

АНИМЕ

18+

ВЗРЫВ!

ЯПОНСКОЙ АНИМАЦИИ

ФЕНОМЕН



ПАТРИК ДРЕЙЗЕН

Дримбук. Удивительная Азия

Патрик Дрейзен (или Дрезден)

Аниме Взрыв. Что? Почему?

**Вот это да! Феномен
японской анимации**

«Яуза»

2003, 2014

УДК 719.44(73)

ББК 85.374

Дрейзен (или Дрезден) П.

Аниме Взрыв. Что? Почему? Вот это да! Феномен японской анимации / П. Дрейзен (или Дрезден) — «Яуза», 2003, 2014 — (Дримбук. Удивительная Азия)

ISBN 978-5-00155-592-6

Внезапный взрыв аниме повсюду: в кинотеатрах, на телевидении и в Интернете. Но откуда это взялось и что это значит? Патрик Дрейзен смотрит на японскую анимацию изнутри, от ее истоков в древней Японии до значимых современных тем и мотивов — призраков, религии, реинкарнации гигантских роботов, механических милых девушек, долга и любви к природе; для фанатов, которые интересуются самураями, народными героями и т.д. Автор также исследует влияние режиссеров и мангак, таких как: Хаяо Миядзаки, Масамунэ Сиро и многих других, подробно комментируя особо любимые фанатами работы: «Сейлор Мун», «Призрак в доспехах», «Евангелион», «Унесенные призраками»... В формате PDF А4 сохранен издательский макет книги.

УДК 719.44(73)

ББК 85.374

ISBN 978-5-00155-592-6

© Дрейзен (или Дрезден) П., 2003,
2014

© Яуза, 2003, 2014

Содержание

Предисловие	6
Спойлеры, каламбуры, имена и секс	9
Введение ко второму изданию	12
Выражение благодарности	17
Часть первая	19
Глава 1	19
Ура Голливуду	20
Приход доктора	20
Перемещение в Америку	22
Аниме: вторая волна	22
Просто нажмите play	24
От манги к маркетингу	26
Аниме: следующая волна	27
Глава 2	30
Внимание к условностям	30
Звук аниме	31
Внутри линий	32
Неточность в движении губ	32
Блондины привлекательнее?	33
Быть реальным	34
Язык тела и жестов	35
Глава 3	38
Единение	38
Домашний рубеж	38
Не говори просто «нет»	41
Следите за своим языком	44
На краю	45
Глава 4	47
Конец ознакомительного фрагмента.	51

Патрик Дрезден Аниме Взрыв. Что? Почему? Вот это да! Феномен японской анимации



© П. Дрейзен, текст, 2003, 2014
© И. Мизина, перевод, 2021
© Дримбук, 2022
© Яуза-каталог, 2022

Предисловие

Вы видите их по японскому телевидению утром, днем и ночью, а также на киноэкранах и на DVD. Их смотрят мужчины и женщины, младшеклассники и студенты, домохозяйки и бизнесмены. Они могут содержать грубоватый юмор, или религиозные домыслы, или ужасающую порнографию – а иногда и все сразу. Иногда перед нами простые рисунки, как, например, в «Южном парке», а иной раз – ультрасовременная компьютерная графика. Благодаря кабельному телевидению, DVD и особенно интернету количество их поклонников по всему миру в последние годы выросло и продолжает расти. Вы, наверное, смотрели их всю жизнь и, возможно, не осознавали этого.

Я говорю о японских мультфильмах (точнее аниме, от англ. *animation* — «анимация»), и для их понимания большинству гайдзинов (иностранцев) информация из этой книги абсолютно необходима. Дело в том, что аниме совсем не похоже на западные мультики вроде «Хитрый койот и Дорожный бегун»¹ или «Приключения Рокки и Булвинкля»². Отсутствие сходства выглядит забавно, поскольку оба явления имеют примерно одни и те же источники. А разошлись они по нескольким причинам.

Прежде всего японцы не считают анимацию игровым продуктом «только для детей». Конечно, существуют мультфильмы, рассчитанные на юношескую аудиторию, и они часто попадают на западное телевидение с незначительной адаптацией. Однако японские аниматоры также использовали анимационные фильмы для исследования более широких тем, таких как любовь и смерть, война и мир, историческое прошлое и далекое будущее. Сделав однажды первый гигантский скачок и отойдя от возрастных и тематических ограничений Запада, эти аниматоры продолжали двигаться вперед, желая увидеть, что будет дальше.

Еще одно большое различие между японской и западной анимацией заключается в том, что, как и манга (японские комиксы), аниме никогда не предназначалось для экспортного рынка. Голливуд часто создает свои продукты, думая о зарубежных продажах. В фильмах о полиции и вестернах, например, следят, чтобы у полицейских не оказалась шестиконечная звезда вместо значка, так как даже случайное сходство со звездой Давида повлияет на продажи в арабских странах.

А вот художникам японской поп-культуры обычно не приходилось беспокоиться о таких проблемах. Некоторым полнометражным аниме удается попасть за границу, но до недавнего времени можно было с достаточной уверенностью предположить, что большинство таких фильмов не будут – и не могут – свободно распространяться. В конце концов, аниме – это разговор Японии непосредственно с самой собой, это укрепление культурного кода страны, ее предпочтений и моделей поведения. Существует ли какой-либо диссонанс между аниме и реальностью вроде, скажем, сравнительно ограниченной и пока еще развивающейся роли женщины в японском обществе по сравнению с ее положением в мультфильмах – этот вопрос следует рассматривать отдельно. А пока отметим, что большая часть аниме, с которыми мы познакомимся в этой книге, не предназначалась для просмотра гайдзинами. Для непосвященных нужен какой-то путеводитель, объясняющий культурные вехи и даже шутки.

Почему это имеет значение? Мультфильмы ведь считаются детским развлечением, верно? На самом деле к любой среде поп-культуры не стоит относиться несерьезно, так как она имеет способность формировать у ее потребителей социально приемлемые мысли и действия.

¹ Серия коротких мультфильмов студии Looney Tunes. Их сюжет построен на том, что хитрый Койот пытается поймать Дорожного Бегуна, быстро бегающую птицу, однако ему все время не удается это сделать.

² Мультипликационный сериал середины XX века про белку-летягу Рокки и лося Булвинкля. Считается образцом классики мультипликации, оказал большое влияние на современную американскую анимацию.

Кинокритик Питер Бискинд напоминает нам, например, что «фильмы влияют на манеры, отношения и поведение. В пятидесятые они говорили нам, что надеть, чтобы произвести впечатление, и в чем пойти на заседание совета директоров, насколько далеко можно зайти на первом свидании, как относиться к... евреям, темнокожим и гомосексуалам. Они учили девочек, нужно ли им искать мужа или делать карьеру, а мальчиков – тому, к чему нужно стремиться — к работе или к удовольствиям. Они объясняли нам, что правильно, а что неправильно, что хорошо, а что плохо; они определяли наши проблемы и предлагали решения. И они до сих пор это делают»³.

Бискинд имел в виду голливудские фильмы и то, как они отразили американскую жизнь и повлияли на нее. Мы говорим о японской анимации, но механизм и в этом случае тот же самый. Да, здесь обитают милые животные, но есть и советы относительно свиданий с возлюбленным, которые дает девушка на видеокассете, и есть уроки бывшего самурая. Студентам рекомендуют продолжать учебу; молодым напоминают об уважении к пожилым. Фарс и колдовство, юмор и ужасы, спорт и секс, механизмы, управляющие небом, и боги-владыки леса — все это сосуществует в аниме. Создается впечатление умопомрачительного разнообразия материала, пока ты вдруг не понимаешь, что всякий раз перед тобой одна и та же история, которую на протяжении сотен лет рассказывают и пересказывают в Японии. Хитрость состоит в том, чтобы отделить это послание от блистательного высокотехнологичного оформления.

Это проблема не только японской культуры. Во всем мире поп-культура по сути своей является компромиссом. По мнению социолога Тодда Гитлина, популярная культура успешна постольку, поскольку она сочетает в себе старое и новое: «Капитализм как культура всегда настаивал на новом, модном, ранее не существовавшем... Гений общества потребления заключается в его способности преобразовывать желание изменений в стремление к принципиально новым товарам... Кроме того поп-культура преходяща; это гарантирует не только сменяемость ее культурных деятелей, но и актуальность для ее потребителей. Интересно, что экономическое и культурное давление в сторону новизны должно сосуществовать с давлением в сторону постоянства. Ностальгия по „классике“ — старым фильмам, старинным песням, антиквариату — это дань общества потребления нашей жажде стабильного мира. Потребители желают новизны, но не риска; производители... хотят развивать испытанный репертуар таким образом, чтобы добиться новизны и не рисковать при этом»⁴.

Гитлин говорил конкретно об американском телевидении. Он, вероятно, не имел в виду культуру, в которой духи умерших предков каждый год заглядывают на летний фестиваль, где музыкальный хит может взорваться как традиционными барабанами тайко⁵, так и дюжиной слоев синтезированного техно и где до сих пор по-новому рассказывают и пересказывают мифы тысячелетней давности. В отличие от культуры Соединенных Штатов, просто младенца возрастом чуть более двухсот лет, японская культура через века пронесла гитлинский баланс старого и нового. Она отточила основополагающие правила, о которых большинство посторонних может только догадываться — вот здесь и пригодится наша книга-гид.

Книга разделена на две части. Часть первая посвящена основным темам японской культуры, использующимся в аниме — темам, которые не всегда проявляются в совершенно очевидной форме. Часть вторая более подробно рассматривает некоторые из известных художественных фильмов, телесериалов и OVA⁶, которые стали «классикой» своего жанра. Многие, если не большинство, аниме основаны на манге, так что здесь даются примеры и из этого источника,

³ Peter Biskind, *Seeing is Believing: How Hollywood Taught Us to Stop Worrying and Love the Fifties* (New York: Pantheon, 1983), 2.

⁴ Todd Gitlin, *Inside Prime Time* (New York: Pantheon, 1983), 77–78.

⁵ Большой японский барабан (прим. переводчика).

⁶ Original Video Animation — особый формат аниме-сериала. В отличие от аниме, предназначенного для трансляции по телевидению, и полнометражных аниме-фильмов, демонстрируемых в кинотеатрах, OVA по длительности и количеству серий рассчитан на формат видеоносителей — сначала видеокассет VHS, а затем LaserDisc и DVD (прим. переводчика).

равно как рассказывается о различных героях и чудовищах японского фольклора, а также о легендах, которые до сих пор живут в аниме. Выбор аниме в Части II основан не на популярности в Японии или на Западе, а на том, в какой степени они отражают жизнь и взгляды японцев.

И все же зачем вообще нужен такой гид? Разве устойчивость искусства не должна определяться его собственной способностью говорить на межкультурном языке? Проблема этой точки зрения состоит в том, что культура является живым существом, а ее проявления – нет. Ошибочно путать японскую культуру с любым из ее производных. Манга и аниме, так же как борьба сумо или кабуки, являются не культурой в целом, а лишь ее определенными аспектами. Рождение или смерть средства коммуникации или вида искусства не обязательно ведет к серьезным изменениям в более широкой культуре. Например, до телевидения существовал уличный рассказчик *ками-субай*⁷, который рассказывал сказки и иллюстрировал их; он уступил место манге, но анализ содержания историй в обоих средствах информации показывает больше преемственности, чем различий.

Кроме того, культурные изменения не всегда происходят изнутри. США обвиняют в ведении культурной войны против остального мира, и в этом есть доля правды. Американские фильмы дают большую часть японских кассовых сборов, а стили одежды и музыки из Калифорнии пересекают два океана. Изучение американизированных аспектов Японии может привести нас к ошибочному предположению о том, что японская культура в точности такая же, как американская. И там и там носят костюмы, слушают рок-группы, едят в KFC – разве они могут быть другими?

Примеры поп-культуры в этой книге показывают различия культур; однако, несмотря на различия, они способны передавать важные истины из одной культуры в другую. Тот факт, что этот материал не предназначался для экспорта, не означает, что на Западе из него нельзя извлечь урок. И среди того, чему мы можем научиться у японской культуры, есть то, из чего мы можем извлечь уроки.

А какие уроки мы можем извлечь? Давайте посмотрим. Но сначала о том, что такое аниме...

⁷ Бумажный японский театр, представлял собой рассказ, сопровождающийся показом картинок в деревянной рамке (прим. переводчика).

Спойлеры, каламбуры, имена и секс

Эта книга расскажет о концовках классических (или тех, которые скоро станут классическими) аниме. Поскольку цель состоит в том, чтобы изучить общество, в котором возникло аниме, было бы неправильно не обсудить все соответствующие сюжетные события. Некоторые из историй являются архетипами, окончание которых можно угадать в любом случае. Другие концовки также известны заблаговременно именно потому, что произведение является популярным образцом этого жанра. Говорить о спойлерах в случае классической литературы, мифологии или даже истории абсурдно.

Кстати, вот несколько спойлеров: Джейн Эйр выходит замуж за мистера Рочестера, Том Сойер и Бекки выбираются из пещеры, Дракула делает ставку на сердце, а «Титаник» тонет.

О, вы уже знали? Понимаете, что я имею в виду?

Японцы часто пользуются каламбурами. Поскольку в языке очень много китайских иероглифов, которые можно произносить двумя или более способами, и поскольку существует множество разных слов, которые можно произносить одинаково (например, иероглифы «цветок» и «нос» оба произносятся как «хана», хотя и с разными ударениями), то всегда остается место юмору. Впервые я столкнулся с этой игрой слов в магазине азиатских продуктов. На упаковке маринованных зубчиков чеснока был изображен популярный персонаж манги: крепкий, профессиональный борец в маске. Почему борец рекламирует чеснок? Потому что он был главным персонажем многолетнего японского комикса «Кинникуман» («Мускулистый человек»). А чеснок по-японски – «ниннику». Итак, если вы продаете чеснок и интересуетесь анимацией... Благо, что эти шутки становятся смешнее, чем больше вы их встречаете (например, имя китайской невесты Ранмы Саотоме транслитерируется как Сиань Пу (Шань Пу) и произносится близко к «шампунь»⁸). Для объяснения некоторых не таких прозрачных шуток требуется прибегнуть к весьма разговорной лексике, так как простого перевода часто бывает недостаточно. Я постараюсь сделать объяснения краткими.

Поскольку для некоторых читателей это руководство может быть введением как в саму форму искусства, так и в культуру, которая его создала, большинство японских имен приведены в соответствие с западной традицией, когда фамилия ставится в конце. Например, имя великого карикатуриста и мультипликатора доктора⁹ Тэдзуки Осаму, здесь дается так: Тэдзука Осаму. Только для героев «Сейлор Мун» делается исключение, так как, чтобы правильно донести идею художника, последовательность нужно начинать с фамилии. Также обратите внимание, что в японских словах в этой книге не используются макроны, или знаки долготы для обозначения долгих гласных звуков; часто имена и названия оставлены в том виде, в каком они существуют в англоязычных изданиях, или же они представлены в иных вариантах, например, «Бродяга Кэнсин» или «Таинственная игра». Кроме того, есть и варианты в названиях фильмов в зависимости от времени и страны выпуска зарубежного релиза. Мы старались соблюдать последовательность, но проблемные моменты неизбежно возникают...

