и приставочные игры для зрителей и игроков всех возрастов.

VII.4. Студия «Студио Гибли»

Словом «*гибли*» в Ливии называют обжигающе-горячий ветер, дующий летом из пустыни Сахара. Во времена Второй мировой войны это прозвище носила одна из моделей итальянских самолетов, воевавших в Африке (Са. 309 компании «Капрони»). Поэтому Хаяо Миядзаки, большой любитель авиации и Средиземноморья, а также поклонник творчества французского писателя и пилота Антуана де Сент-Экзюпери, погибшего в Сахаре, использовал это слово для названия своей студии.

В Японии «*ghibli*» произносится «*дзибури*», но мы предпочли транскрипцию, уже закрепившуюся в русском языке и более близкую к арабскому и итальянскому произношению этого слова.

«Студио Гибли» (Studio Ghibli) была основана Миядзаки и Исао Такахатой в 1985 году как дочерняя компания фирмы «Токума сётэн» для производства фильма «Небесный замок Лапута» («*Tenkuu no shiro Laputa*», 1986).

Основной костяк студии составили сотрудники студии «Топкрафт» (Topcraft), сначала работавшей как субподрядчик американской студии «Рэнкин-Басс» (Rankin-Bass), а потом нанятой Миядзаки и Такахатой для создания фильма «Навсикая из Долины Вет-

ров» («Kaze no Tani no Nausicaa», 1984). Президент «Топкрафт», Тору Хара, до 1991 года был президентом «Студио Гибли».

В отличие от других аниме-студий того времени, в основном занимающихся производством ТВ-сериалов и OAV, «Студио Гибли» создавалась исключительно для производства высококачественных полнометражных аниме-фильмов, что в условиях острой конкуренции на рынке аниме очень рискованно – если проект провалится, то фирма сразу обанкротится. Но Миядзаки и Такахата сопутствовал успех – все их фильмы окупили себя, а большая их часть стала блокбастерами.

Миядзаки создал на «Студио Гибли» следующие фильмы (кроме упомянутой выше «Лапуты»): «Наш сосед Тоторо» («Tonari no Totoro», 1988), «Ведьмина служба доставки» («Majo no takkyubin», 1989), «Порко Россо» («Kurenai no buta», 1992), «Принцесса-монокэ» («Mononoke hime», 1997), а также видеоклип видеоклип на песню J-POP группы «Chage&Aska» «На старт!» («On Your Mark», 1995).

Такахата создал на «Студио Гибли» следующие фильмы: «Могилы светлячков» («Hotaru no haka», 1988), «Сочащиеся воспоминания» («Omohide yoko-yoko», 1991), «Война тануки в периоды Хэйсэй и Помпоко» («Heisei tanuki gassen Pomoko», 1994).

Единственный неудачный проект «Студио Гибли» – ТВ-фильм «Я слышу море» («Umi ga kikoeru», 1993) режиссера Томоми Мотидзуки по мотивам манги Саэко Химуро. Миядзаки и Такахата решили попробовать «дать дорогу молодым» и пригласили на студию Мотидзуки, известного мастера любовных аниме-драм. Художественно проект удался, но вышел за пределы бюджета и расписания – сотрудники «Студио Гибли» не привыкли «срезать углы» так, как это принято в ТВ-производстве. В результате «Я слышу море» себя

не окупил и похоронил идею инвестиций студии в телевизионный рынок.

Вторая попытка «дать дорогу молодым» была более успешной – полнометражный фильм Ёсифуми Кондо «Шепот сердца» («*Mimi wo sumaseba*», 1995) получился весьма удачным. Однако к «молодым» 45-летнего Кондо, бывшего до этого главным аниматором студии, можно было отнести лишь с изрядной долей натяжки.

«Студио Гибли» всегда была студией двух режиссеров и их команды. Чтобы преодолеть эту тенденцию, Миядзаки и Такахата в апреле 1995 года открыли школу-студию для воспитания смены. Директором школы стал Такахата.

В 1997 году Миядзаки объявил, что он уже слишком стар для того, чтобы самому снимать коммерческие аниме-фильмы. Поэтому он построил себя студию «Сеньёр Гибли» (*Senior Ghibli*) для создания некоммерческой и экспериментальной анимации, а саму «Студио Гибли» оставил в руках Такахаты, который теперь собирается, в частности, активнее внедрять в анимацию новейшие компьютерные технологии. Кстати, «Студио Гибли» была одной из первых японских студий, начавших активно использовать компьютерную графику.

