

НЕ ТОЛЬКО ХОКУСАЙ:  
ТРИ ВОЛНЫ ЯПОНСКОЙ КУЛЬТУРЫ НА ЗАПАДЕ  
ЧАСТЬ III  
ТРЕТЬЯ ВОЛНА: НЕ ТОЛЬКО МИЯДЗАКИ  
ПОП-КУЛЬТУРНЫЕ ОРИЕНТИРЫ  
NOT JUST HOKUSAI:  
THREE WAVES OF JAPANESE CULTURE IN THE WEST  
PART III  
THE THIRD WAVE: NOT ONLY MIYAZAKI  
POP CULTURAL LANDMARKS



© 2024 **Елена Леонидовна Катасонова**

Доктор исторических наук, кандидат филологических наук,  
заведующая Центром японских исследований Института  
востоковедения РАН, Москва, Россия  
katasonova@rambler.ru  
ORCID ID: 0000-8065-4671

**Elena L. Katasonova**

Dr. habil (History), PhD (Philology), Head of the Center for Japanese  
Studies, Institute of Oriental Studies RAS, Moscow, Russia  
katasonova@rambler.ru  
ORCID ID: 0000-8065-4671

Сегодня мы являемся свидетелями очередной, третьей по счету мощной культурной волны из Японии. Вначале эта культурная стихия уже по проторенному пути нахлынула на Европу и Америку, а затем обрушилась на Россию и остальной мир. Но эта волна совершенно иного свойства — она принесла и показала нам новую Японию, отодвинув в далекое прошлое растиражированное представление о ней как о стране цветущей сакуры, экзотических *гэйся* и воинственных самураев.

*Ключевые слова:* анимэ, манга, японская поп-культура, Миядзаки Хаяо, Осии Мамору, косплей



Для цитирования: Катасонова Е. Л. Не только Хокусай: три волны японской культуры на Западе. Часть III. Третья волна: не только Миядзаки. Поп-культурные ориентиры. *Восточный курьер / Oriental Courier*. 2024. № 2. С. 142–158. DOI 10.18254/S268684310031315-4

Today we are witnessing another and already the third powerful cultural wave from Japan. At first, this cultural element, following a well-trodden path, swept over Europe and America, and then fell upon Russia and the rest of the world. But this wave is of a completely different nature — it brought and showed us a new Japan, pushing into the distant past the popularized idea of it as a country of cherry blossoms, exotic geisha and militant samurai.

*Keywords:* anime, manga, Japanese pop culture, Miyazaki Hayao, Oshii Mamoru, cosplay

*For citation:* Katasonova Elena L. Not Just Hokusai: Three Waves of Japanese Culture in the West. Part III. The Third Wave: Not Only Miyazaki. Pop Cultural Landmarks. *Oriental Courier*. 2024. No. 2. Pp. 142–158. DOI 10.18254/S268684310031315-4

### ТРЕТЬЯ ВОЛНА: СОВРЕМЕННАЯ ПОП-КУЛЬТУРА ЯПОНИИ

Японцы представили Западу новый современный контент: комиксы *манга*, анимацию *анимэ*, национальный рок и поп-музыку: *J-rock*, *J-pop* и многое другое. Нельзя не вспомнить смелые эксперименты в области авангардной музыки, включившие так называемую *noise music*, придуманных японцами «Вокалоидов», активно внедряемых сегодня и в других странах (Илл. 1), яркие и смелые образы уличной моды, носителями которой являются представители оригинальных молодежных субкультур. Список японских модных изобретений можно продолжать еще долго. Это новая эпоха в истории японской культуры и новый этап ее взаимоотношений с Западом.

Третья культурная волна возникла неслучайно, это продукт четко спланированной культурной политики страны, новая поп-культурная концепция которой стала вырабатываться и внедряться в жизнь с начала XXI в. Как писал известный американский политолог Дуглас Макгрей в статье, опубликованной в американском журнале *Foreign Policy* еще в 2002 г., «Даже в условиях, когда экономика и политика переживали смутные времена, культурное влияние Японии в мире, напротив, возросло. Именно в течение 1990-х гг. Япония превратилась в культурную супердержаву» [McGray, 2002, p. 44–54]. Кстати



Илл. 1. Японская виртуальная певица Хацунэ Мику, созданная с помощью программы *Vocaloid* компании *Yamaha Corporation*. Работа художника © KEI  
Fig. 1. Japanese virtual singer Hatsune Miku, created with the help of the *Vocaloid* program by *Yamaha Corporation*. Art by © KEI

Source: URL: <https://japannews.yomiuri.co.jp/culture/music/20231124-151436/> (accessed 30.05.2024)



говоря, именно с легкой руки Макгрея был введен в широкий оборот придуманный им термин — *Gross National Cool* — «модный национальный продукт», который сразу превратился в слоган культурной дипломатии Японии — *Cool Japan*, а затем и в название брендинговой кампании, направленной на продвижение японских производителей модных товаров в другие страны.

Не так давно, в начале 1980-х гг., когда Япония достаточно агрессивно покоряла мировое экономическое пространство, ее не без основания обвиняли в культурном изоляционизме. Известный японский писатель Оэ Кэндзабуро (1935–2023) искренне переживал по этому поводу: «Вы все, конечно, знаете, чем замечателен автомобиль “Хонда”, — с горечью обратился он к зарубежным читателям, — но нас, японцев, мало волнует “Хонда”. Нас больше беспокоит, что наша культурная жизнь вам практически неизвестна» [Iwabuchi, 2002, p. 2].