Хотя аспекты христианства в японской поп-культуре присутствуют в изобилии, они часто заканчиваются в предисловии. Христианство имеет в лучшем случае периферийное влияние на повседневную жизнь и историческую культуру Японии. Одной из христианских групп, совершенно сбившей с толку японцев, стало протестантство, которое сделало слово «пуританин» синонимом «сексуального подавления и воздержания». Японцы, напротив, имеют долгую исто-

⁸ Герои аниме и манги «Ранма ½» («Ранма наполовину»), основной сюжет строится вокруг школьника Ранмы Саотоме, на которого наложено проклятие – при контакте с холодной водой он превращается в девушку, а с горячей – в парня.

⁹ Осаму Тэдзука – кроме всего прочего, доктор философии по специальности «медицина». Вот почему автор будет называть его доктор Тэдзука (прим. редактора).

рию пикантного и непристойного юмора, что позволяет им использовать в своей поп-культуре примеры ничем не прикрытой наготы, секса, грязной порнографии и крайней степени насилия, которые никогда бы не пропустили ни Кодекс комиксов¹⁰, ни Федеральная комиссия по связи США. В Японии все это полностью демонстрируется даже в аниме, которое не считается хентаем¹¹, или сексуально ориентированным; и здесь это могут использовать в немного больших объемах, чем в обычном вестерне. Больше не буду намекать, а просто приведу строчку из песни телевизионного аниме-сериала 1973 года (она есть и в последующих выпусках и переделках) в духе «плохого парня» манги Нагаи Го¹² и его «воина любви» Милашки Хани. Строка звучит так: *Oshiri no chiisana onna no ko* («Осири но писана онна но ко»), или «Она девушка с милой маленькой попкой».

Вас предупреждали.

¹⁰ Документ, который в 1950-е гг. подписали под давлением правительства большинство американских издателей комиксов (прим. переводчика).

¹¹ Аниме порнографической направленности (прим. переводчика).

¹² Настоящее имя Киёси Нагаи; известный японский мангака – художник, рисующий мангу, автор многочисленных произведений в жанре фантастики, ужасов и эротики (прим. переводчика).



Введение ко второму изданию (И почему третьего издания, наверное, не будет)



В любой истории массовой культуры заложена проблема: поп-культура не стоит на месте. История смотрит на произошедшие события как на то, что имеет начало и конец. Даже если эти события иногда невозможно точно прикрепить к дате, у них все равно есть временные ограничения. Начало Гражданской войны в Америке можно датировать отделением Конфедерации, или рейдом Джона Брауна на Харпере-Ферри, или решением Верховного суда против Дреда Скотта, или законом Кан-заса-Небраски, но первым реальным сражением стало нападение Юга на Форт Самтер, Южная Каролина. Сходным образом определяется и конец войны: она официально закончилась, когда конфедераты сдались при Аппоматтоксе; неофициально – когда произошло убийство президента Линкольна или смерть его убийцы.

Однако, когда в поп-культуре начинает катиться мяч, финал предсказать невозможно. Например, никто не мог предположить, что манга Румико Такахаси «Ранма ½» будет идти

десять лет, или что ее следующая работа «Пес демон-хранитель» просуществует двенадцать лет. Популярность книг Дж. К. Роулинг о Гарри Поттере в Японии была предсказуема; менее предсказуемым оказалось количество работ, прямо или косвенно вдохновленных Гарри, в том числе «Робин – охотник на ведьм», «Невезучая ведьма Дореми», «Волшебный учитель Нэгима!», «Мабурахо», «Сахарная руна»...

Итак, любой взгляд на поп-культуру – это снимок движущегося объекта. Вы видите его только в этот момент. Проблема состоит в попытке сделать вывод по одному такому снимку. Это не может не влиять на заключения, тем более что поп-культура бывает такой преходящей, временной. Например, изучение манги и аниме в конце 1970-х годов склоняет наблюдателя к мысли о том, научная фантастика и космическое пространство становятся доминирующими темами благодаря фильму «Звездные войны»; взгляд на начало XXI века и сопоставление преобладающей тематики с влиянием волшебных комедий и историй о вампирах (от «Чиби-вампира» до «Рыцаря-вампира» и «Тысячи лет снега») приведет к аналогичной ошибке. Аниме и манга, породившая его, стали домом для многих жанров: от домашних комедий до спортивных драм, от истории до рыцарских романов.

Есть лишь один способ убедиться в этом – вспомнить, что японская культура насчитывает около 3000 лет. Религиозная мифология, народные сказки, истории одной или обеих сторон различных конфликтов, современные городские легенды – это и многое другое впитывается поп-культурой, находит отражение в ней; удивительно, как отголоски прошлого слышатся в современных японских аниме.

Истории связаны с синтоистской легендой о богине солнца Аматэрасу, со сказками о рыбаке Урасиме, о героическом Персиковом мальчике Момотаро, о деспотическом военачальнике XVI века Нобунаге Оде, который позволил матери своего друга умереть и таким образом предрешил собственную судьбу.

Когда я нашел эти и другие истории в японских мультфильмах, то понял, что они совсем не такие детские и банальные, как комиксы и мультфильмы на Западе, имеющие именно такую репутацию. Они отличаются от произведений Братьев Гримм, Шекспира или Джейн Остин, однако и эти источники питают аниме. Западные аниматоры начинают осознавать эти другие литературные источники. В настоящее время они, похоже, пытаются захватить еще больше пространства кроме того, которое традиционное аниме уже покрывает.

Изучая состояние искусства аниме для второго издания, я столкнулся с той же дилеммой, что и при написании первой книги: каждое новое направление исследования открывало путь к нескольким другим. Расширяя главу о Масамуне Сиро, создателе «Яблочного семечка» и «Призрака в доспехах», я столкнулся с новыми компьютерными версиями историй, которых провели меня через «зловещую долину»¹³. Здесь было все: и всемирная популярность «Стального алхимика», и уход режиссера Сатоси Кона¹⁴, и пришедшие на смену «седовласым» корифеям гранд-дамы: Румико Такахаси и коллектив *CLAMP*¹⁵, весело переносящие новые интересные проекты в XXI век.

За десятилетие, прошедшее между двумя выпусками этой книги, также претерпели серьезные изменения и физические носители аниме. Компьютерная анимация требует отдельной главы. Много драматических перемен связано с видео. Домашние видеокассеты стали прорывом, который сделал возможным знакомство с сотнями аниме, но к 2005 году видеокассеты уже стали умирающим носителем, так как на смену им пришли цифровые видеодиски – DVD.

¹³ Эффект «зловещей долины» – основан на гипотезе, сформулированной японским ученым-робототехником и инженером Масахиро Мори. Она подразумевает, что робот или другой объект, выглядящий или действующий примерно, как человек (но не точно так, как настоящий), вызывает неприязнь и отвращение у зрителей (прим. переводчика).

¹⁴ Японский режиссер полнометражной анимации. Среди самых известных его работ «Идеальная грусть» (1997) и «Паприка» (2006). Оба фильма оказали значительное влияние на культуру Запада.

¹⁵ Один из самых известных японских художественных коллективов, состоящих из женщин-мангак (прим. переводчика).

Преимущества новой технологии, появившейся в 1995 году, сразу бросались в глаза: диск был не больше музыкального компакт-диска, по сравнению с предшествующим ему лазерным диском размерами с виниловую пластинку; он легко упорядочивался, так что сцены могли располагаться и воспроизводиться так, как желает зритель; запись не портилась со временем (и ее не мог «зажевать» неисправный аппарат), и, хотя сначала для DVD-дисков требовался специальный проигрыватель, к 2005 году их можно было смотреть на домашних компьютерах и даже на игровых платформах, которые все больше и больше оснащались надлежащим оборудованием и программным обеспечением для воспроизведения.



Ко времени написания этого предисловия война форматов между видеокассетами *VHS* и *Betamax* уже стала столь далеким воспоминанием, как и сами видеокассеты¹⁶. Однако на DVD-фронте тоже не все было спокойно. Следующая война между двумя несовместимыми форматами, возможно, стала более короткой, но не менее фанатичной. DVD бросила вызов так назы-

¹⁶ Это маркетинговое соревнование между двумя японскими гигантами бытовой электроники Sony (изобретатель *Betamax*) и Japan Victor Company (изобретатель *VHS*), когда-то вызывало не менее горячие споры, чем самые тенденциозные политические вопросы. Тем не менее, в «Говори, как ребенок» – в эпизоде из аниме-сериала 1999 года «Ковбой Бибоп» – единственным источником информации об этой войне в будущем становится живущий (в буквальном смысле слова) в подzemке чудак, который коллекционирует древние видеомэгнитофоны – видео отаки (одержимый фанат).

ваемая технология *Blu-ray* (вариант DVD, при котором для чтения диска используется лазер синего света; поскольку синий свет имеет более короткую длину волны, чем красный свет, диск *Blu-ray* способен хранить больше информации и давать лучшее качество изображения. Кстати, название пишется именно *Blu*, потому что *blue* — «синий», часто используемое слово, а значит, не подлежит авторскому праву. К 2010 году стандарт *Blu-ray* считался лучшим с технической точки зрения, но фильмы и сериалы все еще выпускались в других форматах – отчасти потому что DVD-диски воспроизводились на разных устройствах).

Тем не менее, даже этому продвинутому носителю аниме суждено было пережить упадок. Пока писалось это введение, появилась новая «вершина горы» – так называемый «стриминг» или потоковое видео. Потребительский спрос на видео стал чрезвычайно требовательным: люди хотят смотреть то, что хотят, в любое время и где угодно, используя самые разные технологии от компьютеров до сотовых телефонов. Когда появилось первое издание этой книги, все еще господствовала франшиза *Blockbuster* по аренде видео; а на момент написания этого предисловия компания *Blockbuster* находится в процессе реорганизации из-за банкротства, а компания *Netflix*¹⁷, которая дает напрокат DVD-диски, рассылая их по почте, захватила потребительский рынок, но обе также меняют свои системы доставки, чтобы иметь возможность предоставлять потоковое видео по запросу. Войны еще не закончены.

Выйдет ли третье издание этой книги через десять лет? Возможно, потому что поп-культура никогда не стоит на месте. Не берусь предсказывать, что можно будет добавить, раз этого еще не произошло. Трудно представить те технические новинки, которые пока еще не появились. Десять лет назад компьютерная информация хранилась на маленьких дискетах, которые пришли на смену дискетам большего размера; теперь кусок пластика меньше моего пальца, используя USB-соединение вместо последовательного или параллельного порта, хранит файлы объемом четыре гигабайта и стоит меньше, чем книга в обложке. Кстати, само издательское дело претерпевает сейчас колоссальные изменения – развиваются платформы «электронных книг», такие как *Kindle*, *Blackberry*, *iPad*, *Barnes&Noble Nook*... Большая часть этой продукции размерами соответствует своим бумажным предкам в картонной обложке, и (в рабочем состоянии) они создают иллюзию чтения настоящей книги.

Но здесь возникает проблема. Существует множество видов виртуальных книг, большинство из которых с проприетарным (закрытым) программным обеспечением, и выбор людей между несовместимыми форматами будет подобен тому, который происходил во время войны *VHS* и *Betamax*. Сложившаяся ситуация втянет аниме и мангу в основной юридический спор (как я думаю) XXI века: что такое информация? Может ли она кому-то принадлежать? Можно ли ее скопировать, и является ли простая, но неавторизованная копия кражей? А также будет ли Запад следовать примеру Японии и терпеть любительское использование существующих персонажей вместо того, чтобы нападать на них, пуская в ход армию юристов? Возможно, некоторые из сюжетных линий, созданных для сериала по мотивам «Призрака в доспехах» Сиро, когда-нибудь будут разыгрываться в международном суде по аниме или манге.

Тем временем небеса аниме переполнены: ведьмы летают на метлах, космические корабли летают с планеты на планету, вампиры в виде летучих мышей летают в ночном небе, эксцентричные конструкции самолетов Хаяо Миядзаки тоже носятся там, наверху, и даже «Могучий Атом» (*Tetsuwan Atom* или «Астробой») пролетает мимо всех раз в десять лет или около того, чтобы напомнить нам, что такая большая, такая сложная и всемирно известная отрасль развлечений смогла вырасти из чего-то очень маленького.

¹⁷ По данным на 2022 год компания Netflix является одним крупнейших в мире стриминговым сервисом (прим. редактора).



Выражение благодарности

В процессе написания этой книги я отчасти походил на создателя манги: только я, мои мысли и моя ручка (на самом деле, мой текстовый редактор). Но так же, как нужны усилия многих людей, чтобы превратить мангу в аниме, потребовалась помощь многих людей, чтобы воплотить эту книгу в жизнь.

Прежде всего следует отдать должное моей жене Карлос (да, ее именно так зовут; это долгая история...) за ее терпение, настойчивость и поддержку, которые способствовали движению процесса. Она скончалась в 2011 году, и я до сих пор скучаю по ней.

Большое спасибо моему брату Дэну, который еще в 80-х годах прислал мне несколько случайно выбранных страниц журнала манги *Weekly Shonen King* («Еженедельный прыжок сэнэн»), обратив тем самым мое внимание на глубину и широту японской поп-культуры.

Я в неоплатном долгу перед сотрудниками издательства *Stone Bridge Press*, которые решили рискнуть и начать работу с рукописью новичка. Я хочу выразить благодарность издателю Питеру Гудману, помощнику Олдену Харбору Киту, публицистам Мики Тerasава и Дулси Антонуччи, и особенно редактору Дэвиду Ноублу. Достаточно сложно довести рукопись, полученную по почте, до книжного магазина; и это становится еще труднее, когда автор живет за 2000 миль от издательства, а все дела решаются с помощью электронной почты, компании *FedEx*, факсу и время от времени по телефону. Снимаю шляпу перед всей командой. Дополнительную благодарность хочу выразить новой команде, особенно Линде Ронан и Алексу Де Вера.

Работа моего редактора упростилась благодаря тому, что несколько друзей заранее прочитали главы рукописи на предмет фактических, грамматических или речевых ошибок, которые следовало исправить. Спасибо Даниэлю Дразену, Дональду Дортмунду, Анджуму Разаку, Дженнифер Гедониус, Крису Барру, Линде Фенг и Клэр Петерик.

