

離形五半の初控振

Антон Шашков

扇屋四
七載



湖龍齋画

Культура Японии



Антон Шашков
Культура Японии

*http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=70608274
SelfPub; 2024*

Аннотация

В данной книге будет рассказано о том, как становилась культура Японии.

Содержание

Предисловие	4
1. Язык и письменность	5
2. Письменность	18
3. Фольклор	28
4. Мифология	30
5. Религия	31
6. Музыка	35
7. Театр Японии	60
8. Танцы	65
9. Философия	68
10. Аниме	84
11. Манга	103
Послесловие	114
Ссылки и литература	115

Антон Шашков

Культура Японии

Предисловие

В данной книге я расскажу вам о культуре Японии, её составляющих. Покажу, как менялась их история. Также хотелось бы, чтобы вы узнали что-то новое.

Если в данной книге вы увидите, что чего-то не хватает или есть устаревшая информация, то пишите на почту kqwtm0@gmail.com.

1. Язык и письменность

1.1. История

Ранняя история японского языка – крайне спорный вопрос. Сторонники версии об алтайском происхождении японского языка считают, что его формирование началось с активной миграции пуёских племён на Японские острова.

С середины III века и до VI века нашей эры началось активное внедрение китайской культуры. С приходом государственного устройства, ремёсел, культуры, искусства и буддизма, в Японии появляется письменность. В этот период в японском появились многочисленные китайские слова, по сей день 60% словарного запаса составляют китайские заимствования.

Внедрение китайской письменности создало некоторые проблемы, связанные с разницей в ударении, использовании тонов, морфологии и синтаксисе двух языков. С VII века китайские иероглифы используются с учётом японской морфологии и синтаксиса. Сначала существовала манъёгана – отобранные китайские иероглифы, выполняющие функцию слоговой азбуки, но вскоре были созданы катакана и хирагана – японские слоговые азбуки. На основе китайских иероглифов буддийских монахов разрабатывает прототип современной катаканы, а в VIII век дама из киотского дворянского рода создаёт хирагану. О том, кто разработал эти две азбуки, сохра-

нилось мало достоверной информации.

Устная японская речь делится на четыре периода: древний (до VIII века), классический японский язык (IX–XI века), средний (XIII–XVI века) и современный (с XVII века и до наших дней). Последовательные изменения касаются в основном фонетики: из восьми первоначальных гласных в японском осталось только пять, также изменения коснулись морфологии и лексики. Синтаксические особенности языка почти не подвергались изменениям.

С древности в Японии существовало большое количество диалектов. В VI веке главным диалектом был Хэйан-кё. В XII веке основным диалектом стал диалект Камакуры. К этому времени устанавливается военная власть. С тех пор токийский диалект – основной диалект японского языка.

Вплоть до XX века ведущей литературной формой японского языка был бунго, ориентирующийся на грамматические формы классического японского языка эпохи Хэйан, но вобравший в себя многие фонетические и лексические изменения последующих веков.

Во время эпохи Сэнгоку в XVI веке европейцы приезжают в Японию, принося технологию, религию, также в японском появляются португальские заимствования. Позже крупный политический деятель привёз из Кореи типографический пресс с подвижными литерами. С приходом к власти Токугавы Иэясу, Япония становится закрытой страной, власти запрещают христианство и общение с иностранцами, за исклю-

чением голландских купцов. В период Токугава развивается книгопечатание, растёт грамотность, постепенно выравниваются различия диалектов.

После реставрации Мэйдзи Япония открывает контакты для Европы и США, началось внедрение европейских технологий. В японском появляются европейские заимствования, их произношение адаптируют под японскую фонологию. В конце XIX века в “международном поселение” Иокогамы сформировался контактный язык, так называемый иокогамско-японский пиджин, но он исчез к 1910-м годам. В период Мэйдзи бурно развивалась литература, устранялись несоответствия устной и письменной речи; движение за “разговорный язык” привело к тому, что к 1910-м годам бунго вышел из употребления за исключением официальных документов.

Становясь военной державой, Япония захватывает Корею, а во время Второй Мировой войны – часть Китая, Филиппины и значительную территорию в Юго-Восточной Азии. На этих территориях насаждается японский язык.

После поражения Японии во Второй Мировой войне её территории оккупировала антигитлеровская коалиция. Ими же было предложено упрощение японской письменности, которую они считали громоздкой, и перевод языка на латиницу. Этого не произошло, но Министерством Образования Японии в 1946 году был проведён пересмотр иероглифов, в результате был составлен список из 1850 нормативных иероглифов. С тех пор правительство осуществляет строгий цен-

трализованный контроль над языком и его преподаванием.

В настоящее время появился разрыв между старшим и младшим поколением, во многом из-за влияния английской и западной культуры. Новое поколение японцев предпочитает нейтральную, неформальную речь. Благодаря СМИ разница между диалектами уменьшается, хотя благодаря региональному самосознанию диалекты сохраняются и в XXI веке.

1.2. Происхождение

Древнеяпонский язык – язык японской народности в период с III в. нашей эры по VIII в. включительно.

В эпоху Нара древнеяпонский язык по своему фонетическому строю, почти полному отсутствию заимствований и ряду грамматических особенностей представляет определённый этап развития.

Во время эпохи Хэйан японский язык позаимствовал значительное количество морфем, в результате изменилась система фонем. Язык эпохи Хэйан лёг в основу старописьменного языка, пополняющегося в дальнейшем китаизмами.

Вопрос о происхождении японского языка является одним из наиболее спорных вопросов.

Специалисты исторической лингвистики сходятся во мнение, что японский относится к японическим языкам, но они не пришли к однозначному выводу по поводу его происхождения. Именно по этой причине японский считается изолированным, но при этом является языком, имеющим большое

количество носителей. Такая неоднозначность привела к появлению множества различных теорий. Ниже приведены основные гипотезы:

Японский язык относится к группе мёртвых языков, на которых говорили исторические культуры, проживавшие там, где сейчас расположены Корейский полуостров и Маньчжурия. Наиболее достоверная гипотеза, что японский генетический родственник языка Гогурё, также выдвигается предположение его связи с Бекдже и Буё, о чём свидетельствует наличие связей между ними.

Японский является родственным с другими азиатскими языками. Данная теория утверждает, что японский отделился от других восточноазиатских языков или подвергся огромному влиянию с их стороны.

У японского языка есть родственные связи языками, входящими в состав алтайской языковой семьи. В подтверждение данной теории лингвисты приводят тот факт, что японский язык является агглютинативным. Также основной словарный фонд японского языка характеризуется наличием большого количества лексических соответствий с алтайскими языками.

По употреблению префиксов и по своей фонологической системе с ограниченным числом согласных и преобладанием открытых слогов японский язык также близок австронезийским языкам. Таким образом, японский язык – это своего рода креол, в котором смешались алтайские и австронезий-

ские языки.

Японский язык связан с южноазиатскими языками генетически. Некоторые исследования дают возможность утверждать, что японский является родственным с тамильским языком, входящим в группу дравидийских языков, распространённых на территории Южной Индии.

Учёные-лингвисты сходятся во мнении, что японский генетически связан с рюкюскими языками, вместе они образуют японическую группу языков.

Некоторые специалисты считают, что наиболее достоверной гипотезой является существование генетической связи между японским языком и древним языком гогурё.

Гипотеза родства японского с корейским является правдоподобной, так как оба языка являются агглютинативными и имеют однотипный порядок слов. Но данная гипотеза является недоказанной.

Практически все специалисты отвергают идею, что японский язык может иметь связь с австронезийскими или сино-тибетскими языками. Теория родства японского с алтайской группой не пользуется большой популярностью. Гипотеза связи японского с тамильским языком, вообще не вызывает доверия. Гипотеза генетического родства с корейским не может служить доказательством, так как это родство могло возникнуть в результате общего культурного развития.

Нельзя не отметить, что лингвистические исследования могут подвергаться влиянию национальной политики или

других факторов не научного характера.

1.3. Диалекты

Диалекты японского языка (хо: гэн) – обширная группа говоров, распространённых в Японии. Литературный язык называется хёдзюngo (“стандартный язык”) или кёцу-го (“обычный язык”). Изначальный литературный японский язык был основан на диалекте Токио, но с тех пор токийский диалект сильно изменился. Диалект называется -бэн или -котоба, например, о: сака-бэн – осакский диалект или кё:-котоба – диалект Киото. Некоторые правила произношения характерны для всех диалектов японского. В японском есть несколько способов уменьшить официальность речи. Конечные -ай или -ой переходят в -э, например, дэкинай – дэкинэ, сугой – сугээ. Также часто встречается ассимиляция “р”: ва-каранай – ваканнай.

1.3.1. Диалекты Восточной Японии

Диалект Тохоку (то: хоку-бэн) используется в одноимённом северо-восточном районе Хонсю. На севере отличия от литературного языка настолько велики, что кино, снятое в Тохоку, в остальной Японии иногда идут в прокате с субтитрами. Заметная особенность этого диалекта в том, что передние гласные “и”, “у” нейтрализуются, так что слова суши (суши), сусу (пепел), сиси (лев) там считаются омофонами – одинаково звучащими словами, другие гласные также подвергаются редукции. И хотя происходит нейтрализация гласных, это не приводит к образованию новых омофонов.

Все глухие взрывные согласные “п”, “т”, “к” озвончаются, например слово като (дрессированный кролик) превращается в кадо. Все звонкие взрывные становятся полуносовыми, это хорошо слышно в случае со звуком “г”, который становится очень похож на английский звук “ng”, где сам взрыв уже почти не различим.

Диалект Хоккайдо (хоккайдо-бэн) – появился относительно недавно. Заметное влияние на него оказал диалект Тохоку, это неудивительно, так как Хоккайдо находится довольно близко к Хонсю. Отличия этого диалекта: меньшая гендерная разница, большое количество диалектных слов, а также несколько заменителей слова дэс(у). Носители диалекта часто употребляют сокращения, что не редкость в других провинциальных районах Японии. Кроме того, этот говор не отличается от литературного японского, и большинство носителей могут переходить с одного варианта на другой.

1.3.2. Диалекты Канто

Диалект канто:-бэн имеет некоторые отличия, присущие диалекту Тохоку, такие как оканчивание предложений на -бэ и -мбэ. Восточный канто: совершенно идентичен тохоку. Сейчас пригородных диалектов становится всё меньше и меньше, так как стандартный японский зародился недалеко отсюда.

Диалекты Токай-Тодзан. Под регион Токай-Тодзан подразумеваются префектуры Ниигата (частично), Нагано, Яманаси, Сидзуока, Гифу, Айти. Грамматической особенно-

стью является употребление вспомогательного глагола предложения “дзура” вместо нормативного “даро”. В некоторых местах употребляется вспомогательный глагол утверждения “да” принятый в нормативной речи и распространённый в восточных диалектах, а в других местах “я” и “дзя”, характерный для западных диалектов. Применяется форма глаголов типа “каттаа” и “коота”.

1.3.3. Диалекты Западной Японии

Западные диалекты японского языка обладают некоторыми характерными особенностями, которые присущи не всем, но многим из них от Кинки до Кюсю, и даже Окинавы. Например, использование “ору” вместо “иру”, “дзя” или “я” вместо “да”, и образование отрицания с помощью -н вместо -най. Чаще всего эти особенности происходят из старояпонского.

Диалекты Хокурику распространены в районе Хокурику. Грамматически хокурику-бэн близок к кансайскому диалекту, например, в хокурику тоже используется связка “я” и отрицательная форма -н.

Кинки и кансайский диалект (кансай-бэн) охватывает группу родственных диалектов японского языка района Кансай, к ним относятся диалект Киото (кё: котоба) и диалект Осаки (о:сака бэн). На слух носителей литературного японского более мелодичный, но жёсткий и ёрнический. Связка литературного японского “да” в Кансае заменена на “я”, например, “даро:” становится “яро:”, а “датта” превращается

в “ятта”. Отрицание в литературном японском “най”; в кансайском диалекте ту же функцию несёт “хэн”, примером может служить “иканай”, который превращается в “икахэн”.

Диалекты Тюгоку близки к диалекту Кинки, но по акценту они больше совпадает с токийским. В отличие от чёткого выделения стоящих рядом гласных, в этом диалекте они по-разному сливаются. Так, “ай” в префектуре Окаяма произносится как “ээ”, в префектуре Хиросима и Ямагути – “аа”, а в Тоттори – “яа”. Звук “г” всегда произносится чисто, не как “ng”. Указательный вспомогательный глагол “да” повсеместно произносится как “дзя”. В диалекте Тюгоку говорят “кэн” или “кээ”, которое соответствует частице “кара”, например, “осои кара каэру” превращается в “осои кен каэру”. Применяется словосочетание “нанда” или “дзятта” для выражения отрицания в прошедшем времени глагола, примером может служить слово “каканакатта”, которое превращается в “какананда” или “какадзатта”.

Диалект Умпаку, особенно идзумо-бэн, уникальный среди диалектов в регионе Тюгоку, внешне напоминает Тохоку по произношению и поэтому также называется дзу-дзу-бэн. Так же как и в Хиросиме “кэн” заменяет “кара”, даже в разговоре молодёжи. “Госу” используется вместо “курэру”, а “ору” говорят не только в вежливой форме.

Диалект Сикоку содержит в себе диалекты префектур Токусима, Кагава, Эхиме, Коти. Диалект Тоса, распространённый в префектуре Коти, отличается тем, что различает

звучание знаков # от # и # от #, произнося их как зу, дзу, зи и джи, тогда как в современном нормативном языке и во многих диалектах # и # произносят одинаково – как “дзу”, а # и # – “джи”. Гласные проговариваются чётко, также как в диалекте Кинки. Если внутри слов есть звук “г”, то его произносят как носовое “га”, “го”. В диалектах северных префектур сохранились исчезнувшие и заменённые на “ка” и “га” в современном японском “ква” и “гва”. В некоторых районах применяют вместо отрицания “накатта” выражение “наннда”.