Выводы, сделанные Оэ, буквально витали в воздухе, и с начала 1980-х гг. японские власти взяли курс на активную пропаганду своей культуры за рубежом, превратив культурную дипломатию в одну из основ внешней политики. При этом разработчики культурной стратегии сделали акцент на двух направлениях: на ознакомлении других народов с японской традиционной культурой и на распространении в мире японского языка. Народам зарубежных стран предлагалось увидеть в первую очередь то, что на Западе исконно почиталось как японская экзотика — самурайские фильмы, спектакли театров *Но* и *Кабуки*, выставки старинных японских гравюр, рекламные ролики о красоте японской природы и о древней архитектуре, искусство аранжировки цветов — *икэбана*, показательные выступления борцов *сумо* и представителей боевых искусств и т. д. Одним словом, японские функционеры остановили свой выбор все на тех же широко известных традиционных культурных образцах.

Безусловно, традиционная японская культура по-прежнему вызывала интерес за рубежом, но запросы международной аудитории уже по большей части переориентировались на совре-

менность, универсальность и новые технологии, которые воплощала американская массовая культура, ставшая абсолютным лидером начавшейся глобализации. Хотя и с опозданием, в Японии сумели отреагировать на новые требования времени, придя к пониманию, что в наши дни путь к культурному лидерству лежит не через пропаганду исключительности японской традиционной культуры, а, главным образом, через распространение новой поп-культуры, бурное развитие которой диктовалось, в первую очередь, законами самого потребительского общества, а также стремительным развитием новых технологий.

Важно было учитывать и то, что, в отличие от традиционной культуры, не всегда доступной широкому кругу читателей или зрителей, японская поп-культура, построенная по мировым канонам этого жанра при всем своем ярко выраженном национальном колорите, обладает универсальностью, обеспечивающей ей «доходчивость» даже в аудитории, весьма далекой от дальневосточной цивилизации. На повестку дня встала выработка новой стратегии культурной дипломатии.

В целях распространения поп-культуры в 2004 г. в Японии был создан Консультативный совет по содействию культурной дипломатии во главе с профессором Тамоцу Аоки, разработавшим ряд серьезных рекомендаций МИД Японии и другим структурам. Суть их сводится к тому, что основные усилия государства нужно сосредоточить на пропаганде именно поп-культуры — манга, анимэ и т. д., с ориентацией на представителей молодого поколения других стран. Основная цель этих акций — воспитать в других странах так называемую «анимэ-генерацию», состоящую не только из поклонников современной поп-культуры и ее ярых пропагандистов, но и, главное, — преданных друзей Японии, которым в дальнейшем предстоит достичь более глубинных и сложных для понимания слоев японской цивилизации. Эти идеи широко пропагандировал тогдашний министр иностранных дел Японии, а затем и премьер-министр Асо



Илл. 2. Кадр из сериала «Мобильный воин Гандам», 1979–1980 гг.

Fig. 2. Still from the TV series “Mobile Suit Gundam”, 1979–1980

Source: URL: <https://www.kino-teatr.ru/movie/kadr/59208/1004188.jpg> (accessed 30.05.2024)



Илл. 3. Лам, главная героиня манга и анимэ «Несносные пришельцы», Кадр из анимэ, 1981 г.

Fig. 3. Lum, the main character of the manga and anime “Urusei Yatsura”, Still from the anime, 1981

Source: URL: <https://www.kinopoisk.ru/picture/929699/> (accessed 30.05.2024)

Таро в публичных лекциях и политических заявлениях, где постоянно развивается мысль о том, что «японская манга-анимэ-культура может очистить весь мир» [Катасонова, 2012, с. 320].

В наши дни японская поп-культура, сохраняя свои уникальные национальные особенности, все шире вторгается в мировое культурное пространство и формирует вкусы молодого поколения на Западе и на Востоке. В первую очередь, это касается самого интересного и разнообразного ее сегмента — японской анимации *анимэ* (アニメ), нашедшей приверженцев по всему миру. Согласно отчету *Association of Japanese Animation* за 2020 г. общий объем продаж японской анимации составил \$ 2.511 млрд [*Японская анимация...* 2024]. Обо этом и пойдет речь в статье: обратимся к истории анимэ и его распространения в мире, начав с так называемого «золотого века» этого искусства.

### «ЗОЛОТОЙ ВЕК» АНИМЭ

1980-е гг. часто называют «золотым веком» анимэ. В это десятилетие открылось множество студий, создатели рисованных лент много и смело экспериментировали, смешивая разные жанры, а развивающиеся технологии позволили добиваться высокого качества фильмов. Аниматоры поколения 80-х сделали анимэ под-

линным искусством, уже через полтора десятка лет завоевавшим весь мир. Среди них были и молодые аниматоры, рассматривающие анимэ как средство художественного самовыражения, и умудренные профессионалы, уставшие рисовать детские сериалы. Вместе они приступили к созданию новой индустрии, сделавшей анимэ явлением не только японской, но и мировой культуры.