Получая разрешения на использование изображений для иллюстрации первого издания книги, мне пришлось иметь дело с большим количеством представителей аниме-индустрии по обе стороны Тихого океана. Вне зависимости от того, приносили ли эти контакты плоды, я извлек из этого ценные уроки и познакомился с множеством очень хороших людей. Итак, в произвольном порядке, я хотел бы поблагодарить: Джули Ни-номию из издательства *Kodansha Publishing*, Казуко Сираиси из *Gainax*, Рена Икеду и Сигехико Сато из корпорации *Fuji Creative Corp*, Райана Гагермана из *D.I.C.*, Далласа Миддо, Дэвида Ньюмана, Рика Иноуэ и Кончи Секизаки из компании *Viz Communications*, Кеничиро Заидзена из *Amuse Pictures*, Джунко Кусуноки из *ATC*, Джона О'Доннелла, Луиса Переса и Майка Лаки из *Central Park Media*, Минору Котоку из *Tezuka Productions*; Киеко Мат-сумото из компании *Mushi Production Co*, Стивена М. Алперт из студии «Гибли» (*Ghibli*), Скотта Карлсона и Аниту Томас из корпорации *AnimEigo, Inc*, Криса Клекнера из корпорации *The Right Stuff, Inc.*, Брюса Леба и Дэвида Вайнстока из компании *Pokemon USA*, Така Ониси из *Japan Video and Media*, Фреда Паттена; Джерри Чу и Джейсона Алнаса из *Bandai*, Мэтта Перье из *Manga Entertainment*, Анну Бехтол, Кори Хенсон и Кена Виатрека из *ADV Films*, Мередит Малруни из *Media Blasters*, Сару Буш из *Nintendo of America*, Маки Тerasима из *Production IG*, Даниэля Гарнье и Мэтта Перье из *Manga Entertainment*, Либби Чейз из *Harmony Gold USA, Inc.* и Тома Дивайна из *NuTech Digital, Inc.* Я также хочу сказать спасибо Элизабет Кир-киндалл из *Big-Big-Truck.com* за отличную обложку, задний фон которой был сохранен для этого нового издания.

Эта книга посвящена моим племянницам – Мике Дж. Пауэрс и Нане Асантеваа Армах – и подрастающему поколению поклонников аниме.

Это будет ваш мир!
Из темы к сериалу

«Сакура – собирательница карт»
(Cardcaptor Sakura)
П.Д.

Часть первая Интерпретация аниме



Глава 1 Страничка прямо из истории

У американских фанатов анимации не было бы Покемона, Акиры или Тоторо, если бы не Уолт Дисней, кабельное телевидение и видеомагнитофон.

Неофициальная история аниме в Соединенных Штатах начинается с 1963 года.

Многие японские аниме – нив коем случае не все, но, конечно, большее количество, чем на Западе – ориентированы на зрителей с двузначным возрастом и трехзначным IQ. Как и в случае с автомобилями, японцы взяли американское творение и переработали его во что-то,

выходящее далеко за рамки того, что его создатели считали современным. Тунтаун¹⁸, как и Детройт, должен наверстать упущенное, если хочет остаться в игре.

Ура Голливуду

По иронии судьбы анимации не было бы ни в Японии, ни где-либо еще, если бы ее ни придумали и ни разработали в Соединенных Штатах вскоре после того, как был изобретен сам кинематограф. В период между двумя мировыми войнами анимацией в Америке занимались две основные студии, но ни одна из них долго не просуществовала. Братья Макс и Дэйв Флейшеры имели в своем активе несколько очень популярных персонажей. К ним относятся анимированные версии Супермена из книги комиксов, моряк Попай из газетного комикса и особенно женщина-вамп Бетти Буп. Макс Флейшер также изобрел технику ротоскопирования (ротокспинга), которая позволяла снимать живых актеров, затем рисовать по их движениям мультфильм. Этим объясняется реалистичный вид главного героя в фильме Флейшера 1939 года «Путешествие Гулливера», в то время как маленькие человечки из Лилипутии и Блефуску были откровенно мультяшными.

Вершиной анимации, конечно же, стал Уолт Дисней. Он был пионером звука и цвета, а также авангардных техник, которые вряд ли когда-либо будут использоваться снова. Если где-нибудь в мире люди и видели анимацию до 1941 года, то, наверное, это была диснеевская анимация. В 1937 году Дисней открыл новые горизонты, выпустив полнометражный мультфильм «Белоснежка и семь гномов». В течение следующих четырех десятилетий голливудская мультипликация следовала примеру Уолта Диснея, который относился к анимации как к «семейному» средству информации: ориентирована на детей, но иногда с шуточными диалогами или с чем-то приятным глазу для взрослых, чтобы те приводили детей в кинотеатр. (И пение! Не забывайте о пении. Оно заслуживает отдельной главы, особенно в свете того, как Япония относится к поп-музыке и аниме. А пока достаточно лишь упомянуть об этом, потому что мультфильм «Белоснежка и семь гномов» построен по образцу европейской оперетты с множеством песен. Некоторые анимационные фильмы на Западе все еще чувствуют себя обязанными – шестьдесят лет спустя – петь каждые пять минут, даже если на то и нет особой причины.)

Однако мультфильмы на Западе часто были лишь интермедией, чем-то второстепенным. Как ни крути, а анимация до телевидения обычно представляла собой короткие театрализованные сюжеты, и единственным местом, где можно было посмотреть анимацию, являлось кино.

Приход доктора

Поначалу японцы брали пример с анимации из той же среды, что и американская телевизионная анимация: анимационные короткометражные постановки Диснея и художественные фильмы. Но именно ранняя анимация Диснея – как ее художественная техника, так и гуманистическая философия – стала предметом изучения, а также развлечения для студента-медика по имени Осаму Тэдзука (1925–1989). В его прозвище – «бог манги» – нет никакого преувеличения. За сорок лет его работы в качестве мультипликатора произошли огромные изменения в форме и содержании японских комиксов, что обычно относят к инновациям самого доктора Тэдзуки. На его манги (примерно 150000 страниц на протяжении карьеры) повлиял не только Дисней, но и французское кино новой волны. Слово «кино» здесь, на самом деле, ключевое. Благодаря использованию панорамных снимков, очень крупных планов, замедленной

¹⁸ Сказочная деревня в парке аттракционов Диснейленд (прим. редактора).

съемки, ретроспективных кадров и других кинематографических приемов японские комиксы буквально взлетели с бумаги, на которой были напечатаны¹⁹.

Таким образом, переход к телевизионной анимации был коротким и простым. Создание доктором Тэдзукой первой в Японии анимационной суперзвезды телевидения очень этому способствовало. В то время как Микки Маус, Том и Джерри и Багз Банни были созданы для фильмов, а лишь затем ожили на американском телевидении, робот, похожий на маленького мальчика, переместился со страниц комикса прямо на небольшой экран и быстро стал одним из самых запоминающихся персонажей всех времен по обе стороны Тихого океана. В течение многих лет о нем издавались истории под названием «Могучий Атом» (*Tetsuwan Atom*), а затем собственная студия Тэдзуки *Mushi Productions* превратила их в мультфильм, который за пределами Японии, и его героя до сих пор помнят под именем Астробой. С колючими волосами, с глазами огромными, как кулаки, ракетами в ногах и пулеметами, Атом был новым видом робота для постоккупационной Японии. Он не просто борется с врагами— пучеглазыми чудовищами из космоса, – он умеет определять, добрый перед ним человек или злой, просто посмотрев на него, поэтому он проводит столько же времени с сотрудниками органов правопорядка, сколько и со своей семьей. (Первоначально его создал сумасшедший ученый, который хотел заменить им своего сына, погибшего в дорожно-транспортном происшествии, но к концу сериала Атом обзавелся двумя родителями-роботами и младшими братом и сестрой.)

Когда сейчас смотришь «Астробоя», особенно первый эпизод (первый показ по телевидению состоялся в 1963 году), понимаешь, что он все еще интересен, даже несмотря на чудеса таких высоких технологий, как «Акира» (*Akira*) и «Призрак в доспехах» (*Ghost in the Shell*).

Иной раз черно-белые картинки примитивны, как старый короткий мультфильм «Попай», а временами качество графики поднимается до уровня «Дамбо». Но есть и общее отличие от типичного западного повествования— наслаждение, которое невозможно переоценить. Посмотрите, как Атом встает с лабораторного стола. Это не пародия на фильмы про Франкенштейна, это создание жизни – экспериментальной, пытливой, необычной. Что-то в том, как он двигается и жестикулирует, отчасти напоминает нам ребенка с широко открытыми глазами, который делает первые шаги. Посмотрите на артистов, выброшенных из Цирка роботов. Их отправили на свалку, потому что быть милым – это скучно. Владелец напоминает мерзкого кукловода Стромболи из «Пиноккио». Понаблюдав за ним, вы видите, как горит Цирк роботов, а Атом спасает директора. Лежа на больничной койке, последний узнает, кому он обязан жизнью (эта сцена немедленно привела бы к покаянию в западной истории), но сукин сын продолжает утверждать, что он хозяин Атома, хотя роботы уже получили гражданские права. (В отличие от фильмов Дисней, которые не стремятся к актуальности, за исключением нескольких упоминаний о поп-культуре, «Могучий Атом» сознательно и намеренно отражал тему дня – тему борьбы за гражданские права в Америке. Трудно представить себе американский телесериал – с обычными актерами или анимационный, – который бы отличался тем же, равно как и трудно вспомнить фильм Дисней XX века, который можно было бы назвать «злободневным»²⁰.)

¹⁹ Рэйдзи (Лэйдзи) Мацумото, еще один мастер манги, в молодости был заядлым коллекционером американских комиксов, которых было много в Японии во время оккупации союзников. Его вердикт: полноцветная печать была «удивительно точной и имела качество исполнения, основанное на надлежащих навыках рисования», но западное повествование оказалось «слишком простым. Истории в их развитии, поворотах сюжета и концовке были слишком короткими, и им не хватало сложности. Поэтому меня больше тянуло к приемам японских манг, больше похожих на американское кино и запутанные французские фильмы». Из «Езды по рельсам с легендарным Лэйдзи» (*Riding the Rails with the Legendary Leiji*), интервью с Такаюки Карахаси в «Анимерика» (*Animerica* 4, no. 7: 9).

²⁰ Заметным исключением является фильм «Корпорация монстров» (*Monsters, Inc.*) студии Pixar, который по большей части представляет собой замаскированный комментарий о проступках компании «Энрон» (*Enron*).

Перемещение в Америку

Вскоре после премьеры на японском телевидении в первый день 1963 года Атом совершил прыжок на американское телевидение. В начале 1960-х годов большинство телекомпаний в США даже не вели круглосуточного вещания, а понятие кабельного телевидения с сотнями каналов было вообще из области научной фантастики. Однако наступало время роста и расширения, и цветное телевидение было не за горами. Растущая потребность в создании программ совпала с экспериментальным подходом тогдашних телевизионщиков, которые были готовы пробовать что угодно. По причине отсутствия этнической специфики аниме в этом отношении было особенно благодатной почвой. Одна из общепринятых особенностей аниме (мы обсудим это позже) заключалась в том, что персонажей рисовали американцами или хотя бы белыми. Даже если предполагалось, что они японцы, внешне они таковыми выглядели редко. Таким образом, перевод не представлял собой никаких проблем: персонажей можно было переименовать, их отношениями и мотивацией жонглировать, а сюжеты относительно легко переписывать. Это стало главным соображением позже, когда японские сюжеты и фильмы зашли намного дальше того, что разрешали американские стандарты вещания. С 1963 по 1964 годы Астробой летал по американскому метро, а вскоре его мультяшные соотечественники, схватив свои паспорта и сменив имена, последовали за ним²¹. Гигантский робот Тецуджин (*Tetsujin 28-go*) из манги Ёкоямы Мицутеру, попал на Запад в 1965 году под именем Гигантор (*Gigantor*). Однако он не был звездой шоу: в отличие от Атома, этот робот представлял собой не разумное существо, а огромную (сорок футов²²) машину, управляемую маленьким мальчиком, сыном изобретателя. Отсюда возник архетип «мальчик и его робот» для нескольких последующих сериалов: от «Джонни Соко» (*Johnny Sokko*) до «Евангелиона» (*Neon Genesis Evangelion*).

Доктор Тэдзука продолжил «Астробоя» несколькими сериями, основанными на его мангах. В одном только 1965 году можно было посмотреть «Чудо-3» (*Wonder Three*) и «Белый лев Кимба» (*Kimba, the White Lion*) (на основе его манги «Император джунглей» (*Jungle Emperor*)), а также анимационный спецвыпуск «Новый остров сокровищ» (*New Treasure Island*), основанный на новаторском комиксе доктора Тэдзуки 1947 года, который в буквальном смысле слова изменил всю среду.

В 1967 году как на японском, так и на американском телевидении появилась принцесса Сапфир из аниме по манге Тэдзуки «Принцесса-рыцарь» (*Ribon No Kishi, uuu Princess Knight*) и семья Мифунэ. Подросток Го Мифунэ облетел земной шар за рулем Мэч-5- сверхсовременного гоночного автомобиля – в сопровождении своего отца, младшего брата и подруги. Возможно, это кажется вам знакомым, потому что мультфильм «*Mach Go Go Go*» до сих пор показывают по кабельному телевидению под американским названием «Спиди-гонщик» (*Speed Racer*)²³. К концу 60-х годов интерес Америки к японской анимации упал почти до нуля.

Аниме: вторая волна

И так было вплоть до 1979 года, а затем на волне популярности фильма Джорджа Лукаса «Звездные войны» еще один аниме-сериал попал на американское телевидение, и его влияние было значительным. «Звездные блейзеры» (*Star Blazers*), анимационная версия манги Лэйдзи Мацумото *Uchuusenkan Yamato*, или «Космический линкор „Ямато“» стал настоящим откры-

²¹ Первый показ «Могучего Атома» по японскому телевидению начался в первый день 1963 года и шел до последнего дня 1966 года.

²² 12,19 м (прим. редактора).

²³ Поскольку цифра «пять» произносится по-японски как «го», название также может означать Мэч-5, Go (англ. глагол – «идти, ходить»), Go (имя водителя). И каламбуры только начинаются...

тием, поскольку у него было двадцать шесть недель сюжетной арки²⁴, и он затмил своих предшественников, как его тезка затмевал другие линкоры²⁵. Неизвестно, ожидали ли этого боссы телевидения на Западе, но некоторые дети постарше следили как за личными отношениями (какие-то персонажи умирают, какие-то влюбляются), так и за космическими сражениями против сил Гамиллона.