1.3.4. Диалекты Кюсю

Диалекты Восточного Кюсю близки к диалекту Тюоку. Характерной особенностью является произношение сочетаний “ау” и “оу” соответственно как “оо” и “уу”. Наблюдается слияние гласных “аи” в “ээ”. В префектуре Миядзаки, как в диалекте Тоса, различают звучание # от # и # от #, произнося их как зу, дзу, зи и джи. Встречается выражение “кандзятта”, “канкатта” для отрицания прошедшего времени.

В диалекты Западного Кюсю входят префектуры Сага, Нагсаки, Кумамото и частично Фукуока, а также близлежащие острова. Характерная особенность состоит в сохранении некоторых элементов древнеяпонского языка. Спряжение глаголов, оканчивающихся на -эру, отличается от нормативного языка. Прилагательные, которые в нормативном языке оканчиваются на -и, в этом диалекте имеют окончание -ка. Отрицание прошедшего времени “накатта” выражают как “ндатта”, “ндзатта”, “ндзятта”. Встречаются заключи-

тельные частицы “тай” и “бай” вместо “йо”, соединительная частица “баттэн” – синоним частицы “кэрэдомо”.

Диалект Сацума, которым пользуются жители южной части Кюсю, называют по старинному названию этой территории, ранее подвластной клану Симадзу. Также он распространён на островах, расположенные к югу от Кюсю, севернее острова Амамиоосима. Слова у которых в середине или в конце есть гласные “и” и “у”, эти гласные отбрасываются вместе с последующим слогом и оканчиваются оставшейся согласной, которая произносится очень кратко. Две рядом стоящие гласные сливаются в одну короткую. Встречаются такие выражения как: “икимасэн” звучит как “иммосан” или “иммохан”; а вместо “амэ га футтэ иру” говорят “амэ га футчэ”. Понять произносимую в нормальном темпе устную речь диалекта Сацума бывает трудно даже самим японцам.

Диалекты островов Рюкю. Число диалектов на островах Рюкю соизмеримо с числом диалектов самой Японии. В силу географического положения и исторического развития, почти на каждом из островов архипелага имеется свой диалект. Во многих диалектах “о” трансформирован в “у”, а “э” в “и”. Сохранилось древнее произношение “п”, которое сейчас стало произносится в нормативном языке и разных диалектах как “х”. В некоторых диалектах звук “w” произносится как “б”. Встречаются согласные звуки и звукосочетания, которых нет в остальных диалектах. Ни в одном диалекте # от # и # от # по произношению ни отличаются. В диалек-

тах Рюкю встречается много оригинальных слов, которые не имеют сходства со словами остальных диалектов. Сохранилось слова, которые употребляли в древней Японии.

2. Письменность

2.1. История

Существующая японская система письменности восходит примерно к VI веку нашей эры, когда из Китая в Японию пришло иероглифическое письмо. Явных доказательств того, что в Японии раньше существовала своя система письменности нет. До поражения во Второй Мировой Войне на государственном уровне выдвигалась идея о том, что до китайских иероглифов существовали несколько систем ранней письменности, называемых дзиндай модзи, некоторые из них по форме напоминали рунический алфавит, некоторые – корейский хангыль. Сегодня общепризнанным считается мнение о том, что все они – мистификация, возникшие на волне национализма в XX веке.

Изначально китайские иероглифы для записи текстов на японском языке не использовались. Признаком образованности считалось знание классического китайского языка. Через некоторое время появилась система камбун, которая использовала китайские иероглифы и китайскую грамматику, но уже содержала диакритические знаки, указывающие последовательность иероглифов для чтения на японском языке. Самая ранняя книга об истории Японии, Кодзики, с помощью камбуна. На сегодняшний день камбун входит в школьный курс японского языка.

Первой письменностью для записи японского языка стала манъёгана, в которой для записи японских слов использовались кандзи, причём от которых брались не смысловые значения, а их фонетические звучания. Первоначально манъёгана использовалась для написания поэтических произведений, примером может служить сборник поэзии “Манъёсю”, от которого происходит название этой системы письменности. От манъёганы произошли фонетические азбуки – хирагана и катакана.

Вместе с китайской письменностью в Японию пришли новые термины и слова, которые не имели эквивалента в японском языке. Эти слова произносились приближённо к их оригинальному звучанию. В то же время, в японском языке существовали исконные слова, соответствующие заимствованным иероглифам, причём одно и то же слово можно было записать разными кандзи. Японское прочтение китайского иероглифа по его смыслу получило название кунъёми. Кандзи может иметь одно или несколько кунъёми или онъёми, а может не иметь вообще. Окуригана служит для расшифровки неоднозначности при чтении кандзи, образующих корни глаголов и прилагательных.

В японском языке существует много синонимов, образованных от коренных японских слов и заимствованных – китайских. В то же время заимствованные китайские слова часто используются в более формальном и интеллектуальном контексте.

Реформы эпохи Мейдзи непосредственно не касались японской письменности, однако начался естественный процесс изменения языка, вызванный реформами образования и повышением уровня грамотности в стране, притоком новых слов и терминов. В результате классическая письменность начала вытесняться новой формой “гэмбунъитти”, приближённой к запросам разговорной речи. Сложность существующей системы стала очевидной, и в конце XIX века активно начали выдвигаться предложения о том, чтобы сократить количество кандзи. Появились предложения полностью отказаться от иероглифического письма и перевести японский язык на кану или ромадзи, но они не встретили одобрения. Примерно в то же время в японской письменности стали употребляться европейские знаки пунктуации.

В 1900 году министерством Образования Японии были проведены три реформы, нацеленные на улучшение качества образования:

- стандартизация азбуки хирагана и исключение из неё нестандартных знаков хэнтайганы;

- ограничение списка кандзи в школах до 1200;

- стандартизация чтения каны и записи сино-японских чтений кандзи в соответствии с современным произношением.

Если первые две реформы были приняты положительно, то последняя была принята отрицательно и была отменена в 1908 году.

Частичный провал реформ 1900 года, а также рост на-

ционализма в Японии не дали провести какие-либо реформы письменности. До Второй мировой войны не раз предлагалось ограничить употребление кандзи, и некоторые газеты добровольно уменьшили число кандзи на своих полосах, одновременно увеличив применение фуриганы, однако эти инициативы не встретили поддержки правительства.

После окончания Второй мировой войны и оккупации Японии американскими войсками было проведено несколько важных реформ, касавшихся японской письменности. Отчасти это было сделано под давлением оккупационных властей, но главной причиной послужило то, что консерваторов, ранее препятствовавших реформам, отстранили от контроля над образовательной системой страны. Ниже перечислены некоторые из основных реформ.

Реформа произношения каны, по которой за всеми символами обеих слоговых азбук были закреплены современные чтения, заметив историческое правописание каны.

Обнародование списка тоё кандзи, который ограничил число иероглифов в школьных учебниках в школьных учебниках, газетах и т.д. до 1850, а также утвердил упрощённые начертания некоторых кандзи.

Обнародование списка кандзи, обязательных для школьного образования.

Обнародование дополнительного списка дзиммейё кандзи, иероглифы из которого, вместе с теми, что были включены в тоё кандзи, можно было использовать для имён.

Примерно в это же время от советников оккупационного правительства поступило предложение о полном переводе письменности на ромадзи, однако это предложение не поддержали многие специалисты, и такая радикальная реформа не была проведена. Тем не менее, обязательно стало дублировать ромадзи названия на железнодорожных и уличных указателях.

Помимо этого, традиционное направление письма справа налево было заменено на более обычное для европейских языков – слева направо. Старое направление письма сохранилось на плакатах, а также для рекламных целей – на правой стороне некоторых транспортных средств.

После окончания оккупации реформы не были отменены, однако многие ограничения смягчены. Замена в 1981 году тоё кандзи на список дзёё кандзи, содержащий уже 1945 иероглифов, сопровождалась заменой формулировки: теперь не вошедшие в этот список кандзи не запрещалось, а лишь не рекомендовалось использовать. Кроме того, министерство образования перестало активно вмешиваться в реформу письменности, которая тем временем продолжалась.

2.2 Кандзи

Кандзи – китайские иероглифы, используемые в японской письменности в основном для записи имён существительных, основ глаголов и прилагательных, а также японских имён собственных. Первые китайские тексты были завезены в Японию буддийскими монахами из корейского коро-

левства Пэкче в V веке нашей эры. Сегодня наряду с исконно китайскими используются знаки, изобретённые в Японии: так называемые кокудзи.

В зависимости от того, каким путём кандзи попал в японский язык, иероглифы могут использоваться для написания одного или разных слов или морфем. С точки зрения читателя это означает, что кандзи имеет одно или несколько чтений. Выбор чтения кандзи зависит от контекста, сочетания с другими кандзи, места в предложении и т. д. Некоторые часто используемые кандзи имеют десять или больше различных чтений.

Чтения, как правило, подразделяются на онные чтения, или онъёмы и кунные чтения, или кунъёмы. Некоторые кандзи имеют несколько онъёмы, потому что были заимствованы из Китая несколько раз. Некоторые имеют разные кунъёмы, потому что к китайскому иероглифу нашлось несколько японских синонимов. С другой стороны, кандзи может и не иметь ни одного онъёмы или кунъёмы.

Редкие чтения иероглифов называются “нанори”. Нанори широко распространены в именах собственных, в частности в фамилиях.

Существует много сочетаний кандзи, для произношения составляющих которых используются и оны, и куны: такие слова называют дзубако и юто. Сами эти два термина являются автологическими: первый кандзи в слове “дзубако” читается по ону, а второй – по куну, а в слове “юто” – наоборот.

Гикун – чтения сочетаний кандзи, не имеющие прямого отношения к кунам или онам отдельных иероглифов, а относящиеся к смыслу всего сочетания. Гикун часто встречается в японских фамилиях.

По всем этим причинам выбор правильного чтения иероглифа является сложной задачей для изучающих японский язык.

В большинстве случаев для записи одного японского слова использовались разные кандзи, для отражения оттенков значения. Иногда разница в написании прозрачна, а иногда достаточно тонка. Для того, чтобы не ошибиться в оттенках смысла, слово порой записывается хираганой.

В современном письменном языке активно используется около 3 тысяч иероглифов. 2136 кандзи составляют необходимый минимум, преподаваемый в школах с 2010 года.

От кандзи произошли две слоговые азбуки – каны: хирагана и катакана.

2.3. Хирагана

Хирагана – слоговая азбука, каждый символ которой выражает одну мору. Хираганой можно передать гласные звуки, слоговые сочетания и один изолированный согласный, “н”, #. Хирагана используется для слов, для записи которых нет кандзи. Она употребляется в словах вместо кандзи в тех случаях, когда предполагается, что читатель не знает каких-то иероглифов, или эти иероглифы незнакомы самому пишущему, а также в неофициальной переписке. Фор-

мы глаголов и прилагательных также записываются хираганой. Кроме того, хирагана используется для записи фонетических подсказок для чтения иероглифов – фуриганы.

Хирагана произошла от манъёганы – система письменности, возникшей в VI веке нашей эры. Знаки хираганы – это запись манъёганы китайским каллиграфическим стилем цаошу, поэтому символы этой азбуки имеют округлые очертания. Раньше в японских текстах могли встречаться различные начертания хираганы для одной и той же моры, производные от иероглифов с одинаковым чтением, но после реформы 1900 года за каждой морой был закреплён один знак, а набор альтернативных начертаний стал называться хэнтайганой.

Поначалу хирагана использовалась только женщинами, которым было недоступно хорошее образование. Другое название хираганы – “женское письмо”. Гэндзи-моногатари и другие ранние женские романы писались преимущественно или исключительно хираганой. Сегодня тексты, написанные только хираганой, встречаются в книгах для детей дошкольного возраста. Для удобства чтения в таких книгах расставлены пробелы между словами.

2.4. Катакана

Катакана – вторая слоговая азбука японского языка. Позволяет передавать звучание тех же мор, что и хирагана. Используется для записи слов, заимствованных из языков, не использующих иероглифы – гайрайго, иностранных слов, а

также ономотопеи и научно-технических терминов. Смысловое ударение на слово или участок текста, в которых обычно употребляются кандзи и хирагана, можно создать, если записать его катаканой.

Катакана была создана буддийскими монахами в начале эпохи Хэйан из манъёганы и использовались в качестве фонетических подсказок в камбуне. Отчасти катакана соответствует системе ключей для кандзи с одинаковым произношением. Символы катаканы относительно просты и угловаты, некоторые из них напоминают аналогичные знаки хираганы, однако полностью совпадает только кана “хэ”.

2.5. Ромадзи

Ромадзи – запись японских слов латиницей. Употребляется в учебниках японского языка для иностранцев, в словарях, на железнодорожных и уличных указателях. Японские названия и имена записываются с помощью ромадзи, чтобы их могли прочесть иностранцы. При помощи ромадзи записываются некоторые аббревиатуры иностранного происхождения. Широкое применение ромадзи имеет в области компьютерной техники.

Существует несколько систем латинизации японского языка. Самая первая система латинизации основывалась на португальском языке и его алфавите и была разработана примерно в 1548 году японскими католиками. После изгнания христиан из Японии в начале XVII века, ромадзи вышла из употребления, и использовалась лишь время от времени

до реставрации Мэйдзи. Все нынешние системы разработаны во второй половине XIX века.

Наиболее распространена система Хэпбёрна, основанная на фонологии английского языка и дающая для англофонов наилучшее представление о том, как слово произносится по-японски. Государственным стандартом в Японии признана другая система – Кунрэй-сики, которая точнее передаёт грамматическую структуру японского языка.

2.6. Особенности письменности

Японская письменность позволяет во многих случаях при передачи информации обойтись без введения новых слов или дополнительных пояснений. К примеру, кандзи “ватаси” или “ватакуси” может использоваться мужчинами и женщинами в официальных документах и письмах и не несёт различия по половому признаку. “Ватаси”, записанное хираганой, в основном, используется женщинами в неформальных ситуациях: в дневнике или в письмах к другу. “Ватаси” редко записывается катаканой и почти никогда – ромадзи, за исключением тех случаев, когда весь текст записан ромадзи.