VII.5. Студия «Студио Дин»

Студия «Студио Дин» (*Studio Deen*) не так широко известна, как многие другие из упомянутых в нашей книге аниме-студий. Тем не менее, за годы работы на ней был создан целый ряд известных ТВ-сериалов и фильмов.

«Студио Дин» была основана 14 марта 1975 года как подразделение компании «Нихон Санрайз» (*Nihon Sunrise*). Первоначально

студия создавалась как субподрядчик, выполняющий вспомогательные работы по созданию анимационных фильмов.

В 1982 году «Студио Дин» перешла в «свободное плавание» и начала самостоятельно создавать анимацию. Бессменный директор студии – Хироси Хасэгава.

Из ТВ-сериалов студии отметим следующие: «Дораэмон» («Doraemon», 1979-), «Несносные пришельцы» («Ugusei yatsura», 1981-1986, совместно со «Студио Перро»), «Привидение К-Таро» («Obake no Q-Tarou», 1985-1988), «Доходный дом Иккоку» («Maison Ikkoку», 1987-1989), «Введение в японскую экономику в картинках» («Manga Nihon keizai nyumon», 1987-1988), «Гурман» («Oishinbo», 1988-1992), «Рамма 1/2» («Ranma 1/2», 1989), «Рамма 1/2 – жаркая битва» («Ranma 1/2 – nettouhen», 1989-1992), «Мама из четвертого класса» («Мама wa shougaku 4 nensei», 1992), «ДНК²» (DNA²», 1994, совместно с «Пауэрхаус» (Powerhouse), «Гамельнский скрипач» («Hameln no violin hiki», 1996-1997), «Ты арестован!» («Taiho shichauzo!», 1996-1997), «Едок» («Eatman», 1997), «Новая летопись войны Эргайц» («Next senki Ehrgeiz», 1997), «Перекресток духов» («Haunted Junction», 1997), «Бродяга Кэнсин» («Рурони Кэнсин», 1996-1998).

Из OAV студии отметим арт-OAV «Яйцо ангела» («Tenshi no tamago», 1984), OAV-сериалы «Мобильная полиция Патлейбор» («Kidou keisatsu Patlabor», 1988-1989, совместно со студией «Продакшн И.Г»), «История любви» («Ai monogatari», 1993), «Блеск Грязной парочки» («Dirty Pair Flash», 1994), «Ты арестован!» (1994-1995), а также OAV по мотивам ТВ-сериалов «Рамма 1/2» (1993-1996).

Из полнометражных аниме студии отметим фильмы по сериалам «Несносные пришельцы» (1984-1986), «Мобильная полиция Патлейбор» (1989), «Рамма 1/2» (1991-1994).

«Студио Дин» представляет собой классический тип японской анимационной студии, работающей исключительно по заказам крупных компаний и не имеющей собственного «художественного» лица. Однако качество ее работы и разнообразие получающегося в результате аниме почти не имеет себе равных.

VII.6. Студия «Студио Перро»

Название студии «Студио Перро» (Studio Pierrot) происходит от имени знаменитого французского писателя-сказочника Шарля Перро.

Компания «Студио Перро» (Studio Pierrot) была основана 7 мая 1979 года в Токио. Ее основателем и бессменным руководителем является Юдзи Нунокава (р. 11.02.1947, Ямагата), до этого бывший аниматором и режиссером на студиях «Хэй продакшн» (Hoei Production), «Муси продакшнс» (Mushi Productions), «Студио Джек» (Studio Jack) и «Тацуноко продакшн». На последней из них он работал с 1973 по 1979 год.

Одновременно с Нунокавой в новую студию из «Тацуноко продакшн» перешел молодой режиссер Мамору Осии.

Первоначально «Студио Перро» создавалась как студия для производства качественных ТВ-аниме-сериалов. Их первой работой стал ТВ-сериал Осии «Чудесное путешествие Нильса» («Nills no fushigi na tabi», 1979-1980), созданный по мотивам сказки Сельмы Лагерлёф.

Настоящий успех пришел к ним уже через год, когда компании «Фудзи ТВ» (Fuji TV) и «Китти филмс» (Kitty Films) поручили моло-

дой студии работу над ТВ-сериалом «Несносные пришельцы» («Urusei yatsura», 1981-1986) по мотивам популярной манги Румико Такахаси. Его главным режиссером также стал Осии.

В 1983 году «Студио Перро» с выходом OAV-сериала Осии «Даллос» («Dallos») первым из конкурентов открывает рынок видео-анимации. Несмотря на уход через год после этого Осии со студии, она продолжала успешно работать и развиваться.