В 80-е годы в американском вещании произошли две революции: взрывной рост кабельных каналов и бытовых видеомагнитофонов. Распространение кабельных каналов, которые специализировались на показе мультфильмов, означало, что в больших блоках эфирного времени Америки начали вдруг образовываться огромные пустоты; их нужно было заполнить интересным или хотя бы разнообразным материалом. И вот эту пустоту начали заполнять несколькими японскими аниме-сериалами. Среди них был «ГоЛайон» (*Go Lion*) («Повелитель сотни зверей ГоЛайон / ПятиЛев» (*Five Lions*), 1981), переименованный в «Вольтрон» (*Voltron*), который, соединив два аниме-жанра, создал новый интригующий гибрид. Он начался с формулы для «научной команды», впервые созданной в сериале *Gatchaman*²⁶, и появился (с небольшими вариациями) в десятках разных интерпретаций японских аниме-сериалов. (Команда почти всегда состояла из: героя, женщины, ребенка, здорового парня, волка-одиночки. Последнее может показаться странным, поскольку одиночки обычно не являются частью команды, но именно в эти команды включали непредсказуемого героя – джокера, – поскольку он способен на все, от преступного поведения до состояний, граничащих с психозом²⁷.) В этом конкретном случае команду поместили в пять роботов в форме львов, которые способны объединяться в одного гигантского робота-человека. Сама идея рекомбинантных роботов восходит к «Роботу Геттеру» (*Getter Robo*), детищу Го Нагаи 1974 года. К тому времени, как трансформеры начали набирать популярность на Западе, почва уже была хорошо подготовлена.

«Роботек» (*Robotech*) пошел по американскому телевидению лучше (или, скорее, в три раза лучше), поскольку его собрали из трех разных японских телесериалов, которые, к тому же, отредактировали – так получился сериал 1985 года, который до сих пор называют большим шагом вперед в научно-фантастическом вещании – в прямом эфире или в анимации²⁸. В этой дикой и запутанной космической опере²⁹ земляне не строят гигантскую сверхпространственную «сверхразмерную» крепость «Макросс»: она врежется в Землю за несколько лет до битвы против инопланетян Зентради. Затем она становится летающим городом, авианосцем для атак на Зентради. К сожалению, земные силы не полностью знают все функции корабля. В один момент часть корабля рушится, оставляя в ловушке летчика-истребителя Хикару Ичидзэ (он

²⁴ Последовательность эпизодов (прим. переводчика).

²⁵ Космический корабль для сериала построили внутри разрушенного корпуса линкора «Ямато» времен Второй Мировой войны.

²⁶ Этот сериал, полное название которого *Kagaku Ninjatai Gatchaman*, или «Команда ученых-ниндзя „Гатчаман“» (*Science Ninja Team Gatchaman*), также появлялся на американском телевидении под такими названиями, как «Битва планет» (*Battle of the Planets*) и «Перегрузка» (*G-Force*). Именно в нем герои были одеты в костюмы птиц.

²⁷ В 1987 году, например, в сериале «Зиллион» (*Zillion*), который крутится вокруг лазерного оружия (на его сюжет оказали в равной части «Звездные войны» и «Гандам» (*Gundam*), команда (переименованная при дублировании на английский язык) состоит из Джей-джея (герой), Эппл (женщина), Эдди (ребенок), Дейва (здоровенный парень) и Чэмпа (одинокий волк). И эта формула оказалась настолько успешной, что даже использовалась в пародийном аниме-внутри-аниме «Гекингангер Три» (*Gekinganger Three*). Этот художественный сериал является частью сюжета сериала 1996 года «Крейсер Надэсико» (*Martian Successor Nadesico*). Кадры, герои и сюжет, «цитируемые» в «ГекингангерТри», пробуждают в памяти аниме о «гигантском работере» 70-х и «командеученых», и в этом случае команда героев состоит из Кен Тенку (герой), мисс Нанако (женщина), приемный Дзюмпей (ребенок) и Моспида (одинокий волк).

²⁸ Научно-фантастическая сага, известная на Западе как «Роботек», представляла собой компиляцию из «Гиперпространственной крепости Макросса» (*Super Dimensional Fortress Macross*), «Гиперпространственной Кавалерии Южного Креста» (*ChoJiku Kidan Southern Cross*) и «Бронированного основания МОСПИДа» (*Genesis Climber Mospeada*).

²⁹ Термин введен в 1940 году Уилсоном Такером, который использовал его для обозначения халтурной коммерческой научной фантастики (прим. переводчика).

же Рик Хантер) с... известной поп-певицей Линн Минмей. Это создает романтический треугольник, поскольку первый помощник Миса Хаясе тоже положила глаз на Хикару.

Одни следили за космическими боями. Другим нравилась романтическая линия, включавшая любовные романы – как межрасовые, так и межпланетные (хотя для трансляции в Америке вырезали сцены в душе с обнажением). Кто-то наблюдал, как супероружие справляется с Зентради, которым, как оказывается, сочувствует... поп-певица, кумир Линн Минмей. Но этот мультсериал стал вершиной того, что появилось на Западе, а западные зрители хотели большего.

Равно как и японцы. Сложные истории и герои доктора Тэдзуки породили волну новаторской манги, и это, в свою очередь, вдохновило поколения художников-мультипликаторов и аниматоров. Как он заметил в 1987 году, «многие талантливые люди, которые обычно занимались литературой или киноиндустрией, начали один за другим приходить в эту сферу, и они добились результатов... Теперь у японской анимации есть простор и технологии, не имеющие аналогов в мире»³⁰.

Просто нажмите play

Частью этой технологии 80-х являлся видеомагнитофон. Он оживил кое-каких старых фаворитов и избавил некоторые студии от необходимости думать о формировании анимации для телетрансляции. Оригинальная видеоанимация, созданная специально для выпуска в форматах домашнего видео без предварительного показа по телевидению (известная как «оригинальные анимационные видео» OAV, или уже упомянутая OVA) началась в Японии в 1983 году с космической оперы «Даллос» (*Dallos*). Способность создавать анимацию напрямую для зрителей не только расширила содержание, контент, но и увеличила количество фанатов буквально во всем мире. Как только неотредактированная, настоящая японская анимация появилась в качестве еще одного предложения на полках американских видеомагазинов, о ней начали говорить.

Перенесемся в 1995 год и остановимся на самом большом достижении того времени – «Сэйлор Мун» (*SailorMoon*). Будучи созданием художницы манги в жанре сёдзё (комиксы для девочек) Наоко Такэути, этот сериал представляет собой отчасти волшебное фэнтези, отчасти романтическую комедию и отчасти научную фантастику. Сериал стал хитом в Японии, США, Канаде, Польше, на Филиппинах, в Бразилии и особенно в интернете. Буквально за ночь появились сотни веб-страниц, восхваляющих воительниц в матросках. Цукино Усаги, сама Сейлор Мун, плаксивая, неуклюжая девчонка, которой в каждом эпизоде удается взять себя в руки как раз вовремя, чтобы спасти мир, приобрела легионы преданных поклонников³¹.

После этого еще два больших блокбастера завоевали домашние американские экраны³². «Жемчуг Дракона» (*Dragon BallZ*) был длинным (выходил еженедельно с 1984 по 1995 год)

³⁰ Каталог выставки Осаму Тэдзуки (Токио: Asahi Shimbunsha, 1990), с. 286.

³¹ В знак преданности, уникальной для западного телевидения, поклонники Сэйлор Мун оказали давление на производителей и дистрибьюторов мультфильмов, заставив их снимать продолжение сериала. В Японии «Сэйлор Мун» шла пять лет (200 серий), плюс было снято три полнометражных фильма и двадцатиминутный специальный выпуск. Фан-группа SOS (Save Our Sailors – Спасите наших моряков) запустила широкомасштабную кампанию, когда английские дубляжи были сделаны только для первой половины второго сезона. На момент написания книги первые четыре сезона транслировались на английском языке, а три полнометражных дублированных фильма можно было посмотреть на видеокассете.

³² В наши дни японская полнометражная анимация, отсутствующая в американских кинотеатрах с 1981 года, вновь становится популярной. «Призрак в доспехах» (*Ghost in the Shell*), «Джин-Ро: Волчья бригада», или «Оборотни» (*Jin-Roh: The Wolf Brigade*), «Икс: Фильм» (*X: the Movie*) (по мотивам женского комикса, созданного коллективом CLAMP, и не путать с биографией Малкольма Икса Спайка Ли), «Метрополис» (*Metropolis*), «Эскафлон: девушка из Гайя» (*Escaflowne: A Girl in Gaea and Perfect Blue*) демонстрировались в рамках показов арт-хауса, как и большинство фильмов Хаяо Миядзаки – от «Принцессы Мононоке» (*Princess Mononoke*) до «Унесенных призраками» (*Spirited Away*) и «Ходячего замка» (*Howl's Moving Castle*). Популярность первого полнометражного фильма «Покемон» (*Pokemon*) – неточный барометр, как и любое мощное произведе-

циклом манги Акиры Ториямы. Его анимационная версия имеет не меньшую популярность³³. В основе сериала весьма вольное толкование классического китайского романа, повествующего о подвигах обезьяны, которая сопровождает буддийского священника в паломничестве из Китая в Индию. Эпос «Жемчуг дракона» рассказывает о мальчике с обезьяним хвостом Гоку, обладающем способностями к боевым искусствам и имеющим доброе сердце³⁴. У Гоку есть золотая сфера – одна из семи жемчужин дракона, используемых для вызова бога дракона. Сериал, состоящий из более чем пятисот эпизодов, рассказывает о жизни Гоку: он сражается, растет, сражается, женится, снова сражается, заводит детей, борется, умирает и передает жемчуг дракона своему сыну Гохану (имя, которое по-японски буквально означает «рис» или «еда»).



Можно ли было сделать что-то большее? Рассмотрим «Покемона». Этот «отпрыск» видеоигры 1997 года имел бешеный успех по обе стороны Тихого океана. Драматический потенциал в столкновении странного вида фантастических существ с необычной силой, их победы и поражения являются основой амбиций мальчика. Попутно с победами над злодеями (и зловещими, и смешными) преподаются уроки слаженной командной работы, настойчивости в преодолении очень серьезных препятствий и нежного, сострадательного духа, известного в Японии как *ясаишиса*.

дение со странностями.

³³ На самом деле это три связанных сериала: «Драконий жемчуг» (*Dragon Ball*) «Драконий жемчуг Z» и «Драконий жемчуг GT» (*Dragon Ball GT*).

³⁴ Первый анимационный полнометражный фильм доктора Тэдзуке, «Сайюки» (*Saiyuki*) 1961 года, основывается на той же китайской легенде, хотя его порезали и переделали прежде, чем выпустили на американские экраны под названием «Великий Алакадзам» (*Alakazam the Great*). Интересно, что в 1941 году молодой Тэдзука посмотрел сейчас малоизвестный фильм «Принцесса Железный Веер» (*Princess Iron Fan*), тоже с вырезками, сделанными по указанию военного правительства Японии, которое не одобряло анархических ужимок обезьяны в разгар войны, особенно войны с Китаем.

От манги к маркетингу

Аниме или манга не всегда руководствовались лишь возвышенными и чистыми мотивами. Они так же заинтересованы в деньгах, как и их западные аналоги. (В конце концов, в основе «Покемона» лежит игра для «Нинтендо»). Однако существует большая разница в структуре и способах ведения сделок.

Большинство американских мультфильмов зародились на печатных страницах. В газетных комиксах, таких как «Попай»; книгах-комиксах, таких как «Супермен»; книгах для подростков, таких как «Винни-Пух» и сказки братьев Гримм – в них акцент делался на поиск чего-то проверенного и надежного у гарантированной аудитории. (Дисней в этом отношении развивал сразу два направления, основывая свои некоторые художественные фильмы на литературных источниках, создавая при этом версии комиксов с оригинальными персонажами, такими как Микки Маус и Дональд Дак.)

В 60-х годах в Америке начали более гибко подходить к исходному материалу; можно с уверенностью сказать, что «Толстяк Альберт и дети Косби» (*Fat Albert and the Cosby Kids*) стал первым мультфильмом в жанре стендап-комикса. «Заботливые мишки» (*Care Bears*) были известной линейкой игрушек еще до того, как их анимировали; в тандеме с анимацией разработали и другие товары – в первую очередь как способ финансирования проекта. В постмодернистскую эпоху американские мультфильмы основывались и на художественных фильмах (например, «Битлджус», «Люди в черном», «Волчонок» и – по странному повороту судьбы – игровые фильмы о Бэтмене, которые сами были основаны на новых версиях книг-комиксов, теперь важно именуемых графическими романами, некоторые из которых демонстрируют влияние японской манги!). Другие мультфильмы связаны со старыми анимационными сериалами. Однако большинство современных американских мультсериалов основано на оригинальных идеях.

Многие японские аниме начинаются с комиксов (фраза «на основе манги» очень часто используется в этой книге). И это дает несколько преимуществ, включая добрую волю и близость аудитории, которая уже знает персонажей и любит их. Это также позволяет зрителю, знакомому с историей манги, восполнять пробелы: аниматор может упускать некоторые детали истории, будучи уверенным, что целевая аудитория поймет смысл. Иногда в основе аниме лежит литературная классика: от истории Японии и Китая (придворный роман «Повесть о Гэндзи» (*The Tale of Genji*), эпос «Хаккенден» (*The Hakkenden*) периода Эдо и особенно роман о династии Мин «Путешествие на Запад» (*Journey to the West*) до современной японской литературы (послевоенный роман «Могила светлячков» (*Hotaru no Haka*)) и литературы других народов (от индийских священных писаний Ригведа до грустного европейского романа XIX века «Фландрийский пес» (*A Dog of Flanders*)³⁵). Конечно, существовали и оригинальные анимационные идеи. Но рынок тоже влияет на творческий процесс в Японии. Крупные производители игрушек, такие как *Bandai*³⁶, не только продают все, что можно продавать из популярных еженедельных сериалов, но и иногда предлагают добавить персонаж или изменить персонаж так, чтобы сделать его более прибыльным и интересным. Художник и режиссер так же учитывают пожелания анимационной студии, издательства и всех остальных участников процесса.

Если говорить об аниме, то в Японии практикуют роуд-шоу. Будь то еженедельный телесериал, художественный фильм или подборка *OAV*, продюсеры часто демонстрируют образец выпуска на мероприятии, который меньше, чем «предварительный просмотр», но гораздо

³⁵ Написан в 1872 году Марией Луизой де Раме под псевдонимом Уида (прим. переводчика).

³⁶ Японская компания, специализирующаяся на производстве игрушек и видеоигр и являющаяся третьим крупнейшим производителем игрушек в мире. Наиболее популярной у поклонников аниме продукцией *Bandai* являются коллекционные фигурки персонажей аниме и манги.

больше, чем расширенный трейлер. Зрителям, приходящим на такое роуд-шоу, которое проходит обычно за четыре месяца до премьеры, предлагают послушать певца-кумира, исполняющего музыкальную тему нового аниме, и основных актеров озвучивания³⁷, посмотреть интерпретацию аниме, а также познакомиться с художником манги, писателем или тем, кто изначально создал произведение, и увидеть образцы его работы³⁸.