Одним из главных событий тех лет стали сериалы из цикла «Мобильный воин Гандам» (機動戦士ガンダム, *Кидо: сэнси Гандаму*, 1979–1980) — чуть ли не самый продолжительный и активный из анимэ-франчайзов, визитными карточками которого являются научно-фантастические миры, тематика войны и мобильное оружие, а также огромные боевые роботы всевозможных моделей (Илл. 2). Примерно тогда же начала свой путь к вершине успеха прославленная мангака Такахаси Румико. Популярность ее легендарной манга «Несносные пришельцы» (うる星やつら, *Урусэй Яцура*) буквально поднял до небес известный художник и аниматор Осии Мамору, который снял в 1981 г. по ее мотивам успешный короткометражный одноименный фильм (Илл. 3), сюжет которого строится вокруг идеи вторжения на Землю инопланетян, решивших захватить ее путем игр, в ходе которых решалась судьба нашей планеты.



Илл. 4. Кадр из фильма «Акира», 1988 г.  
Fig. 4. Still from the film “Akira”, 1988  
Source: URL: <https://www.kinopoisk.ru/picture/1547630/> (accessed 30.05.2024)

В 1988 г. всех поклонников японской фантастики буквально потряс полнометражный культовый киберпанк «Акира» (アキラ, Акира) Отомо Кацухиро (Илл. 4). Это первая рисованная картина, снятая со скоростью 24 кадра в секунду и потому отличающаяся поистине феноменальной детализацией, чего до этого момента японские мультипликаторы не делали.

Сюжет ленты начинается с рассказа о том, как спустя 31 год после Третьей мировой войны и ядерной бомбардировки столицы Японии **вос- создан новый город Нео-Токио**. Внешне все находится под контролем, однако страна теперь напоминает профашистское государство, жесточайшим образом подавляющее все попытки мятежа. В то же время в городе возникает религиозный культ сверхчеловека по имени Акира, который, как впоследствии устанавливают местные ученые, и явился настоящей причиной постигших страну разрушений. Ну, а теперь с его очередным приходом к людям многие связывают надежды на счастливое будущее.

Однако доминирует в картине совсем другая тема, четко прослеживающаяся по ходу повествования, — тема возрождения нового после безвозвратного уничтожения старого. Бедствие, постигшее Японию, ассоциируется не с концом, а с началом чего-то поистине нового, с шансом начать все с чистого листа и с возможностью избежать старых ошибок. Именно эта идея вкупе



Илл. 5. Кадр из анимэ «Призрак в доспехах», 1995 г.  
Fig. 5. Still from anime “Ghost in the Shell”, 1995  
Source: URL: <https://www.kino-teatr.ru/mult/movie/asia/37026/foto/1353177/#foto> (accessed 30.05.2024)

с яркой визуализацией сюжета и прекрасной передачей атмосферы футуристичной трагедии стали причиной огромного зрительского ажиотажа, поднявшегося вокруг «Акира» в США. Многие американцы были воодушевлены этой удивительной историей и необычной подачей материала, что надолго сделало картину самым популярным анимэ в Америке.

Сложный сюжет и высококачественная анимация убедили западных зрителей, что перед ними не просто «детские мультики», а захватывающая многослойная история, глубокий философский фильм, в котором можно отыскать ответы на многие вопросы, начиная от объема влияния общества на отдельную личность и заканчивая пределами человеческой дружбы. Вот почему даже по прошествии не одного десятка лет картина не устарела. А еще она запомнилась многим тем, что установила рекорд бюджета в своем жанре — порядка \$ 10 млн (в показатель включены затраты на производство и маркетинговые расходы) и создала новый стиль рисованных фильмов. С тех пор японская анимация мощным потоком хлынула не только в США, но и в Европу.

В 1990-е гг. Япония подарила миру еще несколько классических работ в области анимации, на сегодняшний день известных практически всем. Особенно благодатным выдался 1995 г. Именно тогда увидел свет знаменитый



Илл. 6. Скарлетт Йоханссон в роли Миры «Майора» Киллиан в голливудском ремейке фильма «Призрак в доспехах», 2017 г.

Fig. 6. Scarlett Johansson as Mira “Major” Killian in the 2017 Hollywood remake of “Ghost in the Shell”

Source: URL: <https://deadline.com/wp-content/uploads/2017/03/ghost-in-the-shell1.jpg> (accessed 30.05.2024)

«Призрак в доспехах» (攻殻機動隊, *Ко:какку кидо:тай*) Осии Мамору (Илл. 5). Это захватывающая история в жанре киберпанк, рассказывающая о таинственных виртуальных мирах и необычных существах — киборгах с их невероятной дуальностью сознания, об их страшных преступлениях. Невероятный сюжет не только изменил научную фантастику в литературе и кино, но и буквально покорила Голливуд.

Речь не только о братьях Вачовски и их «Матрице», но и о Стивене Спилберге, о Джеймсе Кэмероне и других, использовавших многие ходы и идеи этого фильма в своих картинах, в том числе в культовом «Аватаре». А в 2017 г. вышла картина со знаменитой актрисой Скарлетт Йоханссон — голливудский ремейк «Призрака в доспехах», основанный на аниме Осии Мамору (Илл. 6).