В том же 1984 году «Студио Перро» основывает дочернюю компанию «Перро проджект» (Pierrot Project). Новая фирма начинает заниматься разработкой, производством и лицензированием «сопутствующих товаров» – игрушек, наклеек и так далее. Суммарные доходы фирмы значительно выросли.

В эти же годы студия начала играть и на сёдзё-рынке, выпустив три значительных сериала о «девочках-волшебницах» – «Волшебный ангел Крими Мами» («Mahou no tenshi Creamy Mami», 1983-1984), «Волшебная фея Пелсия» («Mahou no yousei Pelsia», 1984-1985) и «Волшебная звезда Колдунья Эми» («Mahou no star Magical Emi», 1985-1986).

Также «Студио Перро» создала такие ТВ-сериалы, как «Капризы Апельсиновой улицы» («Kimagure Orange road», 1987-1988), «Отчет о буйстве духов» («Yuu yuu hakusho», 1992-1994), «Таинственная игра» («Fushigi yuugi», 1995-1996), «Нинку» («Ninku», 1995-1996), «Малыш Ака и я» («Ака-chan to boku», 1996-1997), «Гипер-полиция» («Hyper Police», 1997), «Детективы академии КЛАМП» («CLAMP gakuen tanteidan», 1997), «Пламя Рэки» («Rekka no honou», 1997-1998).

Из OAV, созданных на «Студио Перро», наибольшую известность получили OAV цикла «Мир Румико» («Rumic World», 1985-1987), «Это наш Гринвуд» («Koko wa Greenwood», 1991), «Се-

мейка Абасири» («Abashiri ikka», 1992), «Летопись войн Арслана» («Arslan senki», 1993), «Кии – металлический идол» («Key the Metal Idol», 1994-1997), «Пластиковый мир» («Plastic Little», 1994) и «Моя дорогая Мари» («Voku no Marie», 1996).

Отдельно следует отметить ТВ-фильм «Словно облако, словно ветер» («Kumo no youni, kaze no youni», 1990).

Помимо всего вышеперечисленного, «Студио Перро» создала также множество детских ТВ-сериалов, в том числе: «Училка Матико» («Maitchingu Machiko-sensei», 1981-1983), «Эстебан, сын Солнца» («Taiyo no ko Esteban», 1982-1983), «Тетушка Перечница» («Spoon obaasan», 1983-1984), «Тиккун и Таккун» («Chikkun Takkun», 1984), «Звездный мушкетер Бисмарк» («Sei jushi Bismark» (1984-1985), «Ниндзя-воин Тобикагэ» («Ninja senshi Tobikage», 1985-1986), «Принцесса Сахарок» («Anmitsu hime», 1986-1987), «Кикерс, вперед!» («Ganbare! Kickers», 1986-1987), «Осомацу» («Osomatsukun», 1988-1989), «Деревенщина!» («Moero! Oniisan», 1988), «Волшебник Шляпа» («Magical Hat», 1989-1990), «Тупица-гений Бакабон» («Heisei tensai Bakabon», 1990), «Мусаси» («Musashi», 1990-1991), «Меня зовут Тёккаку» («Ore wa Chokkaku», 1991), «Тут, Там, Здесь» («Acchi, Kocchi, Socchi», 1991-1992), «Неудачник Дамэо» («Marude Dameo», 1991-1992), «Слишком! Везунчик» («Tottemo! Luckyman», 1994-1995), «Зеленый Макибао» («Midori no Makibaou», 1996-1997), «Гон, мальчик начала времен» («Hajime ningen Gon», 1996-1997).

В настоящее время «Студио Перро» активно осваивает новейшие компьютерные технологии и намерена сохранить одну из лидирующих позиций в мире аниме, которую она занимает уже в течение 20 лет.

VII.7. Студия «Тацуноко продакшн»

Студия «Тацуноко продакшн» (Tatsunoko Production) была основана 19 октября 1962 года братьями Ёсида. «Тацуноко» в переводе с японского значит «берег моря», и, одновременно, игра на имени первого президента студии – Тацуо Ёсида. Символ студии – морской конек.

Помимо братьев, принципиальную роль в создании и работы студии сыграл их главный режиссер – Хироси Сасагава, перешедший из студии «Муси продакшнс» (Mushi Productions) Осаму Тэдзуки.

Первоначально предполагалось, что студия будет заниматься производством манги. Однако колоссальная популярность первых же аниме-работ Тэдзуки побудили молодых художников перейти от манги к аниме. Их первой аниме-работой стал черно-белый 52-серийный ТВ-сериал «Космический Ас» («Uchu Ace», 1965-1966).