Аниме: следующая волна

Успех «Покемона» на Западе, принесший такие сборы, о которых телевидение могло только мечтать, открыл двери для других аналогичных японских сериалов. Такие фильмы, как «Приключения с дигимонами» (*Digimon*), «Владелец ранчо монстров» (*Monster Rancher*) (в Японии «Ферма монстров» (*Monster Farm*)), «Юги-О» (*Yugi-Oh*), и «Собиратели карт» (*Cardcaptors*) (первоначальное название «Собирательница карт Сакура» (*Cardcaptors Sakura*)), возможно, никогда бы не попали на американский канал, несмотря на их собственные достоинства, без успеха „Покемона“. А ведь это просто сериал того же жанра: маленькие дети, странные монстры и коллекционные безделушки. Другие вещатели сделали ставку на иное японское аниме, такое как „Тэнти – лишний!“ (*Tenchi Muyo!*), „Последняя субмарина“ (*Blue Submarine № 6*), „Мобильный воин Гандам“ (*Gundam Wing*) и „Эскафлон“ (*Escaflowne*)³⁹. В этой книге будут затронуты основные аниме-телесериалы, художественные фильмы и OAV. Некоторые из них длинные: сериалы с сюжетной аркой в 26 недель или даже дольше. Аниме такого рода ориентированы на тех людей, для которых „Властелин колец“ Толкина – быстрое чтение. Для других форма длинной истории является продолжением пути некоторых видов телевидения: вместо серии автономных сценариев, которые едва ли связаны друг с другом (разве что через одних и тех же персонажей) существует одна колоссальная история-дуга, от начала до конца транслирующаяся по телевидению. Едва ли это является чем-то новым для тех, кто был преданным поклонником „Далласа“, „Династии“ или любой из „мыльных опер“, идущих в прайм-тайм, где сюжет эпизода В напрямую зависит от того, что произошло в эпизоде А. Однако немногие другие жанры американского телевидения размахивались так широко. Мультипликация западного телевидения по большей части предпочитала придерживаться определенной дисциплины с продолжением истории – по крайней мере до начала XXI века, когда аниме доказало, что это возможно.

Самым большим исключением на Западе недавно стал трехлетний выпуск «Аватар: Последний маг воздуха», или «Аватар: Легенда об Аан-ге» (*Avatar: The Last Airbender*).

Это не значит, что не существует определенной предсказуемости в условностях сценариев аниме, как это происходит с телевизионными программами на Западе.

³⁷ Более известные как сэйю. В Японии распространена целая индустрия сэйю, актеры озвучивания не только являются голосами персонажей, но и ведут активную деятельность по продвижению проектов.

³⁸ Иногда тематическая песня не имеет абсолютно никакого отношения к аниме, к которому она прикреплена. Она служит средством раскрутки как для певца, так и для фильма. Иногда существует прямая связь, а иногда она более слабая. Однако, в отличие от США, где телевизионные тематические песни сейчас используют редко (чтобы, наверное, продать больше рекламного времени), тематические песни живут и отлично чувствуют себя на японском телевидении, даже если это всего лишь девяностосекундная вырезка из полнометражной песни.

³⁹ В то время как «Тэнти» и «Гандам» были довольно успешными (ровно как и «Последняя субмарина», четырехчастный OAV, которая являлась одноразовым специальным продуктом), с «Эскафлоном» этого не произошло, хотя, возможно, он являлся величайшим художественным достижением коллектива. Кто-то склонен обвинять продюсера Fox Network Хаима Сабану за то, что он отнесся к этой работе как очередной передаче для заполнения субботнего утра и прекратил сериал после нескольких эпизодов. Однако, учитывая мифологию и мораль этого сериала (обсуждается далее в этой книге), возможно, никакая подготовка не смогла бы сделать «Эскафлон» успешным мейнстримом в Америке. Однако он полностью транслировался в Канаде, где получил широкое распространение среди благодарных фанатов.

Некоторые из этих условностей на самом деле удобны аудитории. В любом случае, чтобы полностью понять то, что до нас хотят донести, нам нужно мыслить с учетом условностей и культурной стенографии, используемых в сценариях и на экране.



Глава 2

Условности против клише

Аниме должно заставить аудиторию что-то почувствовать. В этой главе рассматривается, почему фанаты чувствуют то, что они чувствуют: визуальные, слуховые и социальные условности из повседневной жизни японцев, встроенные в аниме.

Очень часто при обсуждении аниме в интернете затрудняются с изложением «клише» аниме. Это, может быть, не самое используемое слово в обсуждениях темы, но оно, безусловно, самое неправильно понятое. Прежде чем продолжать, следует выяснить почему.

Искусство не существует в вакууме: его время и место определяет эстетика, от которой отталкивается произведение. И чтобы искусство считалось приемлемым для своей аудитории (это справедливо и для разговора о высоком искусстве, и для массового продукта), оно должно быть узнаваемо как искусство. Как? Воплощая в жизнь правила, касающиеся этого произведения, в то время и в том месте.

Давайте не будем обманывать себя: искусство определяется его правилами. Только в последние десятилетия с такими, казалось бы, случайными художниками, как Джексон Поллок, было ли искусство без правил даже концепцией, не говоря уже о возможности? Массовая культура, желая быть популярной, избегает авангарда, который по определению нарушает правила, руководит, а не следует, и расстраивает буржуазию на каждом шагу. Изменения в культуре обычно все же носят более постепенный характер, чем в оптовой торговле: правила, скорее, изменяются, чем отменяются.

Мы склонны забывать об этом, поскольку история меняет нашу точку зрения.

Бетховен являлся новатором, писавшим романтическую музыку, в то время как тогда все еще в моде была классическая школа. Однако он развил романтизм, изменив классицизм, а не отбросив его полностью. Только немногие авангардисты шли на радикальные перемены, и мы редко помним их имена. Мало кто знает Гарри Парча, композитора, который решил, что «хорошо темперированная» гамма западной музыкальной традиции больше не интересна – он разделил октаву и, поскольку большинство музыкальных инструментов было к этому не приспособлено, изобрел свои собственные инструменты.

Точно так же абстракционист-аниматор Норман Макларен вообще отказался от репрезентативного рисунка: его методы включали нацарапанные изображения, которые наносились на пленочную эмульсию с помощью булавки или полностью снимались с эмульсии и наносились непосредственно на прозрачную поверхность. Результаты были хаотичными, странными, и почти никогда больше не использовали, хотя техника Макларена была возрождена в 1995 году для некоторых самых странных, «галлюцинаторных» серий «Евангелиона».

Смысл этого отступления состоит в том, чтобы признать: слово «условность» имеет положительные коннотации, а слово «клише» – отрицательные, но не каждый, кто использует эти слова, понимает, почему это так. Жест, сюжетная линия, речь или немного бизнеса – это не обязательно клише просто потому, что их часто используют. В некоторых обстоятельствах эти часто используемые методы обладают способностью возбуждать и развлекать аудиторию, а также могут растрогать ее.

Внимание к условностям

Возьмем одну из самых популярных баллад Америки XIX века «Дом, милый дом» (*Home Sweet Home*). Сама по себе эта песня для современной аудитории звучит банально и слащаво, и включение ее в сцену, когда показывают дом персонажа, можно считать банальным и лишенным

воображения. И все же та же песня, но в скрипучей граммофонной записи начала века, звучит в конце «Могилы светлячков» по мере того, как камера в последний раз скользит по дому двух мертвых детей на болоте. В этот момент песня определенно не клише, она переполнена большим количеством сообщений для аудитории – и не в последнюю очередь такими: они никогда бы не оказались в этом месте, если бы не американские бомбардировки и безразличие взрослых.

Поэтому давайте будем иметь в виду такое разграничение:

Условность есть приемлемый прием, который по своей сути является частью повествования или характера персонажей и который (хоть он и кажется устаревшим) все еще можно использовать по-новому.

Клише вытесняет творчество. Клише используются ленивыми и бездарными художниками, которые хотят закончить работу, а не найти новое применение для условностей, наилучшим образом информирующих о работе.

Пример: в любом бою на мечях – от «Бродяги Кэнсина» (*Rurouni Kenshin*), и «Юной революционерки Утэны» (*Shoujo Kakumei Utena*) (самурайские эпосы в реальном времени) до девушки-кроссдрессера, расправляющейся со своими врагами, в «Принцессе-рыцаре» (*Princess Knight*) доктора Тэдзуки, существует стандартизированная хореографическая часть. Противники стартуют на некотором расстоянии друг от друга. Они бегут во весь опор друг на друга, проходят мимо друг друга таким образом, что вы не можете понять, был ли кто-нибудь вообще ранен, а потом стоят как вкопанные во время драматической паузы. Чтобы увидеть повреждения, нужна еще пара секунд.

Если к этим приемам подходят творчески или искренне (имеется в виду с полной уверенностью в достоверности этой ситуации как части рассказа истории, а не насмешливо в качестве способа быстрее закончить работу и успеть в срок), они не становятся клише. Посмотрите на первую дуэль в первом эпизоде «Юной революционерки Утэны» (1997). Кёити Сайондзи пытается срезать цветок с одежды Утэны мечом Диоса. Утэна явилась на дуэль вооруженной лишь бамбуковым тренировочным мечом. Несмотря на несоответствие, вы знаете, кто победит. Тем не менее, действие, весьма захватывающее.

Еще один пример: хореография такого рода также использована в фильме 1988 года «Акира», за исключением того, что в скоростной игре «на слабо» мечи заменены на мотоциклы. Условность становится клише только в результате чрезмерного или многократного использования.

В конце истории Такахаси Румико «Доходный Доходный дом Иккоку» (*Maison Ikkoku*) (1988), Годай Юсаку наконец-то женится на своей прекрасной овдовевшей квартирной хозяйке Отонаси Кёко. Если бы это просто был общий финал, то он стал бы клише: предсказуемый финал, который просто ждал своего часа за кулисами, чтобы выйти на сцену. Однако в манговом изложении этой истории Такахаси растягивал ухаживание, которое длилось более семи лет, и читатель (и зритель аниме-сериала) видит в конце удивительную инверсию стереотипных гендерных ролей: Кёко продолжает управлять зданием, в то время как ее муж работает в совершенно женском мире ухода за детьми.

Звук аниме

«Доходный дом Иккоку» является одним из наиболее интересных аниме-сериалов по тому, как в нем используются условные символы и сигналы – он как бы стенограмма японских мультфильмов. Это послы для осведомленной аудитории, который может завести в тупик тех, кто о нем не знает. Например, при показе здания снаружи фоном часто звучит странный звуковой сигнал. Японская аудитория знает не только, что это такое (в конце рабочего дня в рог по традиции трубит производитель тофу), но и когда (ближе к вечеру) и где (район Накано в

Токио, где сам Такахаси учился в колледже, когда был студентом, и здание, которое, вдохновило его на сериал) это происходит⁴⁰. Но зритель никогда не видит мастера тофу: мы просто слышим гудок. Чисто за счет повторения западный зритель может уловить лишь тот факт, что сцена с рогом происходит во второй половине дня.

Еще одним примером творческого использования звуковой условности является весь сериал «Евангелион», начатый в 1995 году. Многие сцены на улице, в том числе дальние (общие) планы жилого дома Мисато, сопровождается жужжание насекомых на заднем плане. На самом деле это звук цикад – шумных маленьких насекомых, которые огромным роем появляются в Японии каждое лето. Однако это исключительно летние насекомые. В «Евангелионе» их гудение преследует зрителя неделю за неделей, месяц за месяцем. Тому, кто привык слышать их каждый год лишь в течение короткого времени, становится очень неприятно. В сюжете это призвано отразить изменившийся климат Японии после Второго удара, когда Земля сместила относительно своей оси и климат Японии стал тропическим. Постоянное жужжание цикады – это напоминание зрителю (по крайней мере, зрителю, который знает о цикадах), что в мире произошло что-то невероятно ужасное.

Перечисление всех элементов аниме-стенографии и их значений заняло бы отдельный том, но существует несколько общих положений, которые абсолютно необходимо уяснить с самого начала. Многие из этих условностей возникли в манге и затем перешли в аниме.

Внутри линий

Возможно, наиболее характерной условностью является тенденция в моменты действия или проявления высоких эмоций полностью убирать фон. Вместо этого мы видим широкие стремительные линии, указывающие на скорость или мощь. Такой прием фокусирует наше внимание на персонаже, а также дает нам понять, что персонаж участвует в серьезной борьбе или совершает какие-то усилия. Примеров предостаточно, редко когда в аниме нет такой сцены.

Этот фокус на персонаже является элементом повествования как в аниме, так и в мангах, которые отдают предпочтение длинным сюжетным аркам. Такого рода повествование позволяет тщательно продумать не только развитие сюжета, но и развитие персонажа. В аниме последнее, как правило, более важно. Люди, которые смотрят аниме, хотят видеть, как персонажи растут, изменяются и реагируют на стресс. Реакции могут быть незаметными или избыточными, но в любом случае основное внимание уделяется персонажу. Когда фон исчезает, этот фокус становится буквальным.

Неточность в движении губ

Вторым примером условности в аниме является очевидное отсутствие естественности в движении рта говорящего персонажа. Для тех, кто был воспитан исключительно на театральной анимации Диснея (в отличие от их последних мультсериалов, созданных для телевидения), движения рта персонажей аниме вверх-вниз выглядят фальшиво. Вы испытываете еще большее неудобство, когда смотрите аниме с субтитрами и, слушая оригинальный японский диалог, понимаете, что движения рта не совсем соответствуют произносимым словам. Что за халтурная работа?

Это не халтура. И это даже не является чем-то универсальным, так как некоторые студии более добросовестно, чем другие, относятся к соответствию движений губ произносимым

⁴⁰ См. Toren Smith, «Princess of the Manga», *Amazing Heroes* (May 15, 1989): 23.

словам. В любом случае существует несколько причин, по которым это может делаться именно так.

Просто там все по-другому. Хироки Хаяси снял несколько самых популярных аниме – «Тэнти – лишний!», равно как и «Кризис каждый день: Токио 2040» (*Bubblegum Crisis Tokyo 2040*)⁴¹. Он также был художником в американском сериале «Громокошки» (*Thundercats*). Он говорил:

«В американском сериале диалог сначала пишется на бумаге, а затем записывается, и кадры делаются в соответствии с этим. В японском все по-другому, так как там сначала делают съемку, а затем записывают голоса... Как правило, мы используем только три изображения [движений рта], когда персонаж разговаривает, в отличие от американского сериала, в котором нам нужно было сделать восемь»⁴².

Ранние средства массовой информации. До телевидения и массового распространения журналов одним из классических типов японских рассказчиков был *камисибай*. Он устанавливал мольберт с серией рисунков на нем, которые он использовал в качестве иллюстраций к своим рассказам, при этом говорил разными голосами и применял звуковые эффекты⁴³. Рты марионеток Бунраку неподвижны, так же как и у актеров в театре, где главные герои обычно носят маски. В Японии существуют примеры того, когда зрители «озвучивали» рты, которые двигались, но не издавали звуков, и примеры речи, доносящейся из неподвижного рта.