Сочетания кандзи могут также получать произвольные чтения в стилистических целях при помощи фуриганы. К примеру, в рассказе Нацумэ Сосэки “Пятая ночь” автор использует запись ##### для цунагаттэ – формы герундия -тэ глагола цунагару (“соединять”), который обычно записывается как #####.

3. Фольклор

На японский фольклор в равной степени повлияли обе основные религии страны – синто и буддизм. В нём часто повествуется о комичных и неестественных персонажах или ситуациях, а также зачастую упоминаются различные сверхъестественные существа такие как: Бодхисаттва, Ками, ёкай, юрэй, драконы, кицунэ, тануки, мудзина, бакэнэко и баку.

Японский фольклор зачастую разделяют на несколько категорий: мукасибанаси – предания о деяниях прошлого; намидабанаси – грустные истории; обакэбанаси – рассказы об оборотнях; онгаэсибанаси – предания о благодарности; тонтибанаси – остроумные истории; варайбанаси – юморески; и ёкубарибанаси – рассказы о жадности. Также к фольклору относят юкар и другие устные предания и эпосы айнов.

На формирование фольклора влияние оказывали как иностранная литература и культ поклонения предкам и духам, который был распространён по всей древней Азии, также некоторые истории, дошедшие до японцев из Индии. Впоследствии они были сильно изменены и адаптированы для понимания и сочувствия простых людей.

Другие истории испытали на себе влияние индийского эпоса Рамаяны и классического китайского произведения “Путешествие на Запад”. Истории, упомянутые в буддист-

ской Джатаке, в несколько изменённой форме также обнаруживают себя в коллекции популярных японских историй.

В середине 20-го столетия рассказчики часто путешествовали из города в город, рассказывая эти истории со специальными иллюстрациями, которые назывались камисибай.

4. Мифология

Японская мифология – мифология древних японцев, система сакральных знаний, включающая традиции синтоизма и буддизма, а также народные поверья. Религия синто содержит огромное количество ками, каждый из них играет свою особую роль в мифологии.

Большая часть японских мифов известна благодаря “Кодзики”, “Нихон сёки” и некоторым дополнительным источникам. “Кодзики”, или “Записи о деяниях древности” – древнейшее собрание мифов и легенд. “Синтосю”, датированная XIV веком, с буддистской точки зрения объясняет, как появились боги, а эпическая поэма “Хоцума Цутаэ” содержит альтернативные версии мифов.

Японская мифология прямо связана с культом императора: императорская семья традиционно считается прямым потомком первых потомков. Японское слово тенно, император, буквально обозначает “божественный правитель”.

5. Религия

Основные религии в Японии – синтоизм и буддизм.

Основа синто – в поклонении и обожествлении природных сил и явлений. Считается, что всё сущее на Земле в той или иной степени одушевлено, обожествлено, даже те вещи, которые мы привыкли считать неодушевлёнными – например, камень или дерево, и у каждой вещи есть свой дух, ками. Некоторые ками являются духами местности, другие олицетворяют природные явления, такие, как Аматаэрасу-о-миками, богиня Солнца.

Главным принципом синто является жизнь в согласии с природой и людьми. Мир ками – не потустороннее обиталище, но общая естественная среда с миром людей. Поэтому людям нет необходимости искать спасения в другом мире, а надо пытаться добиться гармонии с ками в этой жизни.

Синто является глубоко национальной японской религией и в каком-то смысле олицетворяет японскую нацию, её обычаи, характер и культуру.

Между божествами и людьми существует тесная связь даже по происхождению: связующем звеном является микадо, потомок Аматаэрасу и её представитель на земле, а также родоначальник всех японцев. Важнейшие легенды относительно божеств, составляющие пантеон синтоистов, изложены в начале главы об истории. Из них можно видеть, что боже-

ства эти имеют тесную связь с силами природы и часто даже представляют их олицетворение. Главную роль между ними играет богиня солнца Аматаэрасу; затем есть божества луны, земли, подземного царства, ветра, грома, огня, воды, домашнего очага, пищи, заразных болезней и т. п. К обоготворению природы в синтоизме примешивается культ предков: божеские почести воздаются как прежним, так и царствующему микадо, душам героев и вообще предков.

Позже появляется буддизм. В Японии он распадается на несколько сект и переплетается с местным синтоизмом настолько, что не всегда можно понять, какая секта больше проникнута буддизмом, а какая синтоизмом. Каждая секта почитает своих богов. “Амидаистские” секты средневекового происхождения уповают на спасителя Будду-Амиду. В секте сингон верховный будда – Дайнити-Нёрай, “Великий солнечный Будда”. В других сектах почитаются группа пяти богов Мёо, “Великие Будды мудрости”, один из них – Фудо-мёо, изображается в виде сурового воина с мечом и злым лицом. Это значит то, что он уничтожает жадность, гнев и невежество. Основные божества те же, что и в других странах, их соответствия: Буцу – Будда, Босацу – Бодхисаттва, Сяка-Нёрай – Шакьямуни, Дарума или Бодайдарума – Бодхидхарма.

Самая массовая секта – Сокай-гаккай, активно вмешивается в политическую жизнь страны. Наконец, наиболее широкое распространение получила секта “дзэн”. Её поклонни-

ков можно встретить далеко за пределами Японии. Её суть – мистическое самоуглубление и постижение истины вне разума.

Древней же религией в Японии был, однако, не синтоизм, а культ родовых духов. Он малоизвестен. Жрецы этого культа назывались ура-бэ и ими-бэ.

Кроме этого, в народных слоях пользуется большой популярностью группа богов “сити фукудзин”, то есть семь богов счастья. Это: Дзюродзин, Дайкоку, Эбису, Хотэй, Бэндзайтэн или Бэнтэн, Фукурокудзю, Бисямотэн.

Фактически большая часть японцев не отдаёт предпочтение какой-либо религии. В быту большинства японцев встречаются элементы почитания обеих религий. Наряду с этим значительная часть японцев с почтением относится к христианству. Подобное взаимопроникновение и терпимость связаны с особым менталитетом японцев, способностью сгладив углы вобрать в себя различные на первый взгляд малосовместимые элементы.

На раннем этапе развития японского общества был широко распространён тотемизм. Из древних японских религиозных верований сформировались представления синто – основной религии Японии. Синтоизм дословно можно перевести как “путь множества kami”. Основу этого течения составляет поклонение силам природы. Согласно представлениям синто солнце, деревья, горы, камни и природные явления являются kami и наделены душой, им поклоняются в

специально построенных для этой цели храмах. Важной особенностью синтоизма является культ предков.

Древние японцы считали, что японские острова и люди, населявшие их, были созданы ками, что нашло своё отражение в японской мифологии. С этими представлениями связан также культ императора – считалось, что императорская семья происходила от богов-создателей японского архипелага. Древние мифы и легенды синтоизма о создании японских островов богами и передаче власти над страной потомкам богов сохранились в сводах “Кодзики” и “Нихонги”.

Позже, из Индии через Корею и Китай, в страну проникает буддизм, 552 год считается официальной датой признания новой религии. Буддизм оказал большое влияние на образование, литературу и искусство Японии, хотя сам значительно трансформировался и сильно отличается от индийского и китайского буддизма. При императоре Сёму буддизм был признан государственной религией.

В середине XVI века в Японию пришло христианство, поддержанное Ода Нобунагой и запрещённое впоследствии сёгуном Токугава. Запрет на христианство был снят после реставрации Мэйдзи.

В современной Японии доля населения, одновременно исповедующего две религии – буддизм и синтоизм, составляет 84%, около 0,7% населения страны исповедует христианство.

6. Музыка

6.1. История

С появлением в Японии китайских музыкальных инструментов народная музыка стала противопоставляться утончённой конфуцианской музыке двора. Народные мелодии, а особенно песни, считались низким искусством, им даже приписывалось отрицательное влияние на человека; философ Дадзай Сюндай заявлял, что в народной музыке слишком много нот, и называл её “непристойной”. Консерваторы-конфуцианцы были недовольны появлением множества секулярных развлечений в период Эдо, в том числе расцветом публичных домов и ресторанов, где выступали гейши, и утверждали, что многие самураи впали в зависимость от сямисэна.

Быстрая урбанизация и развитие промышленности в конце XIX века привели к тому, что множество деревенских песен прибыли в Токио вместе с жителями сельских регионов. В 1920-х годах было активно движение городских поэтов и музыкантов “новые народные песни”, причём песни нередко создавались на заказ для муниципальных властей; такова, например, песня 1927 года “Тяккири-буси” из Сидзуоки.

Большое влияние на миньё оказали гейши, исполнявшие на банкетах как песни, сочинённые для пьес кабуки, так и другие жанры песенной музыка для сямисэна и аранжиров-

ки народных песен. Помимо исполнения и пупялризации минъё, гейши сделали вклад и в их изучение: нагасакская гейша Айхати собирала песенный фольклор вместе с местным историком в 1920-х годах, а затем сделала несколько аранжировок и записала пластинку. Эта история легла в основу сюжета книги Рэя Наканиси “Нагасаки-бурабура-буси” и одноимённого фильма.

Изучение народной музыки началось в конце периода Мейдзи. Во время обустройства национальной образовательной системы по западному образцу японское правительство включило в программу в основном западные и вестернизированные произведения, а музыка весёлых кварталов были сочтены архаичными и тормозящими прогресс страны. Демократизация, начавшаяся под влиянием, несколько усмирила критиков, а националистический подъём после военных побед страны на рубеже XIX–XX веков заставил японцев пересмотреть отношение к народной музыке. В 1905 году министерство образования приказало губернаторам провинций собрать местные минъё, которые затем опубликовали в сборнике “Риёсю” в 1914 году.

6.2. Формирование музыки по западному образцу

Европейская музыка начала проникать в Японию после реставрации Мэйдзи. С 1872 года в Японских школах было введено обучение пению в европейской манере, а с 1887 года открылась Токийская музыкальная школа, где преподавали приглашённые из Европы и Америки деятели культуры.

Заметную роль в пропаганде в Японии европейской музыки играл преподававший в этой школе выпускник Московской консерватории, преподаватель философии Токийского университета в 1893–1914 годах, немец российского происхождения Рафаэль фон Кёбер. Он, в частности, аккомпанировал на пианино при постановке первой европейской оперы в Японии в 1903 году.

В конце 1920-х, в стране начинает появляться первая популярная музыка, в большинстве случаев, это было подражание американской эстраде того времени. Жанр получил название “рюкока”, что буквально означало “популярная песня”. Именно в этом жанре, японские певцы сменили традиционные стили пения, например такие как кобуси, на классические европейские. Рюкока существовал как жанр вплоть до появления j-роп-а в 60-х годах того же века, и к тому времени он уже разделился на два направления, энка и поппису, соответственно.

Первым звонком к появлению жанра, был успех песни под названием “Песня Катюши”, написанная композитором Симпэем Накаямой под влиянием романа “Воскресенье” Льва Николаевича Толстого. Впервые композиция была исполнена певицей Мацуи Сумако в 1914 году и в то время стала чрезвычайно популярной, было продано более 20000 пластинок с ней. По мнению некоторых исследователей, это была первая “западная” песня в японской музыке, “гибрид японской народной и западной музыки”. Популярность пес-

ни дала толчок интереса к западной музыке, и к 1937 году жанр становится самым коммерчески популярным в стране. До этого, ещё в 1934 году формируется японская опера.

В это время, друг за другом появляются новые имена на музыкальной сцене Японии, а композиторы всё больше начинают интересоваться иностранными жанрами, среди которых самым популярным тогда был джаз. Первый подобный эксперимент провели гитарист-композитор Масао Кога и певец Итиро Фудзияма. Их хит “#####” (“Сакэ ва намида ка тамэики ка”, дословно “сакэ – это слёзы или вздох”) 1931 года становится полным хитом в стране, исполняя её, Фудзияма выступает как крунер, а Кога подыгрывает ему на гитаре. Другая песня Фудзиямы “#####” (“Ока о коэтэ”, “за холмом”) продаётся более чем 600 тысячами копий. По иронии судьбы, когда Фудзияма только начал разрабатывать свою манеру исполнения, это было принято как дурной тон, а сам он отстранён от учёбы, хотя и не исключён, благодаря защите одного из преподавателей.

6.3. Традиционные инструменты

6.3.1. Сямисэн

Сямисэн – трёхструнный щипковый музыкальный инструмент с безладовым грифом и небольшим корпусом, общей длиной около 100 см. Наряду с бивой, кото и сякухати относится к важнейшим музыкальным инструментам Японии. Диапазон – 2 или 4 октавы, звук извлекается в основном плектром, реже – пальцами; особенно ценится характерный

вибрирующий звук самой толстой струны, “савари”.

Пришёл в Японию из Китая через Рюкю, он стал широко использоваться в японской музыке начиная с середины XVII столетия во множестве жанров, преимущественно в сочетании с пением. Два других японских инструмента похожи на сямисэн: смычковой кокю по-видимому имеет общее происхождение, а бива дала сямисэну “савари” и связана с ним исторически.

Незаменимым в музыке театров кабуки и бунраку, на вечеринках с гейшами и во множестве фольклорных жанров, используется на фестивалях, в камерной и нефольклорной японской музыке. До середины XX века считался “низким” инструментом из-за ассоциаций со слепыми музыкантами годзэ и бива-хоси, а также нищими, однако после Второй мировой войны к сямисэну стали относиться уважительно.

6.3.2. Кото

Кото – японский щипковый музыкальный инструмент, длинная цитра с подвижными кобылками. Кото наряду с флейтами хаяси и сакухати, барабаном цудзуми и лютней сямисэном относится к традиционным японским музыкальным инструментам. До XX века кото в основном был солирующим инструментом.

Сходные инструменты характерны для Вьетнама, Китая и Кореи.

За века истории кото не претерпел принципиальных изменений в конструкции. В современной Японии кото про-

должает использоваться в традиционной современной музыке, существует две школы исполнения на кото – Икута-рю и Ямада-рю, в прошлом существовали ещё две другие крупные школы, ныне потерявшие популярность.

6.3.3. Фуэ

Фуэ – семейство японских флейт. Фуэ обычно обладают высоким звучанием и изготавливаются из бамбука. Самая популярная фуэ – сякухати.