Первым большим успехом студии стал ТВ-сериал «На старт! Внимание! Марш!» («Mach Go Go Go», 1967-1968) – их первая цветная работа и первый спортивный сериал в истории аниме. С тех пор студия не переставала играть в высшей лиге аниме-производства.

В 1968 году студия приняла на работу Ёситаку Аmano, много лет после этого работавшего в ней художником и дизайнером персонажей.

В 1970-1971 годах «Тацуноко продакшн» создала ТВ-сериал «Легенда о насекомом – пчелка Хатч» («Konchu monogatari minashigo Hatch») – один из первых детских аниме-сериалов о животных для девочек.

В 1972 году студия начала выпуск ТВ-сериала «Команда ученых-ниндзя Гатчамен» («Kagaku ninja-tai Gatchaman», 1972-1974). Он был невероятно успешен и заложил основы жанра «сэнтай».

Другим популярнейшим сэнтай-сериалом стал научно-фантастический ТВ-сериал «Приключения во времени» («Time boukan», 1975-1976). Его независимые продолжения «Тацуноко продакшн» выпускает до сих пор.

В дальнейшем творчество студии сосредоточилось на обозначенных выше направлениях: научная фантастика, сэнтай, меха-сэнтай, спорт и детское аниме.

Из числа прочих ТВ-сериалов «Тацуноко продакшн» 1960-х – начала 1980-х отметим следующие: «Докатин» («Dokachin», 1968-1969), «Алый Сансиро» («Kurenai Sanshiro», 1969), «Джинн Хакусён» («Hakushon Daimao», 1969-1970), «Генерал Инакаппэ» («Inakappe taishou», 1970-1972), «История в аниме: Решение» («Animentari Ketsudan», 1971), «Бегемот и Тотто» («Kabatotto», 1971-1972), «Мок из дубового дерева или Пиноккио» («Kashi no ki Mook», 1972), «Советник Тамагон» («Kaiketsu Tamagon», 1972-1973), «Квакун Дэмэтан» («Kerokko Demetan», 1973), «Приключения Коробокля» («Bouken Korobockle», 1973-1974), «Новый человек Кассян» («Shinzou ningen Casshan», 1973-1974), «Звездный ребенок Тёбин» («Hoshi no ko Chobin», 1974), «Ураган Полимер» («Hurricane Polymer», 1974-1975), «Команда спасателей Урикупэн» («Urikupen kyuu-jotai», 1974-1975), «Песня Повелительницы жуков» («Tentoumushi no uta», 1974-1976), «Космический рыцарь Теккамен» («Uchuu no kishi Tekkaman», 1975), «Говаппер 5 Годам» («Gowapper 5 Godam», 1976), «Приключения скорее Пикколино, чем Пиноккио» («Pinocchio yori Piccolino no bouken», 1976-1977, совместно с «Ниппон анимейшн»), «Чудесные задумки Пола» («Paul no miracle daisakusen», 1976-1977),

«Лети! Машина Хирю» («Tobidase! Machine Hiryuu», 1977-1978), «Меткий Канта» («Ippatsu Kanta-kun», 1977-1978), «Темпль – девочка с воздушным шаром» («Fuusen shoujo Temple-chan», 1977-1978), «Воин Гордиан» («Toushi Gordian», 1979-1980), «Доблестный воин Мутекинг» («Tondemo senshi Muteking», 1980), «Веселые лесные гномы Бельфи и Лильбит» («Mori no yogi na shoujin tachi: Belfy to Lilbit», 1980), «Решительный Каппэй» («Dash Kapppei», 1981-1982), «Золотой воин Голд Лайтан» («Ogon senshi Gold Lightan», 1981-1982), «Аниме-театр для детей и родителей» («Anime oyako gekijou», 1981-1982) и «Приключения чудесного домика» («Tondera house no daibouken», 1982-1983).

В создании некоторых из этих ТВ-сериалов принял участие будущий знаменитый режиссер Мамору Осии, работавший на студии «Тацуноко продакшн» в 1977-1979 годах. В те же годы на студии начала работать и дизайнер персонажей Акэми Такада.

В 1982 году студии «Студио Нуэ» и «Артлэнд» (Artland) при поддержке «Тацуноко продакшн» выпустили знаменитый ТВ-сериал «Гиперпространственная крепость Макросс» («Chou jikuu yousai Macross», 1982-1983). Первоначально предполагалось, что «Макросс» будет пародией на сериалы типа «ГАНДАМ». Однако проект перерос пародийную составляющую и заложил основу большого количества аниме-фильмов и сериалов, продолжающих его сюжет. Режиссером сериала был Нобору Исигуро, дизайнером персонажей – Харухико Микимото, а меха-дизайнером – Сёдзи Кавамори.