Второй легендарный сериал этого времени — «Евангелион» (新世紀エヴァンゲリオン, *Син-*

*сэйки Эвангэрион*, 1995 г.) Анно Хидэаки. Эта великая аниме-франшиза обрела вечную жизнь в интернет-культуре. Евангелион — это не только прекрасный пример из серии так называемых механических боевиков (жанр *меха*), но и глубокий философский и психологический фильм, освещающий такие сложные понятия, как гуманизм, антигуманизм и даже постгуманизм, расследующий, как человеческая природа меняется под влиянием технологий будущего (Илл. 7).

В том же 1995 г. создана еще одна, чуть ли не самая популярная аниме-франшиза «Драконий жемчуг» (ドラゴンボール, *Дорагон бо:ру*) Окадзаки Минору и Нисио Дайсукэ, созданная по одноименной манга Торияма Акира. Это бесконечная сказка — одновременно и фэнтези, и боевик о приключениях молодого мастера боевых искусств, вместе с друзьями задумывающего собрать семь драконьих жемчужин, чтобы с их помощью вызвать дракона Шенрона, способ-



*Илл. 7. Боевой робот Ева-02 из сериала «Евангелион», 1995 г.*

*Fig. 7. Combat robot Eva-02 from the TV series “Evangelion”, 1995*

Source: URL: <https://www.kinopoisk.ru/picture/3524529/> (accessed 30.05.2024)



*Илл. 8. Сон Гоку, главный герой манга и анимэ «Драконий жемчуг»*

*Fig. 8. Son Goku, the main character of manga and anime “Dragon Ball”*

Source: URL: <https://ru.pinterest.com/pin/158681586842080412/> (accessed 30.05.2024)



*Илл. 9. Эш Кетчум (в японской версии Сатоси) и Пикачу — главные герои сериала «Покэмон»*

*Fig. 9. Ash Ketchum (in the Japanese version he is called Satoshi) and Pikachu are the main characters of the “Pokemon” TV series*

Source: URL: <https://www.kino-teatr.ru/kino/movie/asia/544443/foto/1213427/> (accessed 30.05.2024)



*Илл. 10. Официальный постер культового анимэ Синкай Макото «Твое имя»*

*Fig. 10. Official poster of the famous anime “Your Name” directed by Shinkai Makoto*

Source: URL: <https://shikimori.one/animes/32281-kimi-no-na-wa> (accessed 30.05.2024)



ного выполнить любое желание. Однако после выполнения желания жемчужины рассеиваются по всему свету. Это общая канва фильма с множеством других сюжетных линий (на сегодняшний день создано 3 сериала, 24 фильма, большое число видеоигр и т. д.).

Любопытно, что сериал, вышедший в 1998 г., на тот момент уже насчитывал 444 серии, но на этом не закончился: просто фанаты погрузились в долгое ожидание длиной в 18 лет, после чего любимые герои вновь вернулись на экраны. Когда в американский прокат вышел 18-й фильм франшизы, он заработал \$ 2,8 млн и занял 11 место в списке самых успешных анимэ на американском рынке. Для сравнения: в Японии кассовые сборы составляли \$ 30 млн, а в Латинской Америке — \$ 16 млн [Зилич, 2019]. Вышедший в январе 2019 г. на экраны США новый фильм «Драконий жемчуг супер: Броли» (*Dragon Ball Super: Broly*, 2018) собрал в американском бокс-офисе за первый уик-энд \$22 млн [Зилич, 2019]. И это только в США, а ведь прокатчики выпустили картину еще в 18 странах. Другими словами, в западном масскульте по сей день нет ничего схожего по масштабу — по количеству серий и по эфирному времени (Илл. 8).

Истории о драконьем жемчуге не проигрывает и другой популярный анимэ-продукт 90-х гг. — «Покэмон» (*ポケットモンスター*, *Покэтто монсута*). Премьера первой серии культовой медиафраншизы состоялась 1 апреля 1997 г. С тех пор вышло 25 сезонов сериала и более 1000 серий, просмотренных жителями 74 стран (Илл. 9). Популярность картины особенно поднялась после показа по американскому телевидению в 1998 г. Вместе с вышедшей на следующий год американской киноверсией анимэ «Покэмон» собрало за рубежом \$ 85 млн [Soft Power Superpowers... 2008, p. 133].

В 2000-х гг. окончательно победило цифровое производство анимационных фильмов. Это нововведение бурно приветствовал известный японский режиссер и яркий приверженец технического прогресса Синкай Макото, чье анимэ «Твое имя» (*君の名は*, *Кими-но на ва*, 2016 г.)

стало самым кассовым в истории, заработав \$ 358 млн (Илл. 10).

Новому требованию времени не мог противостоять даже завоевавший к тому времени всемирную известность консервативный Миядзаки Хаяо (Илл. 11), который негативно относится к компьютерной графике и до сих пор рисует от руки, считая главными инструментами аниматоров карандаш, бумагу и краски. Будучи вот уже несколько десятков лет главной фигурой японской анимации, он покорило своим искусством миллионы людей. Каждая его лента уникальна и несет глубокий смысл — как для детей, так и для взрослых.