При исполнении музыки на фуэ отверстия во флейте закрывают не подушечками пальцев, а фалангами.

Предок фуэ – китайская свирель “пайсяо”. В V веке флейты появились в Японии, распространились в период Нара.

Комусо секты Фукэ вскоре стали использовать фуэ для “медитации дуновением”. Современные фуэ могут быть как солирующим, так и оркестровым инструментом.

6.3.4. Тайко

Тайко – семейство барабанов, используемых в Японии. Тайко обозначает “большой барабан”.

Вероятнее всего, эти барабаны были завезены из Китая или Кореи между III и IX веками, а после IX века изготавливались местными мастерами. Их использовали в синтоизме, при поклонении богу ветра Сусаноо. Они используются и по сегодняшний день как в народной, так и в классической.

Барабаны Японии носят общее название тайко, по конструкции они делятся на две большие группы: бё-дайко, у которого мембрана жёстко закреплена гвоздями без возмож-

ности настройки, и симэ-дайко, которые можно настроить при помощи шнуров или винтов. Корпус барабана выдалбливают из цельного куска твёрдой древесины. На тайко играют палочками под названием бати.

К бё-дайко относится о-дайко и ко-дайко. С помощью шнуров настраиваются да-дайко, ни-дайко, какко, ута-дайко и цудзуми.

Под тем же названием известны музыкальные ансамбли барабанщиков, являющиеся национальным символом Японии. Особо популярны они стали в 1970-е годы, когда группы барабанщиков стали выступать на площадках вне Японии. Они выражали дух самураев: дисциплину, высокую физическую и нравственную подготовку, координацию группа и перфекционизм.

В отличие от западных практик, визуальная часть представления тайко не менее важна, чем акустическое воздействие. Движения ката составляют неотделимую часть игры на тайко и исходят из обычаев придворных представлений. Ката связывает барабан и барабанщика, создаёт родство между исполнителем и инструментом.

6.4. Современная музыка

6.4.1. J-поп

Термин

Термин j-поп был придуман FM-радиостанцией J-Wave для того, чтобы выделить японскую поп-музыку от остальной мировой поп-сцены. Термин часто используют в Японии

для описания различных музыкальных стилей, включая поп, рэп, соул и танцевальную музыку. Исполнители J-рор – популярные музыканты, а также сэйю – артисты, озвучивающие героев в аниме.

Раньше в Японии всю популярную музыку в западном стиле называли “каёкёку”, но к началу 1990-х годов ситуация в японской музыке стала напоминать ту, что сложилась в Америке и в Европе – все жанры раздробились, смешались и запутались. Все старые категории японской музыки либо потеряли смысл, либо стали означать что-то другое, а термин “каёкёку” продолжал использоваться практически только для певцов-”идолов”. Тогда японские музыкальные магазины для простоты и удобства покупателей решили категоризировать всю современную японскую поп-музыку как “J-рор”, а сборники баллад в стиле энка стали называть “каёкёку”. В настоящее время магазины обычно делят поп музыку на три полки: J-рор, западная поп-музыка и энка. То, что раньше называлось каёкёку, теперь в зависимости от стиля относят либо к J-рор, либо к энке.

История

J-рор как явление уходит корнями в джазовую музыку, которая стала популярной в течение раннего периода Сёва. Джаз принёс множество музыкальных инструментов, ранее использовавшихся для исполнения классической музыки, военных маршей, бывших в диковинку для слуха японцев, добавив элемент “веселья” в японскую музыкальную

сцену тех лет. Как результат, Онгаку Кисса, музыкальные кафу, стали популярной площадкой для исполнения живой джазовой музыки.

Под давлением Имперской Армии, в течение Второй мировой войны, джаз перестал звучать. По окончании войны, солдаты из США, оккупировавшие Японию, принесли множество музыкальных стилей, таких как буги-вуги, мамбо, блюз и кантри. Стали популярными песни Касаги Сидзуко “Токио Буги-Вуги”, Тиэми Эри “Tenessie Waltz”, “Омацури Мамбо” Хибари Мисоры. Иностранцы музыканты и группы, включая JATP и Луи Армстронга, посещали Японию с концертами. 1952 стал годом джазового бума в Японии. Но жанр требовал технического мастерства, и был сложен для исполнения. Поэтому большинство японских исполнителей-любителей занялись музыкой кантри, которая была легка для исполнения и восприятия.

Благодаря влиянию кантри в 1956 году в Японии началась рок-н-рольная лихорадка. Кадзуя Косака и его Wagon Masters представили свою интерпретацию знаменитой “Heartbreak Hotel” Элвиса Пресли. Рок-н-рольное движение достигло своего пика в 1959 году, ознаменовавшегося появлением большого количества японских рок-н-рольных групп. Однако шествование рок-н-ролла в США было недолгим, что послужило падению его популярности и в Японии. Отдельные японские коллективы пытались объединить традиционную японскую поп-музыку с рок-н-роллом.

Единственный музыкант, которому это удалось – был Кю Сакамото с песней “#####” (“Уэ о Муйтэ Аруко”, “Давайте будем идти, смотря ввысь”), известная во многих уголках мира как “Сукияки”. Остальные исполнители решили переводить тексты популярных американских песен на японский язык и исполнять их, благодаря чему родился так называемый “cover pop”. Однако наступила эпоха телевидения, когда каждый имел возможность приобрести свой телевизор и смотреть музыкальные представления. Популярность cover pop утратила. Тем не менее, караоке, популярное в наши дни по всему миру, имеет прямое к нему отношение.

В период с ранних 70-х до середины 80-х произошёл переход от простых песен с гитарным аккомпанементом, к более сложным композициям. Сменило окраску и содержание текстов песен. Социальная направленность композиций ослабла, сфокусировавшись на любви и внутренних переживаниях. Такуро Ёсида и Ёсуй Иноуэ наиболее заметные представители новшеств.

В 80-е термином “сити поп” стали обозначать популярную поп музыку больших городов, имеющую выраженную городскую тематику. Большинство песен этого жанра было написано в Токио. Так как различия между сити-поп и “новой волны j-поп” очень незначительны, родился новый термин “васэй поп”, который стал общим названием для обоих направлений. И только лишь в 90-е, термин J-поп стал общепотребимым во всём мире.

В конце 1980-х внимание публики было приковано к одной из наиболее знаменитых японских рок-групп Chage and Aska – дуэт, состоящий из двух популярных японских певцов – Chage и Рё Асука, впоследствии ставший самой популярной рок-группой в Азии. Их азиатское турне “Asian Tour II / Mission Impossible” стало одним из крупнейших в истории японской музыки. Билеты на все 61 концерт в Японии, Гонконге, Сингапуре и Тайване были раскуплены в один день. Однако с появлением японской танцевальной поп-музыки, исполняемой Намиэ Амуро и Тэцуя Коморо в середине 90-х популярность групп подобных Chage & Aska начала падать.

R&B стал популярен в Японии в конце 90-х. Хикару Утада дебютировала со своим первым синглом “Automatic/time will tell”. Её первый альбом “First Love” разошёлся тиражом 7500000 копий, став самым продаваемым альбомом в Японии всех времён. Также в стране были популярны Аюми Хамасаки, Май Кураки и Ами Судзуки, а также женские поп-группы, такие как SPEED и Morning Musume, альбомы которых продавались не менее высокими тиражами.

В наши дни огромное влияние на японскую музыку оказали ритмы R%B и Нip-Нор. J-Нip-Нор группы, такие как ORANGE RANGE Кецумейси на вершине чартов Oricon. Не забыты и старые Mr. Children, B'z и Southern All Stars.

В настоящее время подлинный бум переживают идол-группы – гёрл- и бой-бэнды, рассчитанные в первую оче-

редь на аудиторию противоположного пола. Первые 10 мест в списке самых продаваемых синглов в Японии за 2010 год поделили идол-гёрл-группа АКВ48, продюсируемая Ясуси Акимото, занявшая и 1-е и 2-е места, и бой-бэнд Arashi идол-агентства Johnny & Associates.

6.4.2. Японский джаз

Некоторые источники называют Natano Jazz Band первым японским джаз-бендом, однако это была в первую очередь танцевальная группа. Её сформировали в 1912 году выпускники Токийской школы музыки, которые освоили и начали исполнять американскую танцевальную музыку после посещения Сан-Франциско, между тем они никогда не планировали использовать в творчестве джазовые импровизации. Широкую популярность в Японии джаз обрёл в 1920-х годах благодаря выступлениям джазовых коллективов из США и Филиппин, куда американскую популярную музыку принесли оккупационные силы после Филиппино-американской войны.

В начале 1920-х годов начала складываться местная джазовая практика, прежде всего в процветающих развлекательных районах Осаки и Кобе. К 1924 году в городе Осака было уже 20 танцевальных залов, которые давали возможность коренным музыкантам профессионально изучать джаз. Трубаач Фумио Нанри стал первым японским джазовым музыкантом, получившим международное признание. В 1929 году он отправился в китайский город Шанхай, где выступал с

американским пианистом Тедди Уэзирфордом, а в 1932 году он гастролировал в США. После возвращения в Японию Нанри записал несколько произведений с Hot Peppers – его группой, играющей в американском стиле.

“Американскость” и высокая привлекательность раннего джаза как танцевальной музыки стали предметом озабоченности среди консервативной японской элиты. В 1927 году местные власти Осаки постановили закрыть танцевальные залы. Большое количество молодых музыкантов перешли на джазовую сцену в Токио, где стали работать в джазовых оркестрах крупнейших звукозаписывающих компаний.

В 1933 году в Иокогаме открылось первое джазовое кафе под названием “Тигуса”. С тех пор такие заведения стали популярной альтернативой танцевальным залам. В джазовых кафе посетителям предлагалось проигрывание новейших джазовых пластинок, иногда устраивались живые выступления. В том же десятилетии композиторы Рёити Хаттори и Коити Сугии пытались преодолеть спорные качества джазовой музыки через создание отчётливо японского вида джаза. Они перерабатывали старинные японские народные и театральные песни на джазовый манер, а также создавали новые джазовые композиции, которые содержали японскую тематику и напоминали известные японские мелодии.

В годы Второй мировой войны японские власти считали джаз “вражеской музыкой” и запрещали его. Однако к тому времени этот жанр стал слишком популярен, чтобы успеш-

но сработал полный запрет. В стране продолжали исполняться джазоподобные композиции, иногда с ярко выраженным патриотическим характером, хотя их обычно называли “лёгкой музыкой”. Несмотря на предписания властей уничтожать джазовые записи, многие владельцы магазинов и коллекционеры отказывались подчиниться и прятали пластинки до окончания войны. Послевоенная оккупация Японии союзными войсками послужила новым стимулом для появления джазовых музыкантов, поскольку американские солдаты желали услышать музыку, которую они слушали на родине.

К концу 1950-х годов вновь расцвела джазовая музыка, а в последующие десятилетия и местный фри-джаз. Музыковед и критик Тэруто Соедзима называет 1969-й поворотным годом для японского фри-джаза, в чём значительную роль сыграли барабанщик Масахико Тогаси, гитарист Масаяюки Такаянаги, пианисты Ёсукэ Ямасита и Масахико Сато, саксофонист Каору Абэ, контрабасист Мотохару Ёсидзава и трубач Итару Оки. В число других японских джазовых музыкантов, получивших международную известность, входят Тэрумаса Хино, Садао Ватанабэ, Рё Кавасаки, Тэруо Накамура, Тору Окоси и Макото Одзонэ. Многие из них активно гастролируют в США, некоторые остаются там жить ради карьеры или образования.

К 1970-м годам джазовые музыканты Японии стали также экспериментировать с фьюжн-фанком, спиричуэл-джазом, бибопом и модальным джазом. В 1980-е годы японский джаз

начал испытывать влияние цифровых музыкальных технологий.

6.4.3. J-rock

История

Существенный подъём этого направления начался на волне популярности метал-группы X Japan. Она появилась в середине 1980-х годов, когда вся музыкальная индустрия Японии переживала существенный подъём. В своей музыке X Japan используют не только традиционные роковые инструменты, но и другие, например, скрипку, фортепиано. Большое влияние хард-рок оказал на коллектив BUCK-TICK, участники которого с X Japan начали использовать грим и первые показали в клипе популярный сейчас фан-сервис.

Влияние и истоки

Очень большое влияние на жанр оказали такие музыкальные направления, как джаз, альтернативный рок и метал. Часто в творчестве групп японского рока можно услышать моменты или целые песни, написанные в направлении блюз или джаз независимо от основного направления группы.

От альтернативного рока же J-rock унаследовал эксперименты со звуком и сильные смешения различных направлений. Обычно группы экспериментируют со звуком, записывая каждый новый релиз в новых направлениях или мешая по несколько направлений в одной песне.

Также следует выделить влияние на японский рок таких тяжёлых направлений как метал и хардкор, вследствие чего

большинство групп используют более жесткое звучание гитар, чем принято для других национальных сцен рока. Так у японской поп-рок группы An Cafe присутствует скрим в песнях и зачастую более тяжёлое музыкальное сопровождение, чем у западных поп-рок групп. В основном, метал получил распространение среди групп, ориентированных на запад. Хардкор же и его производные популярнее среди современных “молодёжных групп” и групп направления нагоя-кэй.

Направления и поджанры

Visual kei производный жанр японского рока и глэм-метала, который появился в середине 80-х годов. Одним из главных принципов направления являются большой акцент на внешность исполнителей, который базируется андрогинном идеале красоты. Другой особенностью жанра является разнообразие творчества групп. Так, большинство групп добавляет в свою музыку элементы разных направлений. Большинство групп исполняет рок-музыку, также могут присутствовать элементы электронной и поп-музыки.

J-metal поджанр, охватывающий особенности метал-групп. Наиболее распространены группы пауэр и неоклассик-метала. В отличие от групп современных метал-направлений, которые в основном придерживаются visual kei, группы пауэр/неоклассического метала имеют более естественное звучание, что оказало немалое влияние на их популярность. Наибольшую известность в этих двух жанрах получили группы Concerto Moon и Galneryus. Гитаристы

этих групп также пользуются известностью в Европе и Америке.