В США знаменитый Карл Масик в середине 1980-х создал из «Макросса» ТВ-сериал «Роботек» («Robotech»), склеив его с двумя другими ТВ-сериалами «Тацуноко продакшн»: «Моспеада – оружие выживания» («Kikou souseiki Mospeada», 1983-1984) и «Гиперпро-

странственная Кавалерия Южного Креста» («Chou jikuu kidan Southern Cross», 1984).

Начиная с середины 1980-х, объем производства аниме на студии «Тацуноко продакшн» несколько сократился. К тому же, целый ряд ведущих сотрудников перешли на студии «ИГ Тацуноко» (впоследствии – «Продакшн И.Г») и «Студио Пьерро». Тем не менее, «Тацуноко продакшн» отнюдь не ушла с рынка аниме. Более того, качество графики и уровень «серьезности» многих ее работ существенно повысился.

Из ТВ-сериалов второй половины истории студии отметим следующие: «Положитесь на Мехадока» («Yorishiku Mechadoc», 1984-1985), «Легенда о Хикари» («Hikari no densetsu», 1986), «Дотерамен» («Doteraman», 1986-1987), «Красный фотон Зиллион» («Akai koushi Zillion», 1987), «Небесная легенда о Сюрато» («Tenkuu senki Shurato», 1989-1990), «История кошек-ниндзя» («Cats toninden teyande», 1990-1991), «Похождения Робин Гуда» («Robin Hood no daibouken», 1990-1991, 1992), «Огненная птица» («Firebird», 1991-1992), «Легенда о принцессе Белоснежке» («Shirayuki hime no densetsu», 1994-1995), «Повесть о Золушке» («Cinderella monogatari», 1996).

Однако наиболее значительной работой «Тацуноко продакшн» во второй период ее истории стал блестящий ТВ-сериал «Безответственный капитан Тайлор» («Musekinin kanchou Tylor», 1993), доведший до, казалось бы, абсурда идею о том, что «безответственное» поведение, в основе которого лежит бесконечная вера в добро и любовь, может помочь выиграть даже безнадежную войну.

Помимо создания новых сериалов, студия участвует в проектах других фирм, а также продолжает создавать аниме по мотивам своих классических, проверенных временем проектов.

Творчество студии всегда отмечали вера в будущее, в лучшую сторону людей, которая, несмотря ни на что, поможет им преодолеть любые испытания и обрести счастье. За годы работы студия накопила такой запас мастерства и профессионализма, что теперь даже банальные на первый взгляд сюжетные схемы и персонажи в аниме «Тацуноко продакшн» расцветают новыми, неожиданными красками и оттенками.

VIII. Источники и ссылки

VIII.1. Обоснование библиографии

Поскольку наша книга – не столько научное, сколько популярное издание, мы не сочли нужным включать в нее полный список использованных источников. К тому же, по предварительным подсчетам, он бы увеличил размер книги вдвое, что существенно затруднило бы издание.

Использованные нами источники можно разделить на три большие группы: печатные издания, материалы, найденные в Интернете, и личная переписка. Все они имеют свои достоинства и недостатки: печатные издания обычно более достоверны, но менее конкретны и труднодоступны, Интернет-сайты менее достоверны, но зато куда более доступны, в них было проще найти интересующую нас конкретную информацию. Личная переписка наиболее конкретна и легкодоступна, но ссылаться на нее проблематично.

Решив привести здесь лишь краткую, избранную библиографию, мы столкнулись с проблемой: «По какому принципу ее фильтровать?». Поскольку большая часть предполагаемой аудитории нашей книги, вероятно, не владеет в совершенстве японским языком (и наоборот, проведенные нами беседы с российскими японистами показали, что практически все они равнодушны к японской массовой культуре), мы сразу исключили из библиографии привлекавшие нами японские издания. Большая их часть – статьи в популярных японских журналах и коммерческие фирменные издания, выпускающиеся с откровенно рекламными целями, а потому представляющие интерес не столько как источник информации, сколько как объект исследования.

Из прочих стран, в которых выходят книги и на языке которых создаются Интернет-сайты об аниме, стоит отметить США и Великобританию. Этому способствуют современные западные академические принципы, предпочитающие исследования в области массовой и «низкой» культуры традиционной «высокой» тематике.