Западные примеры. Большая часть западной телевизионной анимации на самом деле сталкивается с той же проблемой. Движения пасти медведя Йоги ненамного точнее, чем у Спиди-гонщика. Предъявлять обвинения всему этому виду искусства из-за такой условности в лучшем случае мелко.

Восточное предпочтение. Здесь мы снова находим приоритет эмоциональной жизни персонажа и меньшее беспокойство о том, является ли мультфильм идеальным с технической точки зрения. Актриса озвучки аниме и поп-певица Хаясибара Мэгуми рассказывает в своей автобиографии (опубликованной в формате манги) о занятиях, которые она проводила для подготовки к озвучиванию. «Самая важная вещь для актера озвучки состоит в том, что он не должен пытаться соответствовать голосу [движениями рта], а заботиться о том, чтобы как можно глубже проникнуться тем, что чувствует персонаж». В любой ситуации к неверной синхронизации губ довольно легко привыкнуть, и это не должно отнимать у вас удовольствие от просмотра аниме.

Блондины привлекательнее?

Еще одна условность, которую следует отметить, восходит к началу XX века. В период эпохи Мэйдзи (1868–1912) Япония покончила с двухвековой изоляцией от остального мира, отказавшись от многих своих традиционных моментов. Все современное «входило» автоматически, и все западное было по определению современным. Так в Японии появились газетные комиксы, копирующие западные, а десятилетием позже этому примеру последовала анимация. В результате получилась череда героев, которые выглядели по-европейски или имели светлые волосы, даже если они были японцами. Потребовались буквально десятилетия, чтобы художники манги, родившиеся после Второй мировой войны, начали рисовать азиатов, которые выглядят как азиаты. В то же время японские зрители воспринимают Сейлор Мун как японку, несмотря на светлые волосы.

⁴¹ Сериал 1999 года, созданный для телевидения, связанный с сериалами OAV 1980-х годов режиссера Кацухито Акиямы.

⁴² Из интервью с Джефффри Теббетсом, *Animerica* 7, по 8:15, 33.

⁴³ Frederik L. Schodt, *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics* (Tokyo: Kodansha International, 1983), 62.

Быть реальным

Четвертая условность связана с третьей и восходит к 1960-м годам, когда художественные стили в манге начали выходить за рамки мультяшного образа послевоенных лет. Фанаты манги, которые выросли и стали следующим поколением художников, начали либо придерживаться старого стиля в подражание доктору Тэдзуке, Мацумото Лэйджи, Исиномори Сётаро, Икэде Риёко и другим громким именам, либо старались превзойти их и работать в более реалистичной манере. Этот «реалистичный» стиль на самом деле варьировался от карикатурного до гиперреализма (между ними огромный разбег). Новый стиль даже получил собственное имя – гэкига (драматические рисунки), – чтобы отличать его от манги. Суть заключается в том, что аниме показывает один и тот же диапазон, начиная с очень большого внимания к деталям до вопиюще карикатурного изображения. В последние годы наметилась тенденция даже серьезных персонажей представлять карикатурами, своеобразными «детскими версиями» самих себя. Их иногда называют SD (супердеформациями) или СВ (от *child body*, «детское тело», либо *chibi* (чиби), «коротышка»). Эти буквы перед названием обычно означают, что вас ждет комедия.

СУПЕР ДЕФОРМАЦИЯ

Шаржи существуют примерно столько же, сколько само рисование. Есть множество примеров времен античной Греции и Древней Японии: люди, нарисованные с искаженными чертами лица, или изображения людей в виде животных и животных в виде людей. И аниме, которое развилось как из манги, так и из западных мультфильмов, давно использует нереалистичные лица и конечности.

Но одну конкретную условность в аниме можно датировать точно. Весной 1988 года две студии начали работать над «супердеформированными» (SD) комедийными проектами. Студия *Sunrise*, создатель сериала «Мобильный воин Гандам», занималась фильмом «Мобильный воин Гандам: Ответный удар Чара» (*Char's Counterattack*) – приквел, когда придумала «SD-Гандам» – серию коротких эпизодов в формате OAV, снятых режиссером и разработчиком «Мобильного воина Гандама» – Гэн Сато.

И люди, и механизмы имеют огромные головы, короткие тела, как у детей, и носят бесформенные одежды. Цель – юмор, причем, весьма плоский: например, Гандам начинает атаку и запутывается в рыболовной сети.

Тем временем, в студии *Armitic* создатели женского экипажа в «Девичьей силе» (*Gall Force*) работали над собственным SD-проектом. «Десять маленьких девичьих сил» (*Ten Little Gall Force*). Сил показывает нам американские версии экипажа с детскими телами, которые собрались не для того, чтобы патрулировать Вселенную, а для того, чтобы сделать музыкальное видео.

С тех пор открылась дорога для супердеформации. SD-версии девчачьей бейсбольной команды появляются в качестве коммерческого буфера в «Девяти принцессах» (*Princess Nine: Kisaragi Female Baseball Club*). В телесериале «Летопись войн острова Лодосс» (*Record of Lodoss War*) каждый эпизод заканчивается вставкой «Добро пожаловать на остров Лодосс» – омаке (бонусом), в котором даже драконы супердеформированные. Третий фильм «Сейлор Мун» кратко представляет нам SD-версию матросов, уверенных, что они дети, которые едят прынич-

ный домик. А Нагаи Го придумал SD-версии собственных персонажей, включая кровожадного Человека-дьявола.

Язык тела и жестов

Другие условности манги/аниме являются более характерными для культуры Японии. К ним относятся:

- почесывание затылка при смущении;
- появление гигантской капли пота (не следует путать со слезой) или видимые очертания X на виске персонажа во времена стресса;
- кровотечение из носа при сексуальном возбуждении;
- большой мокрый пузырь, выходящий из носа персонажа, обозначающий, что персонаж спит;
- вытянутый кулак с вытянутым мизинцем – это жест (обычно у героев мужского пола), указывающий на то, что говорящему или субъекту, которому он относится, «повезло»⁴⁴;
- если персонаж (обычно женщина) улыбается и высовывает язык, часто при этом с закрытыми глазами, то он посылает зрителю определенное сообщение: «Разве я глупа?» Есть много примеров этого:
 - в начале пятого сезона «Сейлор Мун» так делает Ами, книжный червь среди сейлор-сенши (команды в матросках), которая уткнулась носом в очередную книгу. На этот раз, однако, она роняет книгу, и мы видим рожок с двумя шариками мороженого;
 - в одном из эпизодов «Милашки Хани» (*Cutey Honey*) есть андроид, являющийся репортером, пытающимся найти связь между рок-певицей и вторгающимися монстрами. Когда рокер застаёт Милашку Хани в гримерке, она бросается к певцу и признается ему в любви. Певец выгалькивает Милашку Хани из гримерной, хотя потом андроид говорит себе: «Даже приятно». Улыбка и язык – сигнал аудитории о том, что «симпатию» к любви девушки не следует воспринимать всерьез;
 - Кон Сатоси в «Актрисе тысячелетия» (*Millennium Actress*) – это, среди прочего, попытка рассказать о жизни и творчестве Фудзивары Тиэко, знаменитой японской кинозвезды. Она начала свою карьеру в 1937 году в возрасте четырнадцати лет, когда руководитель студии нашел ее и решил дать ей роль в частично романтической, частично националистической пьесе, которую собирались снимать в оккупированной Маньчжурии. Спустя много лет Тиэко рассказала документалисту о том, что она просто хотела поехать в Маньчжурию, чтобы увидеться с одним радикально настроенным студентом, в которого она по уши влюбилась. Она согласилась играть, хотя ее совершенно не интересовали политика или кино. Она прервала рассказ, высунув язык. На самом деле именно так она дала понять, что все это глупости, так как девушка, которая на самом деле не заботилась об актерской игре, в следующие несколько десятилетий стала кинозвездой большой величины.

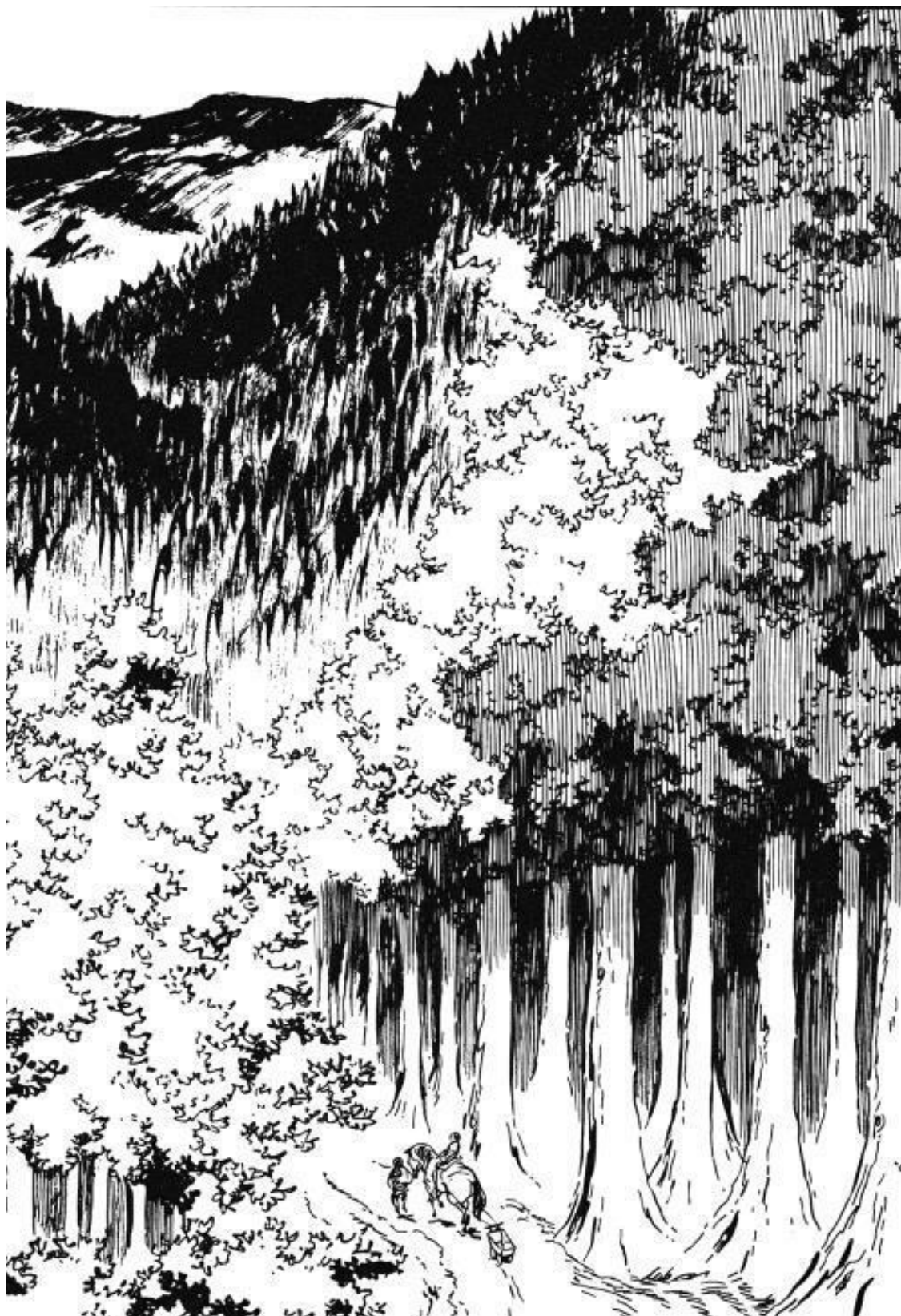
Все эти условные жесты указывают аудитории не только на то, что происходит (или вот-вот произойдет), но и как к этому относиться, посредством пробуждения в памяти аналогичных ситуаций в предыдущих аниме. Это вовсе не спойлеры того, что касается сюжета, но они по-своему помогают.

⁴⁴ Иллюстрацией этого жеста является эпизод из манги «Доходный дом Иккоку». Годай уходит из этого дома из-за недоразумения; к моменту исправления ошибки возникает новая проблема: появился еще один жилец, и Кёко отказывается сдавать ему его старую комнату. В поисках места, где можно остановиться, он приходит в квартиру его друга по колледжу Сакамото. Годай стучит в дверь; он слышит, как кто-то бегаёт и шумит в квартире. Дверь приоткрывается, и в щелку мы видим лицо Сакамото и его руку с вытянутым мизинцем. Смысл ясен: «У меня здесь девушка, и мы сейчас немного заняты...» Персонажу было бы неудобно говорить так много слов, и это поставило бы девушку в неловкое положение. Значение ситуации передается без слов, с помощью жестов.

Сцена во время начальных титров «Девяти принцесс» – сериала 1999 года о женской бейсбольной команде, бросающей вызов своим коллегам-мужчинам, тоже наглядно демонстрирует это. Сериал построен вокруг Кавасаки Рё, уникальной пятнадцатилетней подающей, которая, по-видимому, унаследовала точные броски левой рукой от своего отца, который также был питчером профессионального уровня (и который погиб в дорожно-транспортном происшествии, когда Рё было пять лет). В кадре в огнях стадиона видно лицо Рё, покрытое грязью и мокрое от слез, но это слезы радости, потому что она смотрит в небеса. Любой, кто знает спортивные манги или аниме, понимает, что происходит: битва окончена, одержанная победа досталась нелегко, и девушка «общается» со своим отцом.

Отнесись авторы к этой сцене небрежно или цинично, она не имела бы и половины той силы, которую несет. Однако этот отрывок сигнализирует аудитории, что, несмотря на препятствия, с которыми сталкивается Рё как в спортивном, так и в личном плане, будет побеждать справедливость⁴⁵. Это подтверждение того, что аудитории следует понять больше, чем показано, в том числе и то, что (как ни странно) по мере взросления девушке придется справляться с проблемами японского общества.

⁴⁵ Одна только личная сфера может стать довольно сложной; привычный романтический треугольник в наши дни превращается в простую геометрию. В «Девяти принцессах», например, Рё вскоре обнаруживает, что ей приходится выбирать между мальчиком, живущим по соседству, и бейсбольным феноменом в средней школе, который взял ее в команду; бейсбольный феномен, тем временем начинает заниматься СМИ, чтобы быть кавалером школьного теннисного феномена... И так далее.



Глава 3

Социальная сеть и одинокий волк

Повседневная жизнь в Японии – это сложная сеть семейных отношений, социальных ролей и даже языка. Популярная культура, в том числе аниме, помогает обществу ориентироваться, даже когда оно фокусируется на благородных и героических одиночках.