Группы более экстремальных классических направлений менее известны и распространены, прежде всего, из-за сильной популярности visual kei сцены, хотя блэк-метал-группы Sigh и Gallhammer широко известны среди почитателей этого направления.

J-ska является отдельным стилем, так и подвидом J-punk-направления. Включает в себя как присущие для ска ямайские мотивы, так и добавление J-punk/J-rock/Jazz-мотивов. Ведущими группами являются Muramasa и полностью женский коллектив под названием OreSkaBand.

6.4.4. Нойз

Возникшая в начале 80-х японская нойз-сцена с её абсолютной музыкальной свободой является одним из самых известных современных японских музыкальных жанров. В Японии насчитывается несколько сотен нойз-музыкантов и коллективов. Особое влияние японойз имеет в Америке. Японойз – это очень радикальная субкультура, среди которой, часто можно встретить людей, увлекающихся садомазохизмом, скатологией, половой анатомией, пытками, порнографией, футуристами, и дадаистами, всевозможных уродствах и патологиях, а выступления японойз-музыкантов иногда сопровождаются насилием и заканчиваются погромами.

6.4.5. Хип-хоп

Несмотря на популярность жанра в Японии, хип-хоп –

относительно молодой жанр на японской сцене. Ещё в 80-х существовало заблуждение, что японский язык невозможно рифмовать под тот ритм, что задают американские рэперы. В то же время критики отмечают открытость японской хип-хоп сцены для новых людей и инноваций. Обычно историю японского хип-хопа начинают от начала 1980-х годов, когда продюсер Хироси Фудзивара вернулся в Японию и основал первый японский хип-хоп-лейбл. Из известных японских хип-хоп коллективов можно назвать группу Teriyaki Boyz, работающий со многими известными иностранными исполнителями; они записали несколько песен для саундтрека фильма Тройной форсаж: Токийский дрифт. В то же время можно отметить существенные элементы хип-хопа японских рок-групп как Maximum the Hormone, SuG и ранних LM.C.

6.5. Специфика японской музыкальной индустрии

6.5.1. Идолы

В японской поп-культуре идол или айдол – молодая, преимущественно подросткового возраста, медиа-персона с привлекательным, часто по-детски чистым имиджем. Идолы являются отдельной категорией японских звёзд и позиционируются как “светлый и чистый идеал” и “недосягаемый предмет любви неистовых поклонников”. Существует также мнение, что японцы воспринимают идиолов как “сестрёнок или милых девушек, живущих по соседству”.

Термин подразумевает невинную привлекательность, спо-

способность вызывать восхищение и влюблять в себя и коммерциализирован японскими кастинг-агентствами, проводящими конкурсные отборы юношей и девушек. Чистота и непосредственность – качества, которые вызывают обожание японской публики. Агентства набирают детей и подростков, которые мило себя ведут, и делают из них звёзд.

История

Феномен возник, отражая бум популярности юной французской певицы Сильви Вартан, возникший после выхода на экраны Японии в ноябре 1964 года фильма “Ищите идола” с её участием. Термин “идол” стал применяться к девушкам, преимущественно между 14 и 16 годами, которые начали свой путь к славе.

Своего пика идол-сцена достигла в середине 80-х годов, когда технология производства идолов стала более очевидной, что привело к некоторому разочарованию публики.

Тем не менее шоу-бизнес продолжал регулярно создавать новых идолов, и на полную мощность заработала машина уже мужского идол-агентства Johnny & Associates, формирующего бой-бэнды, рассчитанные в первую очередь на девочек-подростков, и с тех пор не сдающего своих позиций.

На рубеже веков женской идол-группе Morning Musume, продюсируемой Цунку, удалось добиться феноменальной популярности среди как мужской, так и женской аудитории всех возрастов.

В настоящее время идол-индустрия переживает новый

бум. Первые 13 мест в списке самых продаваемых синглов в Японии за 2010 год поделили гёрл-группа АКВ48, продюсируемая Ясуси Акимото, занявшая 1-е и 2-е места, и бой-бэнды идол-агентства Johnny & Associates, самый популярный из них – Arashi.

В то время как АКВ48 является самой продаваемой группой в Японии, к началу 2013 года на первое место среди всех девичьих идол-групп в рейтинге интереса публики вырвалась команда Momoiro Clover Z

6.5.2. Vocaloid (Вокалоид)

Vocaloid – программное обеспечение фирмы Yamaha Corporation, имитирующее голос поющего человека на основе заданной мелодии и текста. Использует технологию полного синтеза речи по правилам с использованием предварительного запомненных отрезков естественного языка. Включает в себя редактор для работы с текстом и мелодией, синтезатор поющего голоса и библиотеки исполнителей, также называемых вокалоидами. При создании таких библиотек используется голос человека-вокалиста, который разбивается на небольшие фрагменты, обрабатывается и записывается в базу данных. Существует тестовые образцы пения, показывающие сходства и различия между исходным человеческим голосом и соответствующим ему синтезированным голосом вокалоида.

История

Принципы обработки сигнала, используемые в програм-

ме, были разработаны в Барселонском университете Помпеу Фабра в начале 2000-х годов при содействии и финансировании со стороны корпорации Yamaha. Впоследствии, наработки команды студентов университета были использованы в качестве основы для создания коммерческого продукта Yamaha Vocaloid.

Проект был анонсирован компанией Yamaha в 1998 году и релиз состоялся в 1999 году, но не имел продуктов певцов и можно было записывать голос реального человека. В 2004 году были выпущены первые продукты проекта – Leon и Lola. Программа была выпущена не под маркой Yamaha Corporation, однако программный пакет Vocaloid Singer Libraries, разработанный по лицензиям другими фирмами, включал в себя программное обеспечение Yamaha Vocaloid. Программы Leon, Lola и Miriam были выпущены фирмой Zero-G Limited, в то время как Meiko и Kaito были выпущены маркой Crypton Future Media.

В январе 2007 года Yamaha анонсировала новую версию движка – Vocaloid 2, со значительными улучшениями в плане использования и синтеза голоса. В том же 2007 году Zero-G и другие разработчики объявили о своих планах выпуска библиотек исполнителей на основе нового движка. Компания PowerFX выпустила первый англоязычный пакет, названный Sweet Ann. Вокалоид Prima была представлена на NAMM Show 2008 и выпущена в январе 2008 в Великобритании и в феврале в Японии. Параллельно шёл выпуск вока-

лоидов из серии Character Vocal Series фирмы Crypton Future Media, а именно – Hatsune Miku (Хатсуне Мику), выпущенной 31 августа 2007 года, Kagamine Rin/Len (Кагаминэ Рин и Лен), выпущенных 27 декабря 2007 года, и Megurine Luka (Мегурунэ Лука), выпущенной 30 января 2009 года.

21 октября 2011 года был выпущен Vocaloid 3. Среди новшеств – использование трезвучий, расширенная поддержка плагинов, служебное приложение “Vocalistener”, дополнительные языки интерфейса – китайский, корейский, испанский. В отличие от предыдущих версий, голосовые базы данных содержит лишь урезанную версию программы Vocaloid 3, что требует отдельного приобретения самой программы. Компании выпускают для этой программы как новых вокалоидов, так и обновление старых голосовых библиотек.

Следующая версия движка – Vocaloid 4 – вышла 17 декабря 2014 года. Первым вокалоидом на этом движке является обновление VY1 – VY1V4. Обновление позволяет использовать гроул, но только на вокалоидах, выпущенных или обновлённых на четвёртом движке. Вокалоида Ruby, которую планировали выпустить на Vocaloid 3, выпустили Vocaloid 4 для поддерживания эффектов. Следом появились новые вокалоиды VY-версии – Cyber Diva и Cyber Songman с американским акцентом. Также вышли обновления серии Character Vocal Series: Megurine Luka V4x, Kagamine Rin and Len V4x и Hatsune Miku V4x. Все V4x-вокалоиды, выпущенные Crypton, поддерживают режим E.V.E.C. Этот режим

позволяет изменить звучание фонем, чтобы придать голосу окраску. В результате, звучание может быть спокойным или напряжённым в зависимости от выбранного цвета. Не все типы голосов поддерживают этот новый режим.

6.5.3. Музыка в японской анимации

Музыка в аниме состоит из песен, фоновой музыки, музыкальных тем, использующихся в начальной и конечной заставке, и звуковых эффектов. Они создаются отдельно, а затем соединяются со звуковой дорожкой аниме. Главный композитор обычно подчиняется продюсеру, так как музыка – важный элемент рекламы и сопутствующих товаров, поэтому её пишут в соответствии с пожеланиями заказчиков. Впоследствии саундтрек выпускается для продажи на дисках, и в том числе от этих продаж идёт основное финансирование. Туда также могут включаться радиопостановки и “character song” – песни персонажей, которые исполняют озвучивающие эти роли актёры (сейю).

Песни в начальной и конечной заставке поют либо специально приглашённые музыканты, либо сами сейю. Случается, что во время создания аниме сейю организуют собственные музыкальные группы и проводят концерты, исполняя песни из саундтрека. Впервые такая практика была использована в сериале *Bubblegum Crisis*. Часто начинающие поп-исполнители пытаются получить роль в популярном аниме-сериале, чтобы спеть в нём песню и сделать рекламу своему альбому. Некоторые музыканты специализи-

руются на исполнении песен в аниме.

6.5.4. Додзин-музыка

Додзин-музыка, также называемая отокэй додзин – форма музыкальной активности, возникшая из японской культуры отаку.

Термин додзин буквально переводится как “компания единомышленников по интересам”. Как правило, люди собираются в группы – додзин-кружки, создают додзин-музыку, чтобы затем самостоятельно распространить её на “додзин-мероприятиях”, ярмарках для самостоятельной выставки и продажи додзин-продукции.

История

Ёсимаса Тэраниси, основатель комитета подготовки ярмарки “МЗ”, утверждал, что на Комикетах на протяжении 1980-х годов принимало участие лишь несколько додзин-кружков, работающих со звуком. Они производили аудиогаммы, MAD-кассеты или компьютерную музыку того времени. Число кружков, специализирующихся на звуке, начало возрастать в 90-е. В ответ на растущее число участников, Тэраниси и его друзья в 1998 году организовали МЗ, участников которого называли “отокэй”. После появления МЗ главным проявлением отокэй-культуры стала музыка – аудиогаммы и MAD-кассеты отошли на второй план. По словам Тэраниси, термин “додзин-музыка” не был широко распространён в то время. Вероятно, он вошёл в обиход несколько позже основания МЗ.

6.5.5. Караоке

Караоке – развлечение, заключающиеся в непрофессиональном пении с использованием устройства, позволяющего петь под заранее записанную музыку. Караоке было изобретено японским музыкантом Дайсукэ Иноуэ в городе Кобэ в 1971 году. Первоначально являясь довольно дорогим развлечением, караоке стало популярно во всём мире, в самой Японии даже появились специальные караоке-бары, также периодически новые синглы японских исполнителей выпускаются с возможностью исполнять их в караоке.

7. Театр Японии

Театр Японии – вид исполнительского японского искусства, значимая часть японской культуры. Сформировался под влиянием культур многих стран и территорий – Китая, Кореи Индии, Персии, Тибета – и различных религиозных течений – шаманизма, буддизма, синтоизма, даосизма, конфуцианства, индуизма – и при этом является одним из наиболее молодых среди азиатских.

Почти в каждый период истории Японии возникала новая особая исполнительская традиция: в период Яёй возникли ритуальные танцы кагура, в период Кофун появились миндзоку гэйно, в период Асука стали проводиться представления гигаку, в период Нара расцвёл театр бугаку, в период Хэйан возникли сангаку, дэнгаку и саругаку.

В средневековье – периоды Камакура и Муромати – возникли, соответственно, эннэн-но и ногаку, в новое время – периоды Адзуты-Момояма и Токугава – возникли кукольный театр бунраку и театр кабуки, в период Мэйдзи появился театр симпа, в период Тайсё стали проводиться представления сингэки, в период Сёва появились ангура и буто. Данный список не является исчерпывающим.

В японском театроведении существует своеобразная классификация театральных представлений – на вышеупомянутые миндзоку гэйно, а также гэйно и энгэки. Под мин-

дзоку гэйно понимаются всевозможные местные праздники и обряды, магические и религиозные действия, кукольные, танцевальные и песенные представления. Гэйно включает миндзоку гэйно и обозначает все существующие исполнительные искусства, как современные, так и древние. Понятием же энгэки именуются представления, возникшие после периода Мэйдзи в основном в качестве подражания западной культуре.

7.1. Традиционные формы театра

7.1.1. Но и Кёген

Древнейшие существующие пьесы Кёген датируются 15 веком. Его использовали в качестве антракта между действиями театра Но. Кёген соединял тему спектакля Но с современным миром посредством фарса и буффонады. но играл для людей высокого класса, но иногда и для любой аудитории. Актеры Кёген, в отличие от Но, не носят масок, если для их роли не нужно перевоплощаться. До 1430 года и мужчинам и женщинам разрешалось играть в театре Кёген.

7.1.2. Кабуки

Самой известной формой японского театра является Кабуки. Он сочетает в себе музыку, драму и танец. Он славится своими пугающими костюмами и боями с мечами, которые использовались в этой форме. Кабуки начал выходить из тени Но. Драматурги хотели поразить аудиторию более живыми и своевременными представлениями. Говорят, что первым был спектакль под названием Окунис, поставленный в

1603 году. Однако, как и Но, Кабуки так же стал стилизованным, регламентированным видом искусства, и до сих пор ставит пьесы таким же образом.

7.2. Современный японский театр

Современная японская драма в начале 20 века 1900-х годов состояла из Сингеки, который занимался реалистичными действиями и современными темами, в отличие от стилизованных обычаев Кабуки и Но. Такие фигуры как Хогэцу Симамура и Каору Осанаи повлияли на развитие Сингеки.

В послевоенный период произошёл феноменальный всплеск новых креативных драматических произведений, которые ввели новые эстетические концепции, и заменили современный православный театр. Сложная реалистическая, психологическая драма сосредоточена на “трагическом историческом развитии” Сингеки западного происхождения. Молодые драматурги покончили с такими принятыми постулатами как обычная сцена, ставя свои спектакли в палатках, на улицах, открытых площадках и, в крайнем случае, играли по всему Токио.