## ГЕНИЙ АНИМЭ

Имя Миядзаки Хаяо впервые получило известность в середине 1960-х гг., когда будущая мировая знаменитость делала первые шаги в творческой карьере, буквально во всем подражая своему кумиру — Тэдзука Осаму (1928–1989), заложившему основы послевоенной японской анимации. Постепенно чувство восхищения учителем начало угасать, уступая место иным художественным принципам. Тогда состоялся творческий дебют Миядзаки в съемочной группе, работавшей над полнометражным фантастическим анимэ-фильмом студии *Тоэй Дога* «Космические путешествия Гулливера» (*ガリバーの宇宙旅行*, *Гариба: но утю: рёко:*, 1965 г.). Миядзаки с таким усердием отнесся к первой работе, что лично несколько раз перерисовывал концовку фильма. Вслед за этим последовали и другие работы будущей знаменитости, в том числе фильм режиссера Ябуки Кимио «Кот в сапогах» (*長靴をはいた猫*, *Нагагуцу-о хайта нэко*, 1969 г.) и лента Икэда Хироси «Летающий корабль-призрак» (*空飛ぶゆうれい船*, *Сора тобу ю:райсэн*, 1969 г.), ставшие классикой японской анимации (Илл. 12).

Главный этап в жизни и творчестве Миядзаки начался в 1971 г. после его ухода из компании *Тоэй Дога*, когда он стал активно взаимодействовать со множеством других студий. В это



*Илл. 11. Японский режиссер и аниматор Миядзак*  
*Хаяо, основатель анимационной студии Гибли*  
*Fig. 11. Japanese director and animator Miyazaki Ha-*  
*yao, founder of the animation studio Ghibli*

Source: URL: <https://smotrim.ru/article/2521841?nw=1613197891000> (accessed 30.05.2024)



*Илл. 12. Кадр из фильма*  
*«Летающий корабль-призрак», 1969 г.*  
*Fig. 12. Still from the film “The Flying Ghost Ship”,*  
*1969*

Source: URL: <https://ru.pinterest.com/pin/655766395725726543/> (accessed 30.05.2024)



*Илл. 13. Кадр из анимэ «Люпен III: замок*  
*Калиостро», режиссер Миядзак*  
*Хаяо, 1971 г.*  
*Fig. 13. Still from the anime “Lupin III: The Castle of*  
*Cagliostro”, directed by Miyazaki Hayao, 1971*

Source: URL: <https://www.kinopoisk.ru/picture/2365263/> (accessed 30.05.2024)



*Илл. 14. Принцесса Навсикая, главная героиня филь-*  
*ма Миядзак*  
*«Навсикая из Долины ветров», 1984 г.*  
*Fig. 14. Princess Nausicaa, the main character of Mi-*  
*yazaki’s film “Nausicaa of the Valley of the Wind”, 1984*

Source: URL: <https://www.kinopoisk.ru/picture/3898973/> (accessed 30.05.2024)



**Илл. 15.** Кадр из анимэ  
«Ведьмина служба доставки», 1989 г.  
**Fig. 15.** Still from the anime  
“Kiki’s Delivery Service”, 1989

Source: URL: <https://www.kinopoisk.ru/picture/1332492/> (accessed 30.05.2024)

время он знакомится с верным партнером и единомышленником Такахата Исао, совместно с которым снял многие свои шедевры. Первым из них стала их общая работа над шестью эпизодами нового анимэ «Люпен III: замок Калиостро» (ルパン三世カリオストロの城, *Рюпан III: Кариосуторо-но сиро*, 1971 г.), которое по опросу, проведенному в 2007 г. японским Агентством по делам культуры, занимает 50 место среди лучших анимэ всех времен [Шамов, 2022] (Илл. 13). А первым оригинальным произведением самого Миядзакэ стала экранизация его собственной манга «Навсикая из Долины Ветров» (風の谷のナウシカ, *Кадзэ-но тани-но Наусика*, 1984 г.). Эта работа хорошо встраивается в ряд фантастики 198-х гг., привнося в нее экологическую тему и добрый эмоциональный настрой, что было нехарактерно для анимационной стилистики того времени (Илл. 14).

Лента оказалась настолько успешной, что сборы с ее показов позволили режиссеру в 1985 г.



**Илл. 16.** Хаул и Софи, главные герои анимационного фильма «Ходячий замок», режиссер Миядзакэ Хаяо, 2004 г.

**Fig. 16.** Howl and Sophie, the main characters of the animated film “Howl’s Moving Castle”, directed by Miyazaki Hayao, 2004

Source: URL: <https://www.kinopoisk.ru/picture/222740/> (accessed 30.05.2024)

основать вместе с Такахата Исао собственную, ныне всемирно известную анимационную студию *Гибли*, к которой в 1989 г. присоединился и ее главный продюсер Судзуки Тосио. Здесь была создана большая часть шедевров мастера: «Небесный замок Лапута» (天空の城ラピュタ, *Тэнкю-но сиро Рапюта*, 1986 г.), «Ведьмина служба доставки» (魔女の宅急便, *Мадзё-но таккю:бин*, 1989 г.), «Принцесса Момонокэ» (もののけ姫, *Мононокэ-химэ*, 1997 г.), «Ходячий замок» (ハウルの動く城, *Хауру-но угоку сиро*, 2004 г.) и др. (Илл. 15, 16). Следует упомянуть также легендарное анимэ «Мой сосед Тоторо» (となりのトトロ, *Тонари-но Тоторо*, 1988 г.), главный герой которого сделался японским аналогом Муми-тролля. Фильм фактически во всех деталях пересказал судьбу самого художника и стал своеобразным талисманом, как для него самого, так и для японской анимации в целом (Илл. 17).