У всякой культуры есть свои доминирующие мифы, основные верования, которые являются почти религией. Американская культура, например, отрывается от своих европейских корней в части американского убеждения – почти догмата – в том, что обычные, простые люди обладают врожденной мудростью, несравнимой с элитой власти. Оно проявлялось различными способами как в первом независимом акте политического инакомыслия в Америке (Восстание виски, 1794), так и книгами вроде «Приключения Гекльберри Финна». Торжество здравого смысла над утонченностью и цивилизацией было в основе нескольких телесериалов: «Жители Беверли-Хиллбилли», или «Жители Беверли-Хиллз» (*The Beverly Hillbillies*), «Настоящая Маккой» (*The Real McCoys*), «Уолтоны» (*The Waltons*), «Шоу Энди Гриффита» (*The Andy Griffith Show*), «Симпсоны» (*The Simpsons*), и даже «Принц из Беверли-Хиллз» (*Fresh Prince of Bel Air*). Но американские мифы – это тема для другой книги.

Японские мифы устоялись и отшлифовались, поскольку японская культура примерно в десять раз старше американской. Влияние на культурную мифологию Японии оказывают многие факторы – от религии до политики, но можно утверждать, что доминирующей силой является жилищный вопрос.

Единение

Возьмите половину населения Соединенных Штатов (или около 135 миллионов человек⁴⁶) и ограничьте их тремя штатами на западном побережье: Вашингтон, Орегон и Калифорния. Это перенаселение поможет представить, что такое жизнь в Японии. Большая часть площади этого островного государства занята горами, непригодными для сельского хозяйства или торговли, и каждый год зеленых насаждений становится все меньше и меньше. Следовательно, понятие приватности (частной жизни) в Японии всегда сильно отличалось от того, что было на Западе. Люди в Японии исторически жили очень близко друг к другу, традиции архитектуры обычно предполагали использование тонкого дерева и бумаги для внутренних стен, так что у людей никогда не было ощущения настоящего уединения.

В этой культуре идентичность человека возникает из принадлежности к группе, а не просто из его самостоятельного эго.

Домашний рубеж

Все начинается с семьи. Она стоит в Японии на первом месте, и это символизирует важность членства в ней. В прежние времена браки, заключающиеся посредством переговоров между кланами, случались так же часто, как и браки по любви. Даже в современных условиях членство в группах является важной частью жизни в японском обществе. Все социальные общности, начиная со школы, которую посещал, и заканчивая фан-клубами, соединяются и становятся частью формулы жизни, выраженной в словах «он» (обязательство, долг) и «гири» (честь). *«Каждая группа, – пишет Т. Р. Рид, – имеет право на преданность со стороны*

⁴⁶ По данным на 2020 год – 164,8 млн (прим. редактора).

других членов, и это, по существу, определяет японскую жизнь. Группы, к которым вы принадлежите, составляют то, кто вы есть»⁴⁷. Хорошие дела скорее становятся частью общей ценности социального взаимодействия, чем поступки, совершенные ради какой-то морали или чего-то еще. Если кто-то это сделает непосредственно для вас, то у вас появляется обязательство вернуть услугу; если вы этого не сделаете, вы обесщечены. Это имеет этические последствия, которые отличают повседневную жизнь в Японии от жизни на Западе, где предполагается, что групповая принадлежность занимает второе место после свободной воли человека.

Японский язык может прощать ошибки, как только установлена связь. Однако некоторые концепции, включая совместное обучение для девочек и мальчиков, а также равные права для людей с ограниченными возможностями, пришлось вводить в Японию с Запада.

Нельзя сказать, что японцы холодны, отнюдь нет. Большинство примеров в этой книге покажет, что у японцев, в их поп-культуре, существует предпочтение по отношению к историям, в которых преобладают эмоции, а не действие. Различие между «влажным» и «сухим»: первое подразумевает эмоциональную близость, последнее – «сохранение сдержанной дистанции»⁴⁸. Когда речь заходит о социальном взаимодействии, все остается довольно «сухим», если связь не установлена со временем, или такая близость кажется естественной в этих обстоятельствах.

Два примера из «Доходного дома Иккоку» Такахаси Румико прекрасно иллюстрируют это. В одном эпизоде Годай – вопреки домашним правилам— приносит в свою комнату котенка⁴⁹. Его друг Сакамото уезжает домой на каникулы, и Годай соглашается присмотреть за его кошкой, которую Сакамото назвал Кёко, так как он большой поклонник актрисы Мано Кёко. Годай беспокоится, что произойдет, если он назовет кошку по имени, так как его управляющую зданием тоже зовут Кёко. Совет Сакамото прост: не зови кошку по имени.

Конечно, это легче сказать, чем сделать, и когда один из жильцов подслушивает, как Годай разговаривает с Сакамото по телефону о «Кёко», не добавляя при этом к имени вежливого «-сан» (невежливая форма обращения, известная как «йобисуте»), он говорит, что ему кажется, будто Годай находится в чересчур фамильярных отношениях с управляющей зданием.

Когда жилец подслушивает, как Сакамото говорит, что «каждую ночь Кёко забирается» к нему «на футон»⁵⁰ и спит с ним, то беспокойство Годая о проблеме с именем принимает по настоящему комический оборот.

На другом конце шкалы находится финальный эпизод «P. S. Иккоку-кан», в котором Годай женится на Кёко после семи лет ухаживания⁵¹. На празднике после традиционной синтоистской церемонии Годай произносит ожидаемую речь с благодарностью всем за то, что они пришли и поддержали семейную пару в ее надеждах на будущее. Когда речь заканчивается в драгоценный момент, который является одним из лучших проявлений манги и подводит итоги деятельности японского общества, а также человеческого сердца, Годай начинает говорить гостям: «Я и Кёко-са...». Он останавливается, понимая, что сказал, и, поправившись, продолжает: «Я и Кёко».

И это преодоление не просто маленький мостик; до этого момента, даже обращаясь к ней напрямую, он обычно называл ее канринин-сан (*kanrinin-san* — «управляющая зданием» плюс вежливый суффикс), следуя общепринятому японскому обычаю называть людей по их долж-

⁴⁷ T. R. Reid, *Confucius Lives Next Door: What Living in the East Teaches Us About Living in the West* (New York: Vintage Books, 1999), 74.

⁴⁸ Reid, p. 69.

⁴⁹ Rumiko Takahashi, «Кюко to Soichiro» *Maison Ikkoku* (Tokyo: Shogakukan, 1983), 63. Как показывает название этого эпизода [«Кёко – Соичиро»], на самом деле это так называемая ситуация «поворот-честная игра». В конце концов собаку Кёко зовут Соичиро, в честь ее покойного мужа.

⁵⁰ Диван (прим. переводчика).

⁵¹ «P.S.Ikkoku-kan», Rumiko Takahashi, *Maison Ikkoku 15* (Току о: Shogakukan, 1987), 191.

ностям. Опять же, эта ситуация – определение по членству в группе, в данном случае по профессии или карьере. И даже в страсти добрачного секса он все еще зовет ее «Кёко-сан». Точно так же Кёко потом, целуя Годая, говорит ему: «Правда в том, что уже долгое время я влюблена в Годай-сан» (*Honto wa ne, zutto mae kara, Godai-san no koto data no*). Она не только обращается к нему по фамилии (она никогда в манге не использует его имя Юсаку), но и говорит о нем в третьем лице. Нам, привыкшим к непринужденной и даже грубой неформальности на Западе, это может показаться странным, но в Японии это весьма естественный способ общения.

Уровни вежливости – и как неосведомленный западный человек будет иметь с ними дело – часть стиля отношений пилотов «Евы» в «Евангелионе». Икари Синдзи – сын Икари Гендо, командира проекта «Ева». Его два товарища-пилота (обе девушки примерно его возраста) обращаются к нему по-разному, что можно объяснить их национальностью. Таинственная Аянами Рей называет его «Икари-кан»⁵². (Кстати, нет никаких шансов на то, что Синдзи путают с отцом, которого зовут также; отца бы называли с указанием на должность – командир Икари.) Лэнгли Аска, наполовину немецкого происхождения и выросшая в Америке, не озабочена такими тонкостями. Она обычно, обращаясь к нему, говорит «Синдзи-кан», если она в хорошем настроении, а если нет, то «бака Синдзи» («Синдзи, ты идиот»).

Если Аска хочет быть грубой, то ей не нужно называть Синдзи идиотом: достаточно просто использовать его имя. «В Японии, – указывает Рид, – по имени можно обращаться к тому, кто примерно вашего возраста и кого вы знаете с дошкольных лет. Но, как правило, в этом благопристойном обществе это слишком интимно... чтобы говорить о ком-то, кого ты знаешь лет десять или около, называя его по имени»⁵³. «Синдзи-кан» – довольно плохое обращение к новому знакомому; отбрасывание «-кан» является хрестоматийным примером йобисуте.

⁵² Использование Рей обращения «Икари-кан» является примером недавнего движения к своего рода демократичности. В течение многих лет «-кан» был суффиксом, используемым мужчинами аналогичного положения, такими как одноклассники или коллеги. До недавнего времени мальчики обращались к девочкам, используя уменьшительный суффикс «-чан», в то время как от девочек ожидалось, что они будут использовать «-сан» по отношению к своим одноклассникам мужского пола. Обращение мальчиков и девочек друг к другу с помощью «-кан» является шагом к сексуальному паритету, но при этом сохраняется идентичность группы.

⁵³ Reid, p. 69.



В интервью с журналом «Анимерика» (*Animerica*) мангака, работающая в жанре сёдзё (манга для девочек) Сайто Тихо, входящая в команду *Be Paras*, создавшую «Юную революционерку Утэну», предлагает философию жизни, которая почти нигилистически индивидуалистична, правда, в последнюю минуту она возвращается к традиционному для Японии пониманию того, как другие влияют на твою жизнь и наоборот: *«Когда я была ребенком, я думала, что мир – это прочное место: я жила в нем, и все, что я делала, представляло собой опыт в существующем мире. Но позже я поняла, что есть люди у власти, которые пытаются изменить мир в соответствии с их собственными желаниями. Это справедливо не только для такого маленького мира, как домашнее хозяйство, но и для такого крупного образования, как общество. Эти представители власти способны изменить мировую этику и мораль и использовать их в качестве своих инструментов. Итак, в тот момент, когда я поняла, что мораль меняется теми, кто находится у власти, я почувствовала себя свободной. Так как ограничения на меня как на женщину были наложены людьми, а не вселенной, я поняла, что у меня нет ограничений. Являясь человеческим существом, я буду делать то, что мне нужно, чтобы стремиться к счастью, независимо от ограничений других: именно в стремлении я становлюсь самодостаточным человеком. Однако я не могу действовать так, как хочу, потому что мне приходится общаться с другими людьми и взаимодействовать с обществом, но, принимая во внимание других людей, все равно можно найти свой собственный путь к счастью»*⁵⁴.

Даже революция, похоже, имеет свои пределы.

Не говори просто «нет»

Высокий уровень вежливости во всех социальных взаимодействиях в Японии приводит к некоторым недоразумениям. Президент Клинтон встречался с президентом России Ельциным

⁵⁴ «Chiho Saito and Kunihiko Ikuhara», interviewed by Julie Davis and Bill Flanagan. *Animerica* 8, no 12: 9.

в 1994 году. Самая известная оплошность заключалась в следующем: когда зашел разговор о японском премьер-министре, Клинтон предупредил Ельцина, что «Он говорит „да“, когда имеет в виду „нет“». Нельзя говорить, что японцы – нация лицемеров. Но здесь слово «нет» иногда считается слишком прямолинейным.

Конечно, в японском языке существует слово «нет», но его использование регулируется сетью социальных обязательств. Эта сеть обуславливает одну из самых сложных вещей, которую многим жителям Запада, изучающим японский язык, трудно понять: словарь и даже грамматика могут меняться в зависимости от возраста, пола и социального положения по отношению к собеседнику в разговоре. Уровни вежливости как таковые не преподаются и самим японцам, потому что они японцы; эти уровни являются константами в обществе, и им учатся, как и кланяться, на примерах с колыбели.

Автомобильная компания «Ниссан» (*Nissan*) выпустила серию книг под названием «Деловой японский язык» (*Business Japanese*), стремясь объяснить корпоративную культуру Японии, а также ее язык. Книги предупреждают западного человека, участвующего в переговорах, об этом. Хотя ему/ей может показаться, что японские «коллеги все это время давали» им «так мало указаний о том, как продвигаются переговоры», на самом деле сигналы ясны для того, кто их понимает. Такие фразы, как «Ну, я не знаю...» или «Наш департамент не может в одиночку принять решение по этим вопросам...» или даже мертвая тишина имеют одно и то же значение: нет. Участнику переговоров также не следует предполагать, что на решение наложили вето на месте: дело здесь в верности коллективной этике, когда завуалированное «нет» «отражает [мнение] начальства, с которым подробно проконсультировались перед встречей»⁵⁵. Этот консенсусный подход проиллюстрирован в эпизоде аниме 1995 года, основанном на романтической манге для подростков «Мальчик-мармелад» (*Marmalade Boy*), созданной Ёсидзуми Ватару. Эта история о зарождающейся любви (и препятствиях на ее пути) между Юу и Мики. Однако структура всей этой истории весьма необычна и могла бы послужить Коулу Портеру основой для целого мюзикла.

Несмотря на то, что Юу и Мики знали друг друга, их родители никогда не встречались. По крайней мере до тех пор, пока они все не отправились в отпуск на Гавайи. Поворот судьбы нарушил привычный уклад жизни всех заинтересованных лиц, так как родители Юу и Мики решили развестись, чтобы снова вступить в брак с супругом из другой семьи! А в довершение всего они решают, что, вернувшись в Японию, им всем будет лучше жить в одном большом доме!

Это новая ситуация сильнее всего негативно влияет на Мики: Юу теперь ее сводный брат, а также сосед по дому, что усложняет любое развитие любовного романа. Взрослые замечают, что она несчастна, и решают действовать. Они разыгрывают изошренную драку, которая грозит разлучить семьи. Конечно, когда все выглядит так, будто семьи вот-вот расстанутся, Мики решает, что на самом деле ей не стоит возражать против нестандартной жизненной ситуации, и мир восстанавливается.

В конечном итоге цель – это гармония, или «ва» (*wa*). Вот почему взрослые не просто велели Мики принять их правила или волю большинства. Ва – это не вопрос демократии или преимущества большинства; речь здесь идет о консенсусе, о том, чтобы все члены группы согласовано работали над одной и той же целью. Проблема неизбежно бы возникла, если бы у Мики имелись скрытые планы, или если бы с ее недовольством новыми условиями жизни не разобрались. Она вернулась в лоно семьи, и гармония была достигнута.

Однако гармонию нельзя навязать, и попытки сделать это могут принести больше вреда, чем пользы. Об этом говорится в одной из сюжетных линий аниме для девочек про бейсбол

⁵⁵ International Division of Nissan Motor Co., Ltd., ed., *Business Japanese: A Guide to Improved Communication*, 2nd ed. (Tokyo: Gioview Co., 1987), 276.