Сюжеты становились все более сложными, в последовательности с игрой-в-игре, быстро перемещаясь назад и вперед во времени, сочетая реальность с фантазией. Был разработан состав драмы, с акцентом на исполнителя, который чаще всех одевал маски, чтобы перевоплощаться в разные образы.

Драматурги вернулись к привычному сценическому обо-

рудованию, которое усовершенствовалось в театрах Но и Кабуки, чтобы воплощать свои идеи, например, иметь такого рассказчика, который мог бы обращаться к иностранным гостям на английском языке. Известными драматургами 1980-х годов были Дзюро Кара, Кунио Симидзу Минора Бетсуяку. Каждый из них относился к конкретной труппе. Мураи Шимако получила награды по всему миру за свои многочисленные спектакли, посвящённые бомбардировке Хиросимы, которые часто выполнялись одной или двумя актрисами. В 1980-х мастерство драматурга стало проявляться в более сложном формате, чем в ранних послевоенных попытках, которым не хватало смелой критики.

7.2.1. Со-Гекийо

1980-е также способствовали созданию Со-Гекийо, буквально маленькому театру. Обычно это любительские театральные труппы, ставящие развлекательные пьесы. Одними из мудрых драматургов и режиссеров того времени были Нода Хидэке и Седзо Комами.

Популярные театральные труппы Со-Гекийо состоят из Nylon 100, Гекидана Сикансэна, Tokio Sunshine Boys, Халахоло Сангрила.

В последнее время, появляются новые поколения артистов Со-Гекийо, признанные как “Поколение потерянного десятилетия” или “Поколения 2000-х”. Главными исполнителями являются Тосики Окада, Серо Маэда, Куро Танино, Дайсукэ Миура, Томохиро Маэкава и другие.

7.2.2. Западные пьесы в Японии

Много западных пьес, от древнегреческого театра до Шекспира, от Фёдора Достоевского и к Самюэлю Беккету, исполняются в Токио. Каждый год ставят большое количество пьес, возможно более чем 3000, тем самым делая Токио одним из ведущих мировых театральных центров.

На празднование открытия копии театра Глоуб пригласили всех актёров Британской труппы, чтобы те сыграли все шекспировские исторические пьесы, в то время как другие театры Токио сыграли пьесы Шекспира, включая различные новые переводы Гамлета и Короля Лира. Театр Глоуб, что находится в городе Син-Окубо, теперь в основном принадлежит Johnny's Entertainment и компании поп-идолов в театральной сфере.

Юкио Нинагава является известным японским режиссером и драматургом, который часто обращается к шекспировским элементам для вдохновения. В 1995 году он поставил пьесу “Shakespeare Tenpo 12Nen”, перевод очень известного Британского театра Shakespeare Condensed: все пьесы Шекспира за два часа. К игре были привлечены такие известные актёры к Мари Нацуки и Карава Тосиаки.

8. Танцы

8.1. Нихон-буё

Традиционный японский танец – группа разновидностей сценического танца, распространённых в Японии. Следует отметить, что в искусстве Японии не принято чёткое разделение на жанры. Танцы, театральное искусство, песни, литература, каллиграфия влияли друг на друга и развивались сообща.

8.1.1. История

Искусство танца существовало в Японии в дописьменный период. В Кодзики и Нихонги описан миф о том, как спрятавшуюся в пещере богиню солнца Аматаэрасу заставила выглянуть из убежища танцующая богиня Ама-но-удзумэ-но микото.

Развитие танца, как и других традиционных искусств, получило толчок с распространением буддизма. В период Сэнгоку жрицы мико стали выступать у Камогавы, между улицами Сидзё и Гионся. Тогда появился новый жанр религиозного танца – #####(нэмбуцу-одори), “пляска, повторяющая имя будды Амиды”. Многие танцы, например, Госюгимоно, родились из религиозных церемоний и духовных практик.

Танец, вместе с каллиграфией, икебаной и другими искусствами считался благотворным для развития женщины.

На протяжении всей истории в периоды мира японский

танец процветал. Время наивысшей популярности нихон-буё – середина XIX века. Самые популярные школы того времени – Накамура и Ивада.

В XXI веке традиционный танец остаётся популярным; на многих мацури в городах и сёлах организуются сцены, где исполнители танцуют нихон-буё. Гейши обучаются танцам из репертуара своей школы в период ученичества и исполняют их на банкетах.

8.2 Буто

Буто – авангардный стиль современного танца, возникший в Японии после Второй мировой войны, в котором акцент делается не на форме, а на способах движения, с попыткой танцора отстраниться от социальной стороны своей личности, корнями уходящий в немецкий экспрессионистский танец.

Основателями буто являются Тацуми Хидзиката и Кадзуо Оно. Первую постановку в стиле буто в 1959 году осуществил Хидзиката по роману Юкио Мисимы “Запретные цвета”.

8.2.1. История

В числе оказавшего большое влияние на зарождение буто была немецкая хореография “Der Neue Tanz”. Так, после прохождения обучения в Германии в школе танца модерн Мэри Вигман и возвращения в Японию супружеская пара Такая Эгути и Соко Мия открыла собственную школу, куда поступил позднее ставший одним из основателей буто Кад-

зуо Оно. Прозанимавшись некоторое время у Эгути и Мия, Оно, чувствуя неудовлетворённость от господства в школе западноевропейских хореографических доктрин, покинул её в поисках собственного стиля. В противовес обращённой пируэтами, прыжками и другими приёмами в “мир небожителей” традиции классического балета, Оно стал подчёркивать потусторонность танца, его направленность к полу и земле в низком приседе, кривоногости и др. Глубоко проникнувшись идеями Оно, Хидзиката основал группу “Анкоку-буто”. На формирование буто также повлияла эстетика дадаизма, который в молодости находили для себя близким и Оно, и Хидзиката.

Вступив в танцевальный мир своего времени, буто породило много споров. Завоевав расположение видных литераторов Японии той эпохи вплоть до того, что некоторые из них лично принимали участие в постановках Татцуми Хидзиката, буто тем не менее осталось маргинальным феноменом для ортодоксальной хореографии, получив там статус ереси и объекта насмешек, а для большинства зрителей свелось к набору стереотипов: бритые наголо люди, белый грим, обнажённые тела, дикость, мутировавший в Японии вид танца модерн 1960-х годов, псевдо-искусство не владеющих элементарной техникой дилетантов. В последние годы, впрочем, буто получило распространение и было высоко оценено прежде всего в Западной Европе.

9. Философия

Японская философия исторически представляла собой слияние местных синтоистских и континентальных религий, таких как буддизм, даосизм и конфуцианство. Ранее находившаяся под сильным влиянием как китайской, так и индийской философии, как в случае с Митогаку и Дзэн, большая часть современной философии теперь также находится под влиянием западной философии.

9.1. Древняя и средневековая мысль

До того, как феодализм утвердился в Японии, буддизм занимал основное русло японской мысли. Буддийская культура, политически введённая принцем Сётоку, была завершена как идея “сделать страну безопасной” в период Нара. Когда начался период Хэйан, на смену “мысли о том, чтобы сделать страну безопасной”, широко распространилась форма эзотерического буддизма, известная как миккё. Тем не менее, в позднюю благородную эпоху, когда пессимизм был популярен из-за “веры в то, что буддизм придёт в упадок в последние дни этого мира”, движения Чистой Земли распространились, поощряя ожидание “будущей жизни” как средства справиться с отчаянием по поводу “жизни в этом мире”. В период Камакура, когда в правительстве доминировало самурайское сословие, появляется “новый” буддизм для вновь возникшего класса.

9.1.1. Приход буддизма и раннее влияние в Японии

В древней Японии приход буддизма тесно связан с национальным строительством и национальной централизацией власти. Принц Сётоку и семья Сога боролись и победили семью Мононобэ, которая занималась древней японской религией, и разработали план государственного управления, основанный на унификации системы правовых кодексов и буддизма. Сотрудничая с семьёй Сога, принц Сётоку, который был регентом императрицы Суйко, проявил глубокое понимание “иностранного” буддизма и планировал стабилизировать национальную политику с помощью буддизма. Мысль о том, что национальный мир и безопасность пришли благодаря силе буддизма, называется мыслью “сделать страну безопасной”. В период Нара, особенно во времена императора Сёму, храмы Кокубун-дзи и Кокубун-ни-дзи были возведены по всей стране, а храмы Тодай-дзи и Дайбуцу были возведены в Наре. Буддийская политика государства достигла своего апогея в период Нара, о чём свидетельствует Цзяньчжэнь из династии Тан, принесший в храм Тодай-дзи платформу для императорского посвящения.

В то время как буддизм Нара следовал только идее “сделать страну безопасной”, буддизм Хэйан принёс не только национальный мир и безопасность, но и личную мирскую выгоду. Потому что последователи буддизма Хэйан часто совершали суровые аскетические практики, заклинания и молитвы в горах; этот буддизм стал называться миккё. Кукай,

буддийский монах изучал китайский эзотерический буддизм во время дипломатической миссии при китайском дворе и объединил японский буддизм с китайскими эзотерическими буддийскими практиками, чтобы сформировать японский буддизм Сингон. Буддийский монах Сайтё, который также путешествовал в Китай, изучил практики китайской секты Тэндай и утверждал, что учение Сутры Лотоса должно быть ядром японского буддизма.

К концу эпохи Хэйан земная направленность буддизма Хэйан привела к тому, что буддийские монахи объявили “греховную эпоху”, в которой отрицалась возможность облегчения в этом мире, и, следовательно, возникла тенденция искать реинкарнации в буддийском раю после смерти. Кроме того, новая мысль о том, что “буддизм придёт в упадок в последние дни этого мира”, привела к возникновению движения “Чистая земля”. Это движение, возглавляемое Куей, последователем буддизма Чистой Земли, проповедовало веру Амидабхе и учило, что все люди могут достичь буддийского рая, а не только буддийские монахи.

9.1.2. Буддизм Камакура

Вера Дзёдо, на которую повлияла секта Дзёдо в конце периода Хэйан, полагается на спасение через благосклонность Амидабхи, и её сила принесёт облегчение. Хонэн, положивший начало буддийской секте Дзёдо, полностью отказался от других аскетических практик. Он проповедовал своим ученикам, чтобы они верили в Амидабху и усердно молились

“наму-амида-буцу”, и тогда они отправятся в рай. Его ученик Синран, положивший начало буддизму Чистой Земли, неукоснительно следовал учению Хонена и проповедовал абсолютную зависимость. Кроме того, Синран утверждал, что объектом помощи Амидабхи является преступник, который сам знает о мирском и желанном преступнике. Иппен, положивший начало секте Цзишу, начал “воспевающий религиозный танец”.

В отличие от зависимой веры Дзёдо, дзэн-буддизм пытается духовно пробудиться с помощью дзен-медитации. Эйсай познакомился с сектой Риндзай в Китае. Он давал ученика трудную задачу и заставлял их решать её, и таким образом они сами становились просветлёнными. Риндзай дзэн получил широкую поддержку среди высшего самурайского сословия в период Камакура. Догэн познакомился с сектой Сото в Китае. В противоположность Эйсаю, он проповедовал просветление посредством серьёзной сидячей медитации. Сото Дзэн поддержали местные самураи.

Большинство школ буддизма Нитирэн называют священника и учителя Нитирэн своим отцом-основателем. В своих учениях он подчёркивал, по его мнению, превосходство Сутры Лотоса. Он выступал за достижение состояния Будды в течение жизни и считал свою интерпретацию буддийских учений правильной формой практики для Последнего Дня Закона маппо. Одним из его главных трактатов является “Риссё Анкоку Рон” (“Об установлении правильного учения

для мира на земле”). Повторение мантры “Наму Мёхо Ренге Кё” и по сей день является центральной практикой почти всех буддийских школ и организаций Нитирэн.

9.2. Ранняя современная мысль

В то время как древняя и средневековая мысль Японии была тесно связана с буддизмом, ранняя современная мысль Японии была в основном конфуцианством или неоконфуцианством, которое было предназначено для официального изучения сёгунатом Токугава. Кроме того, рациональное конфуцианство стимулировало развитие Кокугаку, Рангаку и неофициальной народной мысли после середины периода Эдо.

9.2.1. Конфуцианство

В период Эдо конфуцианство было санкционированным изучением. Были популярны различные школы неоконфуцианства.

школа неоконфуцианства Чжу Си уважала семейно-феодалный порядок, который поддерживал фиксированные социальные позиции. Хаяси Радзан считал школу неоконфуцианства Чжу Си теоретической основой сёгуна Токугава. В соответствии с принципом гражданского правления, Юсима Сэйдо, посвящённый Конфуцию, был учреждён. В ходе реформ Кансэй школа неоконфуцианства Чжу Си была еще более укреплена и санкционирована сёгунатом Токугава. Кроме того, мысль о школе неоконфуцианства Чжу Си оказала большое влияние на политическое движение, выступавшее

за почитание императора и изгнание иностранцев поздней эпохи Токугава.

В отличие от школы неоконфуцианства Чжу Си, школа неоконфуцианства Ван Янмина, уважающая практическую этику, постоянно контролировалась и притеснялась сёгунатом Токугава из-за своей критики социально-политических условий при сёгунате Токугава.

Третьи школы неоконфуцианства учитывали истинные намерения оригинальных текстов Конфуция и Мэн-цзы. Ямага Соко основывал свою философию на конфуцианской этике и считал самураев высшим классом. Ито Дзинсай обращал внимание на «жэнь» Конфуция и уважал “жэнь” как любовь к другому человеку и «истину» как чистое изображение. Кроме того, основываясь на своих обстоятельных исследованиях древней китайской классики, Огю Сорай настаивал на том, что изначальной конфуцианский дух заключается в том, чтобы править миром и спасать граждан.

9.2.2. Кокугаку и Рангаку

В середине периода Эдо Кокугаку, изучение древней японской мысли и культуры, стало популярным на фоне иностранных идей, таких как буддизм или конфуцианство. Из-за политики сакоку сёгуната Токугава интеллектуалы Эдо не могли иметь никаких позитивных контактов с западной цивилизацией, и поэтому рангаку, голландское образование, было единственным окном на Запад.