Настоящий момент мировой славы Миядзакэ испытал в 2003 г., когда его полнометражный



Илл. 17. Кадр из анимэ «Мой сосед Тоторо», режиссер Миядзакэ Хаяо, 1988 г.

Fig. 17. Still from the anime “My Neighbor Totoro”, directed by Miyazaki Hayao, 1988

Source: URL: <https://www.kinopoisk.ru/picture/768140/> (accessed 30.05.2024)



Илл. 18. Тихиро и Хаку, главные герои анимэ «Унесенные призраками», режиссер Миядзакэ Хаяо, 2001 г.

Fig. 18. Chihiro and Haku, the main characters of the anime “Spirited Away”, directed by Miyazaki Hayao, 2001

Source: URL: <https://www.kinopoisk.ru/picture/1021438/> (accessed 30.05.2024)



Илл. 19. Кадр из фильма Миядзакэ Хаяо «Мальчик и птица», 2023 г.

Fig. 19. Still from Miyazaki Hayao’s film “The Boy and the Heron”, 2023

Source: URL: <https://www.kinopoisk.ru/picture/3997657/> (accessed 30.05.2024)



Илл. 20. Главные героини сериала «Красавица-воин Сейлор мун»

Fig. 20. The main characters of the TV series “Sailor Moon”

Source: URL: <https://www.kinopoisk.ru/picture/3507304/> (accessed 30.05.2024)



анимационный фильм «Унесенные призраками» (千と千尋の神隠し, *Сэн то Тихиро-но камикакуси*, 2001 г.) получил премию Оскар вместе со множеством других наград самых престижных международных кинофестивалей, а также буквально «взорвал» мировой прокат. Столь единодушная реакция Запада на очередной шедевр японского режиссера легко разгадывается. Дело в том, что, хотя Миядзаки всегда заслуженно считался достоянием японской анимации, он, как и Куросава Акира, является удивительно «западным» по интересам и увлечениям (*Илл. 18*).

Миядзаки вдохновляется европейской архитектурой и литературой, а образы его персонажей остаются в рамках европеизированного анимэ. При этом «Унесенные призраками», несмотря на западный колорит, оказались традиционной японской сказкой, сохранившей сюрреалистичную самобытность. И эта «восточно-западная изюминка» в творчестве Миядзаки заставила даже недоброжелателей признать, что анимэ — это вид искусства.

Правда, сам оscarоносный режиссер тогда предпочел пропустить торжества по этому поводу, тем самым выразив свой протест против вторжения США в Ирак. Совпадение это или нет, но и в 2024 г., когда его 12-й полнометражный фильм «Мальчик и птица» (君たちはどう生きるか, *Кимитати ва до: икиру-ка?*, 2023 г.) вновь был удостоен премии Оскар, режиссера не оказалось на церемонии награждения (*Илл. 19*). Его отсутствие официально объяснили почтенным возрастом мэтра, что не исключило всякого рода догадок в связи с его пацифистскими настроениями. Это обстоятельство не помешало собравшимся выразить восхищение прославленным мастером. В тот вечер был показан короткий документальный фильм о творческом пути Миядзаки, по окончании которого зал долго аплодировал стоя.

Чествование продолжилось на 77 ежегодном Каннском кинофестивале в том же 2024 г., где анимационная компания *Гибли* получила почетную Пальмовую ветвь. Ранее Миядзаки стал обладателем специальной награды Аме-

риканской Киноакадемии — почетного Оскара-2014 за «оказание глубокого влияния на мировую анимацию». Это был второй случай в истории японского кинематографа, первым награжденным стал Куросава Акира.

## О ЯПОНСКОЙ АНИМЭ-ИМПЕРИИ

Вернемся еще раз ко времени выхода на экраны легендарного сериала «Мобильный воин Гандам» (機動戦士ガンダム, *Кидо: сэнси Гандаму*, 1979–1980), оказавшего огромное влияние на зрительскую аудиторию: из существовавших до этого в Японии клубов подростков-любителей научной фантастики стали выделяться клубы подростков-фанатов научно-фантастического анимэ. Вскоре это увлечение расширило свои тематические и жанровые границы и превратилось в повальную моду на новое искусство, которую поддержали и взрослые. Самых одержимых его фанатов стали именовать термином *анимэ-отаку*, по образцу которого появились *манга-отаку* — объединения поклонников комиксов, дело дошло вплоть до *тэцудо-отаку* (любителей железных дорог). И вскоре эти многочисленные сообщества *отаку* стали стремительно распространяться по всему миру на волне развития Интернета и растущей популярности японской анимации, охватившей большинство развитых стран.

Строго говоря, мода на анимэ, в частности, в США стабильно установилась на рубеже XX–XXI вв. с культового сериала о волшебнице *Сейлор Мун* (美少女戦士セーラームーン, *Бисё:дзё сэнси сэ:ра: му:н*, 1992 г.), призванной спасти далекие планеты (*Илл. 20*); с пиратов из «Ван Пис» (ワンピース, *Ван пи:су*, 1999 г.) (*Илл. 21*) и Эша Кетчума — главного героя сериала «Покэмон» с его миссией «поймать всех покемонов». В 1998 г. персонаж Пикачу, ворвавшись в Америку, и вовсе изменил жизнь целого поколения американцев. С тех пор анимэ уже не имело национальных границ.