Английский язык известен в России существенно лучше, чем японский, американские и английские издания проще купить или заказать (стоят они также дешевле), и пишутся они в расчете на читателей, не обладающих «врожденным» знанием японской культуры. Поэтому именно их мы в первую очередь и рекомендуем нашим читателям для продолжения изучения тем нашей книги.

Помимо японских и английских мы также привлекали в своей работе французские, немецкие, испанские и китайские (Гонконг, Тайвань и Сингапур) источники.

К сожалению, российские источники мы могли использовать только для разделов книги, рассказывающих в о Японии и японской культуре в целом, но не об аниме и манге в частности. В первую очередь мы включали в список недавно вышедшие книги, многие из которых еще можно найти в магазинах.

VIII.2. Избранная библиография

Российские печатные издания

1. Буддийская философия в средневековой Японии. М., 1998.
2. Григорьева Т. П. Японская художественная традиция. М., 1979.
3. Дзэами Мотокиё. Предание о цветке стиля (Фуси кадэн). М., 1989.
4. Иванов Ю. Г. Камикадзе: Пилоты-смертники. Смоленск, 2001.
5. Ивасаки Акира. История японского кино. М., 1966.

6. Ивасаки Акира. Современное японское кино. М., 1962.
7. Игнатович А. Н. Буддизм в Японии (Очерк ранней истории). М., 1988.
8. Иэнага Сабуро. История японской культуры. М., 1975.
9. Книга самурая. СПб., 1998.
10. Книга японских обыкновений. М., 1999.
11. Кодзики [Записи о деяниях древности]. В 2-х тт. СПб., 1994.
12. Лафлёр У. Карма слов: Буддизм и литература в средневековой Японии. М., 2000.
13. Моррис А. Благородство поражения: Трагический герой в японской истории. М., 2001.
14. Накорчевский А.А. Синто. СПб., 2000.
15. Николаева Н. С. Япония-Европа. Диалог в искусстве. М., 1996.
16. Нихон рёики – Японские легенды о чудесах. СПб., 1995.
17. Нихон сёки – Анналы Японии. В 2-х тт. СПб., 1997.
18. Пронников В. А., Ладанов И. Д. Японцы. М., 1996.
19. Садзанами Сандзин. Нихон мукаси банаси: Сказания древней Японии. М.-СПб., 2000.
20. Тёрнбулл С. Самураи. Военная история. СПб., 1999.
21. Торчинов Е. А. Введение в буддологию. Курс лекций. СПб., 2000.
22. Тумаркин П. С. Жесты и мимика в общении японцев. М., 2001.
23. Япония: мифы и реальность. М., 1999.

Англоязычные печатные издания

24. Baricordi A., De Giovanni M., Pietroni A., Rossi B., Tunesi S. Anime: A Guide to Japanese Animation (1958-1988). Montreal, 2000.
25. Ledoux T., Ranney D. The Complete Anime Guide: Japanese Animation Film Directory and Resource Guide. Issaquah, Washington, 1997.

26. Levi, A. Samurai From Outer Space: Understanding Japanese Animation. Chicago, 1996.
27. McCarthy H. Anime! A Beginner's Guide to Japanese Animation. London, 1993.
28. McCarthy H. Hayao Miyazaki, Master of Japanese Animation: Films, Themes, Artistry. Berkley, California, 1999.
29. McCarthy H. The Anime! Movie Guide. London, 1996.
30. Poitras, G. The Anime Companion: What's Japanese in Japanese Animation?. Berkley, California, 1999.
31. Schodt F. L. Dreamland Japan. Berkley, California, 1996.
32. Schodt F. L. Manga! Manga! The World of Japanese Comics. Tokyo, 1986.

Периодические издания

33. Великий Дракон. Москва.
34. Фумото. Воронеж.
35. Animerica. San Francisco.

Интернет-сайты

36. Аниме и манга в России. <http://www.anime.ru/>.
37. Anime Web Turnpike. <http://www.anipike.com/>.
38. Журнал EX. <http://www.ex.org/>.
39. Japan Information Network. <http://www.jinjapan.org/>.
40. Richard's Animated Divots. <http://www.public.iastate.edu/~rllew/>.