В середине периода Эдо Кокугаку стал популярным, на-

ходясь под влиянием позитивистского конфуцианства с национализмом в качестве фона. Кокугаку положительно изучал древнюю японскую мысль и культуру, в том числе “Кодзики”, “Нихон сёки” и “Манъёсю”, и стремился раскопать самобытную моральную культуру Японии, которая отличалась от конфуцианства и буддизма. Камо-но Мабути боролся с изучением “Манъёсю” и называл “масурао-бури” мужским и толерантным стилем, и он оценил коллекцию как чистую и простую. Изучая Кодзики, Моотиро Норинага утверждал, что суть японской литературы исходит из “моно но аварэ”, то есть естественных чувств, возникающих при контакте с объектом. Он уважал японский “дух Ямато” вместо китайского “дух Кара”. По его мнению, Кокугаку должен следовать старому японскому пути “синтоизма”. Изучая Кокугаку, Хирата Ацутанэ выступал за националистический государственный синтоизм, повиновение императору и отмену конфуцианства и буддизма. Он был движущей силой к концу сёгуната Токугава и Реставрации Мейдзи.

В период Сакоку период Эдо не было прямых контактов с Западом, но Рангаку стал популярным, поощряя импорт западных книг, переведённых на китайский язык из Китая во время реформ Кёхо. Маэно Рётаку и Сугита Гэмпаку перевели на японский язык голландскую “Анатомию Тафеля”. К концу эпохи Токугава голландское образование перешло в другие западные исследования, такие как британские, французские и американские исследования. Манера “японский

дух, западная цивилизация” была дополнена прямым выражением Сакума Сёдзана: “Восточная этика и западные технологии”. Из-за того, что Такано Тёэй и Ватанабэ Казан строго критиковали Сакоку, они подвергались притеснениям со стороны сёгуната Токугава.

9.2.3. Популярная мысль

В период Эдо самураи, купцы и учёные игравшие активную роль, открыли частные школы. Их мысли были критикой господствующего феодального строя.

Исида Байган синтезировал конфуцианство, буддизм и синтоизм, создал практическую философию для широких масс. Он рекомендовал усердно трудиться над коммерцией, как следствие честности и бережливости. Андо Шоки называл мир природы идеальным обществом, в котором все люди занимаются сельским хозяйством и живут самодостаточно, без искусственности. Он критиковал правовое общество, в котором существовала феодальная классовая дискриминация и различие между богатыми и бедными. Ниномия Сонтоку настаивал на том, что люди должны вознаграждать добродетелями, которые поддерживали их существование, своей собственной добродетелью.

9.3. Мысль позднего Нового времени

В то время как ранняя современная японская мысль развивалась в конфуцианстве и буддизме, английское Просвещение и французские права человека получили преобладание после того, как Реставрация Мэйдзи подверглась быст-

рому влиянию западной мысли. Со времен Китайско-японской и Русско-японской войн японский капитализм получил широкое развитие. Христианство и социализм также развивались и были связаны с различными социальными движениями. Кроме того, националистическая мысль и наука формировались в противовес иностранному обучению.

9.3.1 Просвещение и права людей

В эпоху Реставрации Мэйдзи было введено английское и французское гражданское общество, в частности, утилитаризм и социальный дарвинизм из Англии, народный суверенитет Жан-Жака Руссо из Франции.

Мыслители раннего периода Мэйдзи отстаивали ценности британского Просвещения, заимствованные из западного гражданского общества. Они пытались критиковать японскую традиционную власть и феодализм. Однако в конце концов они пришли в гармонию с властью и приняли модернизацию сверху без радикальности. В 1873 году Мори Аринори основал компанию Meirokusha. Люди, собравшиеся в этом культурном объединении, имели много общего с такими пунктами, как признание важности практического обучения, практическое улавливание человеческих качеств и принятие формы правления, которая принимала бы условия страны как идеал. Мори Аринори продвигал национальное образование в качестве министра образования. Ниши Аманэ утверждал, что человеческое поведение основано на интересе. Като Хироюки отбросил естественные права под

влиянием социального дарвинизма и вместо этого выступал за выживание наиболее приспособленных.

Фукудзува Юкити, который привнёс в Японию британский утилитаризм и выступал за естественные права, полагал, что права человека даны Небесами. Он считал развитие цивилизации развитием человеческого духа и исходил из того, что независимость человека ведет к независимости одной страны. Фукудзува считал, что правительство существует “ради удобства”, и его внешний вид должен соответствовать культуре. Он сказал, что не существует единой идеальной формы правления. Кроме того, он настаивал на том, что Япония должна была выйти на континент извне против великих держав.

В то время как члены Мэйрокуся, наконец, выступали за гармонизацию правительства и народа, демократические мыслители впитали радикальные права людей из Франции и поддержали национальное сопротивление и революцию против олигархии Мэйдзи после восстания в Сацуме. В 1874 году Итагаки Тайсукэ объявил о создании выборного законодательного органа. Оно распространилось по всей стране как Движение за свободу и права народа. Уэки Эмори помог Итагаки, и он составил радикальный проект. Находясь под сильным влиянием Руссо, Накаэ Тёмин выступал за суверенитет народа и индивидуальную свободу. Однако, говоря о ситуации в Японии, он указал на важность парламентской монархии. По его словам, имперская конституция должна

быть постепенно пересмотрена сеймом.

С позднего периода Мэйдзи до эпохи Тайсё демократическое течение распространялось как фон буржуазного политического сознания. Его нынешнее привело к возникновению политических движений за сохранение Конституции и за всенародные выборы. Ёсино Сакудзо выступал за политику партийного кабинета и всенародные выборы. Он не углублялся в вопрос о том, кто является сувереном, но настаивал на том, что политическая цель направлена на счастье людей, а политические решения направлены на намерения людей. Минобэ Тацукити интерпретировал государя не как императора, как государство. По его словам, в соответствии с Конституцией Мэйдзи, император ограничивает свою власть только как высший орган. Хотя его теория была широко признана, впоследствии он был политически подавлен военными и правыми.

В 1911 году Хирацука Райчо основал компанию Seitosha. Она выступала за пробуждение прав женщин и развитие феминистского движения. В то время как Ёсано Акико отрицала гендерные различия, Райчо подчеркивала важность материнства при воспитании ребенка и признавала официальные средства, помогающие женщинам продемонстрировать свои женские способности. В 1920 году Райчо вместе с Итикавой Фусаэ и Оку Мумео сформировала новую ассоциацию женщин. Вскоре после того, как их деятельность увенчалась успехом по привлечению женщин к участию в политических

выступлениях, ассоциация распалась из-за внутреннего раскола. Позже Итикава сформировал новую и продолжил движение за избирательное право женщин.

9.3.2. Христианство и социализм

Именно христиане и социалисты боролись с социальными противоречиями, порожденными японской современностью. Христианские общественные движения были активны после китайско- и русско-японских войн, которые принесли капитализм и его противоречия в японское общество. Многие японские социалисты находились под влиянием христианского гуманизма и в этом отношении были глубоко связаны с христианством.

Христианство, запрещенное сёгуном Токугава, оказало влияние на многих интеллектуалов эпохи Мэйдзи. Учимура Канзо разработал “два J”, чтобы объединить бусидо и христианский дух. Он считал, что его призвание – служить “Японию” и “Иисусу”. Он выступал за нецерковное движение. Он оспаривал императорский рескрипт об образовании и выступал против русско-японской войны. Нитобэ Инадзо был квакером и пытался объединить японскую культуру и христианство. Он представил японскую культуру за рубежом и стал генеральным секретарем Лиги Наций. Джозеф Харди Нисима изучал богословие за границей, в Соединенных Штатах. Он основал Университет Дошиша в Киото и занимался воспитанием христианского характера.

Примерно во времена китайско- и русско-японских войн

Япония преуспела в капитализации посредством промышленной революции, как только социализм распространился против капитализма. Однако социальные движения были подавлены законом о полиции безопасности 1900 года, и, наконец, во время инцидента с государственной изменой 1910 года социалисты подверглись давлению со стороны военных и фашистского правительства. Каваками Хадзими писал статьи о бедности в газете. Сначала он делал упор на личное преобразование для решения проблемы бедности, однако позже он стал марксистом и выступал за социальное преобразование посредством социального принуждения. Котoku Суюси первоначально пытался реализовать социализм через Сейм, однако он стал профсоюзным деятелем и выступал за прямое действие путем всеобщей забастовки. Он был казнен как организатор инцидента с государственной изменой в 1910 году. Осуги Сакаэ выступал за свободу личности, используя принципы анархизма и профсоюзного движения. Правительство считало его угрозой, и он был убит военной полицией во время беспорядков после Великого землетрясения в Канто в 1923 году.

9.3.3. Развитие японизма

Эпоха Просвещения, христианство и социализм оказали влияние на японскую мысль со времен Реставрации Мэйдзи. Акцент на японской политической культуре и национальных традициях стал реакцией на вестернизацию. Эта тенденция имела идеологическую сторону легитимизации империализ-

ма и милитаризма/фашизма.

Токутоми Сохо издавал журнал, в котором выступал за либеральную демократию и популизм против вестернизации Японии. Однако он разочаровался в буржуазии. Куга Кацунан очень высоко ценил японскую политическую культуру и национальную традицию. Он стремился к восстановлению и усилению национальных эмоций, однако он не был узколобым националистом. Он критиковал военных и выступал за парламентскую систему правления и расширение избирательного права.

После Реставрации Мэйдзи японское правительство защищало синтоизм и относилось к нему не как к особой религии, а как к государственному синтоизму. Правительство тесно связало синтоизм со святым императором, и они использовали синтоизм как инструмент своего государственного управления. Государственный синтоизм четко отличался от частных сект религии синтоизма. Образцом идеологического государственного управления было формирование государственного синтоизма и обнародование Имперского рескрипта по образованию. Этатизм Мэйдзи пытался восстановить национальный суверенитет и преследовал империализм и колониализм посредством китайско- и русско-японских войн. Однако его милитаристская направленность переросла в ультранационализм. Кита Икки выступал за исключение дзайбацу, высокопоставленных государственных деятелей и политических партий и создание правительства

для прямой связи с императором и народом.

Янагита Кунио был в авангарде изучения японского фольклора. Он назвал представителей широкой общественности, которые не являются политическими лидерами и интеллектуалами, “джоминами”. Другими фольклористами являются Минаката Кумагусу, Янаги Мунэёси и Орикучи Синобу.

В довоенной Японии активно изучалась и внедрялась немецкая философия. Однако, с позднего Мэйдзи до периода Тайсё, Киотская школа пыталась гармонизировать западную мысль с восточной мыслью, такой как дзен-буддизм. Нисида Китаро создал оригинальную мысль путем слияния дзен и западной мысли. Его мысль называется философией Нисиды. Он настаивал на чистом опыте, в котором нет противоречия между субъективностью и объективностью. Его онтология возникла из абсолютного небытия. Вацудзи Тетсуро раскритиковал западный эгоистичный индивидуализм. Его этика утверждает, что люди существуют не изолированно, а взаимосвязанно. Он настаивал на том, что отдельные и социальные существа должны осознавать свою индивидуальность и социальную принадлежность. Он также хорошо известен как его книга “Климат и культура”, в которой он изучал взаимосвязь между природной средой и местным образом жизни.

9.3.4. Современная японская философия

После Второй мировой войны многие академические фи-

лософы опубликовали книги по континентальной и американской философии. Среди них Омори Сёдзо, Ватару Хиромасу, Ясуо Юаса и Такааки Ёсимото создали оригинальные работы под влиянием марксизма, феноменологии и аналитической философии. Омори Сёдзо создал уникальную монистическую эпистемологию, основанную на его концепциях “монизма репрезентации”, “двойного изображения” и “языкового анимизма”. Ватару Хиромасу разработал свою теорию “мультисубъектной онтологической структуры мира”. Ясуо Юаса выдвинул новую теорию тела под влиянием Мерло-Понти и образа тела, обнаруженного в китайской медицине. Такааки Ёсимото известен своей “теорией общих иллюзий” и различными философскими эссе о японской культуре.

10. Аниме

В отличие от мультфильмов других стран, предназначенных, в основном, для просмотра детьми, бóльшая часть выпускаемого аниме рассчитана на подростковую и взрослую аудитории, и во многом за счёт этого имеет большую популярность в мире. Аниме отличается характерной манерой отрисовки персонажей и фонов. Издаётся в форме телевизионных сериалов, а также фильмов, распространяемых на видеоносителях или предназначенных для кинопоказа. Сюжеты могут описывать множество персонажей, отличаться разнообразием мест и эпох, жанров и стилей.

Источниками для сюжета аниме-сериалов чаще всего являются: манга, ранобэ или компьютерные игры. При экранизации обычно сохраняется графический стиль и другие особенности оригинала. Реже используются другие источники, например произведения классической литературы. Есть также аниме, имеющие полностью оригинальный сюжет. Значение термина “аниме” может варьироваться в зависимости от контекста. В западных странах аниме является объектом исследования учёных-культурологов, социологов и антропологов – Эри Идзавы, Скотта Маклауда, Сюзан Напьер, Шерон Кинселлы и других.