Анимэ-индустрия быстро переросла рамки кинопроизводства, значительно расширив их



Илл. 21. Пираты Соломенной шляпы на официальном постере анимэ «Уан пис»

Fig. 21. The Straw Hat Pirates on the official poster of the anime "One Piece"

Source: URL: <https://www.kinopoisk.ru/picture/3951478/> (accessed 30.05.2024)



Илл. 22. Косплей-фестиваль World Cosplay Summit-2019 в г. Нагоя, Япония

Fig. 22. Cosplay festival World Cosplay Summit-2019 in Nagoya, Japan

Source: URL: <https://www.nagoyaisnotboring.com/world-cosplay-summit/> (accessed 30.05.2024)

большим ассортиментом сопутствующих товаров — песнями, книгами, костюмами, бейсболками, игрушками и даже фигурным шоколадом. Так родилось новое увлечение анимэ-сообществ под названием *косплей* (англ. *Costume play*) — искусство перевоплощения в персонажей из анимэ, манга и видеоигр. Фанаты создают костюмы своих любимых героев и участвуют в косплей-фестивалях и соревнованиях, разыгрываемых по сюжету популярных франшиз (Илл. 22).

Другое не менее популярное хобби поклонников анимэ-культуры — коллекционирование фигурок с образами любимых героев анимэ, манга и видеоигр. При этом показательно, что по опыту Японии зачастую именно производство сопутствующих товаров, а не прокат фильма приносят основную прибыль производителям.

Настоящий рай для всех *отаку* наступает, когда открываются анимэ-фестивали, ежегодно проходящие как в Японии, так и в других странах. Одним из наиболее известных стал фестиваль Анимэ-Экспо в американском городе Анахайм, знаменитом своим Диснейлендом. Это грандиозный слет любителей анимации и

производителей анимэ-товаров, прокатчиков и промоутеров, число которых ежедневно колеблется от 30 до 40 тыс. человек. Сотни юношей и девушек, переодетых в костюмы любимых персонажей, огромные развалы с книгами комиксов и дисками с анимэ, выступления популярных японских групп, исполняющих саундтреки к известным лентам и т. д. А главной «приманкой» для публики являются специальные гости: прославленные японские аниматоры, известные художники, певцы и актеры.

Среди поклонников анимэ на Западе много известных людей: культовых режиссеров и звезд шоу-бизнеса, для которых оно стало кладом новых креативных идей. Достаточно вспомнить Квентина Тарантино и его нашумевший фильм «Убить Билла» (*Kill Bill*, 2003–2004). В его повествовании искусно включены персонажи в стиле манга, эпизоды, близкие к анимэ, а также большой рисованный фрагмент, созданный на одной из самых известных японских студий *Production I. G.* (Илл. 23)

Самым невероятным примером японского влияния в Голливуде до сих пор называют фантастическую франшизу «Матрица» (*The Matrix*, 1999 г.) братьев Вачовски. Создатели в открытую



Илл. 23. Кадр из фильма «Убить Билла. Фильм 1», реж. Квентин Тарантино, 2003 г.

Fig. 23. Still from the film “Kill Bill. Vol. 1”, directed by Quentin Tarantino, 2003

Source: URL: <https://dzen.ru/a/Yc2gfpEYBQPaP8BI> (accessed 30.05.2024)

заявили о том, что ставили перед собой задачу воспроизвести вживую стиль анимэ-киберпанка, взяв за основу прославленное анимэ Осии Мамору «Призрак в доспехах», идеи которого, в свою очередь, почерпнуты из манга Масамунэ Сиро. Авторам «Матрицы» это удалось, что подтверждает грандиозный успех фильма, отмеченного сразу несколькими Оскарами, в том числе и за лучшие визуальные спецэффекты.

Знакомство с японской анимацией так впечатлило режиссеров, что вместе с продюсером «Матрицы» Джоэлем Сильвером они в 2008 г. запустили игровую экранизацию японского комикса «Спиди-гонщик» (マッハGoGoGo, *Махха Го: Го: Го:*, 1966 г.) в дополнение к анимационной, представшей в популярном сериале с тем же названием. Результат вновь превзошел все ожидания, сделав американскую картину одним из лидеров по кассовым сборам в США. Таких

примеров наберется множество и особенно в самой Японии.

В Японии, в отличие от других стран, где анимация паразитирует на кино, прослеживается обратная связь. Японский игровой кинематограф полностью взял на вооружение эстетику, сюжетные линии и даже монтажные и композиционные особенности манга и анимэ. Достаточно вспомнить нашумевший фильм Миикэ Такаси «Кинопроба» (オーディション, *Ōdishon*, 1999 г.), который называют «насыщенным концентратом из штампов анимэ». Дело в том, что в японском искусстве сценический персонаж практически равнозначен неигровому (рисованному, кукольному), драматический театр кукольному, игровое кино анимационному. Может, именно по этой причине известные японские режиссеры нередко специализируются одновременно на создании игровых и анима-



ционных фильмов, не делая разницы между ними. К их числу следует отнести, к примеру, Осии Мамору и Анно Хидэаки. Причем, именно неигровое кино сегодня приносит им наивысшие рейтинги.