Оглавление

<u>Предисловие ко второму изданию.....</u>	<u>2</u>
<u>Предисловие к первому изданию.....</u>	<u>4</u>
<u>I. Введение.....</u>	<u>6</u>
I.1. Постановка проблемы	6
I.2. Ключевые определения.....	7
I.3. Лингвистические примечания.....	8
I.4. Благодарности.....	9
<u>II. Древняя Япония.....</u>	<u>11</u>
II.1. Возникновение манги.....	11
II.2. Бытовая культура.....	12
II.3. Синтоизм.....	14
II.4. Появление письменности.....	16
II.5. Буддизм.....	19
II.6. Даосизм.....	22
II.7. Раннее японское искусство.....	23
II.8. Период междоусобиц.....	27
II.9. Эпоха Эдо.....	29
II.10. Заключение.....	32
<u>III. Новая Япония (1853-1959).....</u>	<u>33</u>
III.1. Внедрение европейской культуры.....	33
III.2. Появление аниме.....	36
III.3. Манга в 1920-е годы.....	37
III.4. Аниме 1920-х годов.....	38
III.5. Времена милитаризма.....	41
III.6. Вторая мировая война	43
III.7. Оккупация Японии.....	46
III.8. Возвращение к мирной жизни.....	47

III.9. Расцвет манги	49
III.10. Заключение.....	51
IV. Новая японская анимация (1960 – 1970).....	53
IV.1. Тэдзука и ТВ-аниме.....	53
IV.2. Первые сёнэн-сериалы.....	56
IV.3. Рождение сёдзё-аниме.....	59
IV.4. Аниме конца 1960-х.....	60
IV.5. Заключение.....	65
V. Классика 1970-х (1970 – 1979).....	66
V.1. Эпоха телевидения.....	66
V.2. «Девочки-волшебницы».....	67
V.3. «Большие роботы» и доблестные юноши.....	71
V.4. Сомнительные герои.....	76
V.5. Романтическое сёдзё-аниме	78
V.6. Детские фильмы и сериалы.....	81
V.7. Подведение итогов.....	83
VI. Начало «Золотого Века» (1980-1985).....	85
VI.1. Новое поколение зрителей.....	85
VI.2. «Космические оперы» и немного музыки.....	86
VI.3. Фантастическая комедия.....	88
VI.4. Новый формат – видео-аниме.....	91
VI.5. Полнометражная анимация.....	94
VI.6. Прочие достижения.....	98
VII. Отаку входят в игру (1986-1989).....	103
VII.1. Введение.....	103
VII.2. Развитие полнометражного аниме.....	103
VII.3. Аниматоры-отаку.....	106
VII.4. OAV: киберпанк и мистика.....	108
VII.5. Значительные ТВ-сериалы.....	111

VII.6. Простая японская жизнь.....	115
VII.7. Кое-что о сексе.....	119
VII.8. Прочие достижения.....	123
VIII. Подъем и падение (1990-1994).....	125
VIII.1. Новая стилистика.....	125
VIII.2. Девушки выходят вперед.....	126
VIII.3. Прелестные девушки для странных парней.....	135
VIII.4. Подъем фэнтези.....	141
VIII.5. Киберпанк.....	145
VIII.6. Аниме по мотивам игр.....	148
VIII.7. Мистика и история.....	149
VIII.8. Прочие достижения.....	152
IX. Новые шедевры (1995-1997).....	156
IX.1. Введение.....	156
IX.2. Сериалы «не для всех».....	156
IX.3. Сёдзэ-аниме.....	162
IX.4. Новое поколение OAV.....	166
IX.5. Полнометражные шедевры.....	170
IX.6. Детские сериалы.....	177
IX.7. Заключение.....	178
X. Идеология и типология аниме	180
X.1. Общая идеология аниме.....	180
X.2. Половое и возрастное деление аниме.....	184
X.3. Кодомо-аниме.....	185
X.4. Сёнэн-аниме.....	187
X.5. Сёдзё-аниме.....	189
XI. Структура аниме-сериалов.....	193
XI.1. Планирование сериала.....	193
XI.2. Структура сериала.....	196

XI.3. Организация отдельных серий.....	199
XII. Создание аниме.....	203
XII.1. Графика и дизайн.....	203
XII.2. Аниме-студии.....	209
XII.3. Организация производства.....	212
XII.4. Голосовые актеры.....	218
XIII. Аниме в России.....	222
XIII.1. Ранний этап.....	222
XIII.2. Появление российских отаку.....	224
XIII.3. Продолжение следует?.....	226
Заключение.....	229
I. Используемая терминология.....	230
II. Транскрибирование японского языка.....	235
II.1. Определения.....	235
II.2. Правила преобразования.....	236
II.3. Хэпберновская система.....	237
II.4. Н и М.....	237
II.5. Обозначение долготы звука.....	237
II.6. Ударение.....	238
II.7. К вопросу о неправильной транскрипции.....	239
III. Япония «как она есть».....	241
III.1. Японские имена.....	241
III.2. Японские именные суффиксы.....	244
III.3. Символика действий и предметов.....	248
III.4. Японское общество.....	251
III.5. Японские дома.....	255
III.6. Японская школа.....	257