«Девять принцесс». Перед зрителями проходит несколько историй игроков, набранных для уникальной бейсбольной команды средней школы для девочек «Киса-раги»; последняя – это история левого игрока Адзумы Юки. Тихая и отстраненная, она блестящий отбивающий и полевой игрок, но она почти ничего не говорит – ни слова – и даже не улыбается. Кажется, она едва ли связана с реальностью. В конце концов мы узнаем, почему.

Еще в младших классах средней школы Юки считалась звездой своей команды на чемпионате по софтболу среди юниоров, и ее признали лучшим игроком в команде «Канто». Она была талантлива, радовалась своим способностям, и это огорчало ее товарищей по команде. Она отличалась врожденной застенчивостью, но другие решили, что она заиклена на себе. Ее товарищи считали себя частью команды-победительницы, но Юки, казалось, не хотела разделить с ними радость от игры, а тем более от победы. Как только чемпионат закончился, члены команды разрезали форму Юки и сказали ей, что она больше не будет с ними играть.

Юки поговорила со своим отцом, который повел себя эгоистично и холодно; в ответ на слова Юки, он спросил, не померещилось ли ей. Несмотря на все свои таланты, Юки впала в такое отчаяние, что попыталась покончить с собой, однако у нее не получилось это сделать. Родители отреагировали грубо – они начали жаловаться на «нервную дочь», за которую им стыдно. Единственным спасением Юки стала Фифи, инопланетянка, которая однажды явилась ей и сказала, что будет ее другом. Все остальные видят в Фифи куклу, сделанную из бутылочек из-под чистящих средств для труб, но Юки считает, что это ее единственный друг. Когда команда «Кисараги» отправляется на горный курорт, чтобы потренироваться там в выходные, Юки теряет куклу в лесу. Она снова почти отгораживается от людей, пока другие не убеждают ее, что в процессе становления команды все они сделались друзьями. Если Юки в прошлом чувствовала себя одинокой, то сейчас она узнает, что ее товарищи по команде готовы помогать девушке, они доверяют ей, и она может помочь им в трудной ситуации. То, что Юки усваивает этот урок, мы узнаем по нескольким подсказкам: она видит Фифи, которая говорит, что ее миссия выполнена, и она возвращается в свой мир. В первой решающей игре на чемпионате Юки постоянно держалась особняком, но в финальной ситуации перед ударом, она поворачивается к другим девушкам и улыбается; и, несмотря на то что питчер пытается пробить «бинболл», Юки, в прошлом феноменально игравшая в софтбол, подставив биты, блокирует мяч. Это совсем не эффектная игра в бейсбол, но именно такой удар сейчас нужен команде, пока энергичный раннер крадет базу.



Следите за своим языком

Акцент на социальной благопристойности породил еще одно неправильное восприятие на Западе, столь же вводящее в заблуждение, как стереотип в отношении того, что «да означает нет», – в японском языке не существует ругательств. Это может показаться очень странным, особенно если ты смотришь аниме, дублированное на английский язык, и какой-то герой-мачо ругается, как пьяный моряк. На самом деле для определенных частей тела и функций существуют слова, но они обычно не используются в японском обществе. С другой стороны, есть слова, которые являются «ругательствами», но они не являются в Японии в такой степени социально запрещенными, как, например, это происходит с подобными словами на Западе. Например, «*кусо*» является как буквальным, так и переносным эквивалентом «*дерьма*», но не несет в себе смысловую нагрузку западного ругательства. Актер или персонаж аниме может сказать «*кусо*» на японском телевидении почти без проблем. Однако, учитывая японскую вежливость, в культуре развились другие способы оскорбления людей, которые не связаны со словом из трех букв (или их эквивалентами).

«Принцесса Мононоке» Хаяо Миядзаки содержит отличный наглядный пример демонстрации этого. Монах Дзико впервые появляется в фильме, когда он ест суп в забегаловке на обочине дороги, и в оригинальном сценарии он жалуется, что «он на вкус как горячая вода». Лексика откровенно оскорбительная для японских ушей, но автору Нилу Гейману, который адаптировал фильм на английский язык, показалось, что сама по себе фраза не является достаточно резкой или оскорбительной для американского уха. В его версии Дзико сравнивает суп с

«ослиной мочой». Этот вариант, вероятно, больше относится к культуре Геймана, чем Миядзаки.

Иногда японский язык может функционировать на двух уровнях. Только носители японского языка (и некоторые переводчики) способны отметить один пример в фильме студии «Гибли» (*Ghibli*) «Рыбка Поньо на утесе» (*Ponyo*). Главный герой, золотая рыбка, разыгрывающая историю «Русалочки» (*The Little Mermaid*), находится в лодке со своим другом Сосукэ (в романтическом плане ничего особенного не происходит, так как обоим по пять лет), проверяя степень затопления дома Сосукэ, расположенного на побережье в префектуре Хиросима. В другой лодке они видят молодую пару с ребенком. Поньо предлагает ребенку бутерброд с ветчиной; мать отказывается, потому что она все еще кормит ребенка грудью. Тогда Поньо сразу же предлагает бутерброд матери, говоря, что это хорошо «для молока». Поньо использует слово «*onnaï*», которое может означать молоко, однако его более распространенное и вульгарное употребление означает источник этого молока – «сиськи». Без сомнения, это было личной шуткой Миядзаки, основанной на его репутации режиссера, снимающего фильмы для всей семьи. Однажды, до того как приступить к «Порко Россо» (*Porco Rosso*), он пожалел, что не может снять фильм, который не понравится «родительскому комитету».

На краю

Многие примеры японской поп-культуры отражают социальную жизнь со всеми их реальными проблемами и переплетениями в повседневной жизни. (Названия таких аниме и манги редко появляются на Западе, так как такие драмы «реальной жизни» считаются слишком чуждыми для американцев, по сравнению с более понятными жанрами фарса и научной фантастики⁵⁶.) Однако японская поп-культура укрепляет культурные убеждения как положительным, так и отрицательным примером. Комиксы и мультфильмы, как правило, показывают обычных японцев в экстраординарных ситуациях, когда они добиваются успеха, поступая правильно. Однако есть и истории, которые показывают, что происходит с человеком, у которого мало или вообще нет социальных связей; они романтизируют преимущества уединенной жизни, но также напоминают среднестатистическому японцу, как ему повезло, что он не живет на краю пропасти. Ян Бурума высказал предположение, что «трагическая судьба аутсайдера подтверждает, как повезло (среднестатистическому японцу), что он должен вести сдержанную, уважаемую и в большинстве случаев совершенно безобидную жизнь»⁵⁷. И все же «одиноким волком» часто служит идеальным крючком, который будет цеплять вас всю драматическую историю. Диапазон примеров велик: от романа о Ронине (самурае без хозяина) в манге Койке Кадзуо и Кодзимы Госеки «Одиноким волком и его ребенок» (*Lone Wolf and Cub*) или в манге Нобухиро Вацуки «Бродяга Кэнсин» (*Rurouni Kenshin*) до «Черного Джека» (*Black Jack*) доктора Тэдзуки о хирурге, работающем без лицензии. Изоляция может быть комичной, как в случае с меняющим форму Саотомэ Ранмой в «Ранма ½» (*Ranma ½*), или жалкой в случае пилота Широ Лхадатта в «Королевский космический корпус: Крылья Хоннеамиз» (*The Wings*

⁵⁶ Читатели на Западе, возможно, привыкли к демографии журнала «Шонен Джамп» (*Shonen Jump*) «от детей до подростков», доминирующей в переведенных мангах, но существует множество жанров – от спорта до мыльных опер и эротики, – которые никогда не публиковали в Америке. Так называемые сэ-йэн-манги рассчитаны на студентов колледжей и молодых людей (обычно мужчин; манги, ориентированные на женщин называются «дзёсэй»). Среди переведенных можно упомянуть такие, как «Нана» (*Nana*) как Ядзавы Ай (популярная история о двух одиноких молодых женщинах в Токио); «Со светом» (*With the Light*) покойной Тобе Кейко, рассказывающая о родителях, воспитывающих детей-аутистов; и Такахаси Румико «Доходный Доходный дом Иккоку». К жанру сэ-йэн можно отнести мангу «Триплексоголик» (*xxxholic*), созданную группой CLAMP, которая является достаточно сложной, несмотря на то что ее главные герои в момент начала истории все еще учатся в средней школе.

⁵⁷ Ian Buruma, *Behind the mask: On Sexual Demons, Sacred Mothers, Transvestites, Gangsters, and Other Japanese Cultural Heroes* (New York: Meridian, 1984), 218.

of Honneamise), или политической, как в борьбе роботов за гражданские права в «Могучем Атоме». Человек может оказаться в изоляции из-за своего таланта, как в фильме Хаяо Миядзаки «Ведьмина служба доставки» (*Kiki's Delivery Service*) (1989), в котором тринадцатилетняя ведьма, проходя обряд посвящения, должна отправиться в город, где нет ведьм, начать бизнес и с помощью магии продержаться там один год. В любом случае, японский миф об одиноком волке, спрятавшемся за той или иной маской, можно найти практически во всех мангах и аниме, о которых говорится в этой книге. Такой способ может использоваться для истории, которая начинается с путешествия, а заканчивается либо возвращением в большое общество, либо продолжением изоляции, возможно, даже смертью. Но это не завоевание современной поп-культуры. Одинокий волк существует в легендах Японии на протяжении веков, просто многие старые персонажи надели новые костюмы, чтобы предстать в аниме и манге.



Глава 4

Мукаси Мукаси: от народных сказок к аниме

Хотя некоторые сетуют, что Япония теряет связь со своей историей, ее многовековые народные сказки являются важным источником сюжета для современного аниме.



В 1997 году два фильма побили рекорды кассовых сборов в Японии. Один из них был международным блокбастером из Голливуда – «Титаник» Джеймса Кэмерона⁵⁸. Эта романти-

⁵⁸ Пример влияния «Титаника» на Японию: в мае 2001 года в японских кинотеатрах появились полнометражное аниме, в создании которого участвовали три крупнейших имени в этой области. В основе фильма лежала ранняя манга доктора

ческая история на фоне трагедии обошла всех конкурентов на своем пути как в Японии, так и в Соединенных Штатах. Но потом появился другой рекордсмен, самый кассовый японский фильм всех времен – «Мононоке-химэ», анимационный фильм, написанный и снятый режиссером Хаяо Миядзаки, (за рубежом появился под названием «Принцесса Мононоке») ⁵⁹. Эти два фильма так радикально отличаются друг от друга, что сравнивать их, казалось бы, бесполезное занятие. События обоих относятся к прошлому, но действие «Титаника» происходит в начале XX века на фоне исторического события. Нет ясного представления о том, к какой эпохе относятся фантастические события «Принцессы Мононоке», но, скорее всего, это XVI век. Первый фильм показывает нам молодых людей из двух разных социальных классов – бедного юношу, отправляющегося в путь в надежде на лучшую жизнь в Америке, и представительницу высших кругов, девушку, имеющую деньги, но эмоционально неудовлетворенную, – которые встречаются и влюбляются друг в друга на корабле, который затем терпит крушение. Один из них гибнет. Во втором фильме перед нами два подростка: принц, отправляющийся в путь, дабы исцелиться и восстановить естественный порядок, и дикий ребенок, в буквальном смысле слова воспитанный волками. Объединяет их Татараба, город-крепость, где из железа делают оружие.

В «Титанике» нет настоящего злодея, за исключением, возможно, жениха Розы Кэла, чье поведение далеко не всегда благородно. Всем движет сила природы – айсберг. В древней Японии из «Принцессы Мононоке», есть человеческие злодеи, хотя один из них – основательница Татараба, леди Эбоси, – в конце платит ужасную цену, чтобы исправить то, что совершила. Силы природы, однако, многочисленны и разнообразны, начиная с маленьких лесных духов и заканчивая верховным божеством природы, и их трудно уверенно разделить на героев или злодеев. Вмешательство человека в жизнь этих сил едва не уничтожает Сан – дикого ребенка, Татарабу, различных духов животных и сам лес. И в то время как влюбленные в «Титанике» расстаются, когда один из них умирает, молодые герои в «Принцессе Мононоке» в конечном итоге понимают, несмотря на то что они влюблены, они родом из совершенно разных миров, а потому могут видеть друг друга только время от времени.

Два разных фильма и оба были чрезвычайно популярны в Японии. Это, по-видимому, подтверждает наблюдение Хаяо Каваи, исследователя японского фольклора, о том, что, хотя некоторые народные сказки и легенды могут найти отклик во всем мире благодаря тому опыту, который Карл Юнг назвал «коллективным бессознательным», в них также «проявляются характеристики, связанные с культурой» – вариации на тему, что делает эту конкретную версию однозначно удовлетворяющей данное конкретное место на земле ⁶⁰. Таким образом, успех «Титаника» в Японии стал частью всемирной тенденции, в то время как показы «Принцессы Мононоке» в Соединенных Штатах были успешны только по стандартам арт-хауса: фильм, конечно, не побил там никаких рекордов. Напрашивается вопрос: почему японцы приняли его так жадно? Возможно, для ответа потребуется отдельная книга. Но в поисках его мы также рассмотрим другие аниме, большие и маленькие, чтобы узнать, что они могут рассказать нам о культуре, которая их создала.

Осаму Тэдзуки «Метрополис» (*Metropolis*); она был адаптирована для экрана Кацухиро Отомо (создатель-режиссер «Акира») и режиссером Ринга-ро («Галактический экспресс-999» (*Galaxy Express 999*) и многие другие). А кроме того, на рекламном сайте фильма поместили очень заметное поздравление от режиссера «Титаника» Джеймс Кэмерона.

⁵⁹ Это название немного сложнее, чем кажется. Суффикс «-химэ» означает «принцесса», но главный персонаж, Сан, нигде не царствует: она живет одна в лесу с духами-волками, которые вырастили ее. Мононоке означает «злые духи». Только почти в самом конце фильма мы увидим, что Мононоке-химэ является еще и уничтожительным прозвищем, данным Сан народом Татарабы – народом, который она постоянно пытается извести и истребить. «Сан» также означает число три, и дикого ребенка взрастил дух-волк Моро, взяв девочку к себе в качестве своего третьего детеныша.

⁶⁰ Hayao Kawai, *The Japanese Psyche: Major Motifs in the Fairly Tales of Japan*, trans. Hayao Kawai and Sachiko Reece (Dallas: Spring Publications, 1988), 3.

Начнем с «давным-давно», приблизительного перевода фразы «Мукаси мукаси...», которой начинаются многие японские народные сказки. Составление письменных сборников народных сказок в Японии было придворным времяпрепровождением, уходящим своими корнями в начало XII века, и большая часть основных антологий, которые до сих пор переиздаются и читаются в Японии, датируются периодом между XII и XIV веками⁶¹

⁶¹ Royall Tyler, *Japanese Tales* (New York: Pantheon, 1987), XIX.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.