Анимэ уже не только соперничает с кино, но также давно вышло за пределы экранов. Достаточно сказать, что фоном российского популярного юмористического **интернет-шоу «ЧБД»** (Что было дальше?) служит картина из анимэ «Манускрипт Ниндзя» (獣兵衛忍風帖, *Дзю:бэй Нимпу:тё.*, 1993 г.), снятого в жанре фэнтези, ужасов, и боевика. Рэпер Lil Peep делал татуировки, как у японских рисованных персонажей, рэпер Кизару позаимствовал псевдоним из анимэ «Ван Пис», а рэпер Канье Уэст, вдохновившись лентой «Акира», снял клип «Stronger», и таких отсылок существует огромное множество.

А еще анимэ сегодня — это актуальная платформа для высказывания и исследования различных тем, включая политические споры и социальные проблемы, раскрывающиеся через фантастические и метафорические сюжеты. Более того, новые технологии виртуальной реальности и искусственного интеллекта позволяют зрителю не только глубже окунуться в мир визуальных историй, но и влиять на развитие самого сюжета и даже взаимодействовать с персонажами. Одним словом, с каждым годом анимэ стремительно развивается в сторону интерактивности.

Другим важным трендом в японской анимационной индустрии является увеличение производства анимации для онлайн-платформ вроде *Netflix*, *Amazon Prime* и др. Это открывает новые возможности для японских студий и позволяет им достичь массовой аудитории за пределами Японии, делая анимэ интересным не только для японцев, но и для молодежи Америки, Европы и других стран, одновременно с этим приводя к увеличению спроса на анимационные сериалы, фильмы и мерчандайзинг.

Сегодня миллионы новых поклонников по всему миру объединяются в анимэ-сообщества или фандомы — группы фанатов на почве об-

щих интересов и увлечения японской культурой. Они обмениваются информацией, обсуждают последние новости, делятся впечатлениями о любимых фильмах на фанатских сайтах и форумах. Одним словом, генерация «анимэшников» растет. Все это говорит в пользу все чаще обсуждаемых прогнозов на то, что в недалеком будущем анимация может отодвинуть на второй план игровое кино и другие виды искусства, как когда-то кинематограф перетянул массового зрителя из театральных залов. Настолько массовым сегодня является всемирное увлечение анимэ, как и всей японской поп-культурой.

Что касается национальных границ, то они давно преодолены, как для анимэ, так и для манга и прочих их производных, представляющих японскую поп-культуру, которая сегодня уже в полной мере является не только массовой, но и интернациональной. Правда, все еще открыт вопрос: стала ли она по-настоящему понятна западному зрителю? Или ее образы, обретая популярность в других странах, растворились в общем котле глобализации, а потому настоящая Япония все еще отчасти изолирована от остального мира, и могучие волны Хокусае по-прежнему бережно охраняют ее самобытность? Думаю, что до сих пор этот вопрос не потерял своей актуальности.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ / REFERENCES

Зилич Ф. Как аниме «Драконий жемчуг» поставило на уши американских аналитиков. *Киноафиша*. 22.01.2019 [Zilich F. How the Anime “Dragonball” Created a Flap for the American Analysts. *Kinoafisha*. 22.01.2019 (in Russian)]. URL: <https://www.kinoafisha.info/news/kak-anime-dra-koniy-zhemchug-postavilo-na-ushi-amerikan-skih-analitikov/?ysclid=1wq9twgq8g633362626> (accessed 09.05.2024).

Катасонова Е. Л. *Японцы в реальном и виртуальном мирах*. М.: Восточная литература, 2012. 320 с. [Katsonova E. L. *Japanese in the Real and Virtual Worlds*. Moscow: Vostochnaya Literatura, 2012. 320 p. (in Russian)]



Шамов Д. Как Хаяо Миядзаки покори́л мир анимации и сердца миллионов людей своим творчеством. *Дзен*. 20.08.2022 [Shamov D. How Hayao Miyazaki Conquered the World of Animation and the Hearts of Millions of People with his Creativity. *Dzen*. 20.08.2022 (in Russian)]. URL: <https://dzen.ru/a/YwDZDX5bbk-obEZd> (accessed 07.05.2024).

Японская анимация и мировая аниме-индустрия: статистика и тренды. *VK*. 05.01.2024 [Japanese Animation and the Global Anime Industry: Statistics and Trends. *VK*. 05.01.2024 (in Russian)]. URL: [https://vk.com/@deti\\_tmij-yaponskaya-animaciya-i-mirovaya-anime-industriya-statistika?ysclid=lwq8x6wrz2265291472](https://vk.com/@deti_tmij-yaponskaya-animaciya-i-mirovaya-anime-industriya-statistika?ysclid=lwq8x6wrz2265291472) (accessed 11.05.2024)

McGray D. Japan's Gross National Cool. *Foreign Policy*. 2002. No. 130. Pp. 44–54. URL: <https://www.jstor.org/stable/3183487> (accessed 28.05.2024).

Iwabuchi K. *Recentring Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*. Durham, NC: Duke University Press, 2002. 286 p.

Soft Power Superpowers: Cultural and National Assets of Japan and the United States. Ya. Watanabe, D. L. McConnell (eds.). Armonk, N.Y.: M. E. Sharpe, 2008. 296 p.