IV. Японские праздники.....	267
IV.1. Январь.....	268
IV.2. Февраль.....	269
IV.3. Март.....	270
IV.4. Апрель.....	271
IV.5. Май.....	271
IV.6. Июнь.....	272
IV.7. Июль.....	272
IV.8. Август.....	273
IV.9. Сентябрь.....	274
IV.10. Октябрь.....	274
IV.11. Ноябрь.....	275
IV.12. Декабрь.....	276
V. Герои японских мифов.....	277
V.1. Персоналии.....	277
V.2. Мифологические существа	282
V.3. Животные-оборотни (Хэнгэёкай).....	288
VI. Краткие биографии.....	291
VI.1. Мицуру Адати.....	291
VI.2. Ёситака Аmano.....	293
VI.3. Хидэаки Анно.....	294
VI.4. Юу Ватасэ.....	298
VI.5. Акитаро Дайти.....	299
VI.6. Осаму Дэдзаки.....	300
VI.7. Братья Ёсида.....	303
VI.8. Кунихико Икухара.....	304
VI.9. Риёко Икэда.....	306
VI.10. Сётаро Исиномори.....	308
VI.11. Кэндзи Кавай.....	311
VI.12. Сэдзи Кавамори.....	313

<u>VI.13. Ёко Канно.....</u>	<u>315</u>
<u>VI.14. Масакадзу Кацура.....</u>	<u>317</u>
<u>VI.15. Группа «КЛАМП».....</u>	<u>318</u>
<u>VI.16. Сатоси Кон.....</u>	<u>319</u>
<u>VI.17. Ёсифуми Кондо.....</u>	<u>321</u>
<u>VI.18. Такэхито Коясу.....</u>	<u>322</u>
<u>VI.19. Лэйдзи Мацумото.....</u>	<u>324</u>
<u>VI.20. Хаяо Миядзаки.....</u>	<u>325</u>
<u>VI.21. Ясудзи Мори.....</u>	<u>330</u>
<u>VI.22. Кодзи Моримото.....</u>	<u>333</u>
<u>VI.23. Го Нагай.....</u>	<u>334</u>
<u>VI.24. Минами Одзаки.....</u>	<u>335</u>
<u>VI.25. Мамору Осии.....</u>	<u>336</u>
<u>VI.26. Кацухиро Отомо.....</u>	<u>338</u>
<u>VI.27. Ринтаро.....</u>	<u>339</u>
<u>VI.28. Тихо Сайто.....</u>	<u>342</u>
<u>VI.29. Масамунэ Сиро.....</u>	<u>343</u>
<u>VI.30. Кэньити Сонода.....</u>	<u>346</u>
<u>VI.31. Сатоси Тадзири.....</u>	<u>348</u>
<u>VI.32. Акэми Такада.....</u>	<u>350</u>
<u>VI.33. Румико Такахаси.....</u>	<u>351</u>
<u>VI.34. Исао Такахата.....</u>	<u>353</u>
<u>VI.35. Наоко Такэути.....</u>	<u>354</u>
<u>VI.36. Акира Торияма.....</u>	<u>355</u>
<u>VI.37. Осаму Тэдзука.....</u>	<u>357</u>
<u>VI.38. Косукэ Фудзисима.....</u>	<u>364</u>
<u>VI.39. Мэгуми Хаясибара.....</u>	<u>365</u>
<u>VI.40. Джо Хисаиси.....</u>	<u>366</u>
<u>VII. Истории аниме-студий.....</u>	<u>368</u>
<u>VII.1. Студия «Гайнакс».....</u>	<u>368</u>
<u>VII.2. Студия «Мэдхаус».....</u>	<u>370</u>

<u>VII.3. Студия «Продакшн И.Г» – ИНГ.....</u>	<u>372</u>
<u>VII.4. Студия «Студио Гибли».....</u>	<u>374</u>
<u>VII.5. Студия «Студио Дин».....</u>	<u>376</u>
<u>VII.6. Студия «Студио Перро».....</u>	<u>378</u>
<u>VII.7. Студия «Тацуноко продакшн».....</u>	<u>381</u>
<u>VIII. Источники и ссылки.....</u>	<u>386</u>
<u>VIII.1. Обоснование библиографии.....</u>	<u>386</u>
<u>VIII.2. Избранная библиография.....</u>	<u>387</u>