10.1. История

История аниме берёт начало в XX веке, когда япон-

ские кинорежиссёры начинают первые эксперименты с техниками мультипликации, изобретёнными на Западе. Старейшая из известных сохранившихся японских анимаций – “Katsudo Shashin” (“Кацудо Сясин”) длится всего 3 секунды. Одним из самых первых аниме стал продемонстрированный в 1917 году двухминутный комедийный фильм “Namakura Gatana” (“Тупой меч”), в котором самурай собирается испытать свой новый меч, но терпит поражение от горожанина. Первопроходцами в области японской мультипликации стали Симокава Отэн, Дзюньити Коти и Сэитаро Китаяма. Одним из наиболее популярных и доступных методов на тот момент была техника вырезной анимации, её применяли такие аниматоры, как Санаэ Ямамото, Ясудзи Мурата и Ноборо Офудзи. Позднее распространилась также техника аппликационной анимации. Успеха в развитии техники анимации добились и другие мультипликаторы, такие как Кэндзо Масаока и Мицуё Сэо, использовавшие, в частности, анимационные фильмы в образовательных и пропагандистских целях. Первым звуковым аниме стал снятый Масаокой в 1933 году короткометражный фильм “Chikara to Onna no Yo no Na” (“Сила и женщины мира”). К 1940 году начали образовываться организации мультипликаторов и художников, такие как Shin Mangaka Shudan и Shin Nippon Mangaka. В то время аниме активно использовалось в качестве средства государственной пропаганды. Одним из первых полнометражных анимационных фильмов стал снятый Мицуё Сэо в 1945

году “Momotarou: Umi no Shinpei” (“Момотару – моряк от бога”); спонсорскую поддержку при создании фильма оказал Императорский флот Японии.

Основоположником традиций современного аниме стал Осаму Тэдзука – он заложил основы того, что позднее преобразовалось в современные аниме-сериалы. Например, Тэдзука заимствовал у Диснея и развил манеру использования больших глаз персонажей для передачи эмоций; именно под его руководством возникали первые произведения, которые можно отнести к ранним аниме. Первой работой Тэдзуки стала манга “Shin Takarajima” (“Новый остров сокровищ”). Впоследствии он создал мангу под названием “Tetsuwan Atomu” (“Могучий Атом”), которая и принесла ему успех. К 1970-м годам популярность манги заметно возросла, многие произведения были анимированы. Тэдзуку благодаря его работам часто называли “легендой” и “богом манги и аниме”.

За почти вековую историю аниме прошло долгий путь развития от первых экспериментов в анимации, фильмов Тэдзуки до нынешней огромной популярности по всему миру. С годами сюжеты аниме, первоначально рассчитанного на детей, становились всё сложнее, обсуждаемые проблемы всё серьёзней.

Появились аниме-сериалы, рассчитанные на подростковую аудиторию – юношей и девушек старше четырнадцати лет. Эти сериалы нашли поклонников и среди взрослых, в редких случаях вплоть до преклонных лет. В своём разви-

тии аниме немного отставало от манги, которая зародилась на несколько лет раньше и к тому времени уже завоевала популярность среди всех кругов населения Японии.

Сегодня аниме представляет собой уникальный культурный пласт, объединяющий как сериалы для детей – аниме в его изначальном понимании, так и подростковые произведения, зачастую, достаточно серьёзные и для просмотра взрослыми – сёнэн, сёдзё и даже полноценное “взрослое” аниме. В отдельное направление выделился хентай – аниме порнографической направленности.

Вершиной аниме принято считать работы режиссёра Хаяо Миядзаки. Его “Sen to Chihiro no Kamikakushi” (“Унесённые призраками”) стали первым и единственным анимационным фильмом, получившим премию Берлинского кинофестиваля, как “Лучший фильм”, а не “Лучший мультфильм”.

10.2 Особенности

Анимация Японии отличается от анимации других стран, в первую очередь, тем, что представляет собою развивающийся замкнутый культурный пласт, включающий в себя множество уникальных сюжетных и идейных символов, шаблонов, стереотипов и типажей. Простейшими примерами могут служить специфические для аниме жанры, вроде меха, живущие по своим собственным законам, или находящиеся частое отражение в аниме элементы японской культуры.

Аниме выделяется среди мультипликации других стран своей востребованностью в японском обществе. Это обу-

славливает и общая направленность определённой доли произведений на более взрослую аудиторию, что выражается в большем внимании к философской и идеологической составляющим, преобладании “взрослых” мотивов в тематике, и, в том числе, меньшей табуированностью тем секса и насилия в культуре в целом.

Большая часть аниме создаётся с расчётом на конкретную, временами довольно узкую целевую аудиторию. Критериями деления могут являться пол, возраст, психологический тип зрителя. Выбранный таким образом метажанр задаёт общую направленность произведения, влияя на его сюжет, идеи и даже манеру изображения. Детское аниме составляет большую часть от всей анимационной продукции, выпускаемой на территории Японии, но за пределами страны популярны более “взрослые” произведения.

10.2.1. Рисунок

Одна из основных особенностей рисунка аниме – неестественно большие глаза персонажей. Существующий стиль возник под сильным влиянием западных традиций мультипликации – Осаму Тэдзука, считающийся основоположником данного стиля, был вдохновлён персонажами американских мультипликационных фильмов, такими как Бетти Буп, Микки Маус и Бэмби. Аниме-персонажи выделяются не столько размером глаз, сколько вниманием, уделённым детализации глаз по отношению ко всему остальному лицу. Нос и рот обычно изображаются несколькими волнистыми

линиями, за исключением моментов, когда персонаж говорит. Тем не менее существуют произведения, в которых используется “реалистичный” рисунок – нос, рот и скулы равно с прочими деталями лица изображаются и затеняются с большей точностью, например, в аниме-фильме 1998 года “Jin-Rou” (“Оборотни”).

При рисовании глаз обычно одновременно применяются светлые и тёмные оттенки. По глазам часто можно сделать вывод о персонаже в целом. Они обычно отражают возраст, степень открытости персонажа, а также его эмоциональное состояние. Положительные, весёлые, дружелюбные главные герои часто изображаются с большими, блестящими, полными жизни глазами; замкнутые, мрачные или отрицательные имеют глаза суженные, иногда полузакрытые или оттенённые чёлкой – часто их рисуют похожими на глаза какой-нибудь зоркой хищной птицы или змеи; хитрые или подчёркнуто-вежливые персонажи имеют глаза лисицы – как бы всё время закрытые, будто персонаж постоянно улыбается, однако примерно такие же по форме могут иметь и обыкновенные сони; если персонаж не является романтическим, но при этом не злой, хитрый или замкнутый, художники могут снабдить его достаточно большими глазами, но с маленькими зрачками-точками; кроме того, если персонажа вдруг лишают магическим способом воли или даже души, его глаза теряют блеск и становятся безжизненными – из них исчезают все блики. У детей глаза обычно изоб-

ражены очень большими, старики же имеют глаза маленькие, с маленьким зрачком. Очки являются дополнительным средством выразительности, являясь непременным атрибутом эрудитов, различных скромниц или парней-отаку. Очки чёрные, цветные или нарочито-блестящие, всевозможных форм и размеров, украшают лица, пожалуй, одной четверти всех известных аниме-персонажей, являясь их самой изюминкой.

О характере персонажа обычно свидетельствуют и другие атрибуты внешности, например одежда и волосы. Волосы в аниме обычно состоят из прядей. Причёски персонажей могут иметь самые разные, порой диковинные формы и цвета. Волосы, а также детали одежды персонажей, зачастую подчиняют ветру или инерции, заставляя их несинхронно двигаться при перемещениях персонажа. Волосы различных цветов изначально были способом “персонифицировать” героев, сделать их заметно различными. Сегодня, когда образы персонажей прорабатываются вплоть до мельчайших деталей лица и манер поведения, разноцветные волосы не являются необходимостью, скорее – традицией. Кроме того, цвет волос часто отражает характер персонажа. К примеру, рыжие волосы являются характерным индикатором вспыльчивости. Светлые волосы также указывают на иностранное происхождение героя, поскольку большинство японцев имеют тёмные волосы. Отдельно стоит упомянуть осветлённые волосы, как часть стереотипа хулигана или эксцентрика –

выше уже упоминалось, что абсолютное большинство японцев имеет тёмные волосы, и осветление – это наиболее эффективный способ для кого-то выделиться из общей массы в школе и на улице. Обычно при создании аниме применяется не более 250 основных цветов.

Поскольку аниме-сериалы обычно демонстрируются на телевидении с частотой около серии в неделю, для их создания задействуют штат из сценариста, режиссёра, дизайнера и нескольких десятков аниматоров. Кроме того, чтобы укладываться в график выхода, по возможности, без потери качества, используются так называемые “приёмы ограниченной анимации”. Они включают в себя перерисовку отдельных частей рисунка с сохранением большей части картинка неизменной, статические задние планы, упрощённые формы передачи эмоций.

Передача эмоций в аниме является поводом для отдельного разговора. Помимо традиционных для аниме видов проявления чувств персонажем – изменением выражения лица или тона его голоса, используется ряд других приёмов. Эмоции могут изображаться подчёркнуто нереалистично, гипертрофированно – персонажи говорят с закрытыми глазами, чтобы передать безапелляционность, или принимают картинно демонический вид, когда проявляют гнев. В комедийных ситуациях, с целью показать несерьёзность чувства, применяются пиктограммы, такие, как картинка “капельки пота” или “вздувшихся вен”, возникающие поверх головы ге-

роя, либо в рамочке над ней.

Помимо “серьёзного” рисунка существует также популярный стиль “тиби” или “super-deformed” (SD), в котором персонажи изображаются упрощённо, с непропорционально большими головами и глазами в пол-лица. Обычно стиль SD применяется в комедийных ситуациях, поскольку выдаёт явную несерьёзность, пародийность происходящего. Тем не менее, существуют сериалы, целиком сделанные в такой манере; здесь подобный стиль используется, чтобы создать симпатию к “маленьким и пушистым” главным героям. Так, например, в комедийном сериале “Yamato Nadeshiko Shichi Henge” (“Семь обличий Ямато Надэсико”) главная героиня 90 % экранного времени проводит в своей тибби-форме, ведя себя так, словно совершенно не от мира сего. Другие же персонажи, являясь более адекватными, изображены, соответственно, вполне обычными.

Аналитик компании AnimeNation Джон Опплинджер подчёркивал, что способ изображения персонажа позволяет зрителю мгновенно определить его важность. Он также считал, что во многих аниме-сериалах, где есть запоминающиеся персонажи, созданные известными дизайнерами, часто присутствуют случаи неудачного исполнения, тогда как другие сериалы, где нет чёткой разницы между героями, стали очень популярны. По мнению аналитика, хотя общий дизайн персонажей со временем развивается, чтобы соответствовать вкусам зрительской аудитории, отличительное оформ-

ление встречается в единичных случаях.

10.2.2. Сюжет

Как и в любом другом виде кинематографа, разнообразие сюжетов аниме ограничено только фантазией сценариста. Для персонажей нередко указываются их дни рождения и группы крови, по которым, как считается в Японии, возможно определить характер. Наряду с аниме, рассказывающими о параллельных реальностях и космосе, существуют аниме, описывающие исторические события, или даже воссоздающие повседневную жизнь главных героев в самом обычном. Тем не менее различные жанры накладывают различные отпечатки на сюжеты аниме и зачастую определяют общую манеру построения или ключевые вехи сюжетной линии сериала.

Так, например, произведения, называемые “сёнэн-адвенчер” зачастую имеют предсказуемый канонический вид: большую часть сериала главный герой собирает команду сторонников и учится новым приёмам ведения боя, преодолевая при этом мелкие возникающие проблемы, чтобы в конце концов победить превосходящего по силам противника. После этого сериал либо заканчивается, либо возвращается к началу: обозначается более сильный, более опасный враг. Один такой цикл иногда называют аркой. Примером классической сёнэн-адвенчер может служить “Rugou ni Kenshin” (“Бродяга Кэнсин”) – эпос о Химуре Кэнсине, самурае времён реставрации Мэйдзи, умеющем, но не желаю-

щем больше убивать.

Распространено также нестандартное скрещивание привычных шаблонов. Например, комедия/боевик “Full Metal Panic” (“Стальная тревога”) повествует о молодом, но бравом вояке Сагаре Сосукэ, которого определили на учёбу в школу – охранять потенциальную жертву. Гармоничное переплетение школьных комедийных сценок и серьёзного военизированного сюжета компенсирует недостатки обеих линий по отдельности.

Несмотря на обилие сериалов, сделанных по канонам жанра, не убывает и количество оригинальных, не поддающихся точной классификации произведений. Примером сериала с нестандартной сюжетной линией может служить “GANTZ” (“Ганц”) – боевик, главные герои которого – Кэй Куроно и Масару Като – погибли под колёсами поезда метро, но были воскрешены неподвижным чёрным шаром, занимающим половину комнаты в токийской гостинице – для того, чтобы участвовать в жестокой игре на выживание, выйти из которой можно, лишь заработав 100 очков.

Вселенные, в которых происходит действие сериалов, могут принимать любые формы, от классических фэнтези-миров до популяризованных американскими авторами киберпанка. Истории фантастических миров могут серьёзно отличаться от привычной нам: так, в аниме “Fullmetal Alchemist” (“Стальной алхимик”) вместо физики развито искусство алхимии, в Аниме “Trigun” (“Триган”) дей-

ствие происходит в далёком будущем, на пустынной планете, среди останков потерянных технологий. Сериал “Wolf's Rain” (“Волчий дождь”) рисует постапокалиптический мир, в котором люди однажды проиграли сами себе и оставили огромные поля сражений, усеянные скелетами боевых механизмов.

Большая часть аниме-сериалов обладает ярко выраженным эмоциональным и идейным подтекстом и служит не просто для развлечения. Режиссёр образами создаёт подходящий эмоциональный фон для передачи своих мыслей. Популярными идеями являются: идея стойкости, нежелания сдаваться сколь угодно могущественным людям или обстоятельствам, идеи самоопределения и выбора жизненного пути, мораль человека. Различный возраст целевой аудитории зачастую влияет на идейный подтекст произведения: сёнэн-адвенчер, обычно адресуемые юношам старше двенадцати лет, чаще содержат “простой” эмоциональный ряд с меньшей проработкой деталей, чем философские или психологические произведения для взрослых. “Простота”, однако, не означает, что идеи таких сериалов “детские” или даже “наивные”, “максималистские” – или что такие сериалы не рассчитаны на старшее поколение. В более серьёзных сериалах рассматриваются вопросы смысла жизни, морали, проблемы эскапизма, одиночества и разделённости людей, религии.

Часто сюжет и стилистика аниме заимствуются из экранизируемого произведения, обычно – манги или “лёгкой новел-

лы”. Иногда при этом сюжет аниме может достаточно сильно отличаться от сюжета экранизируемой манги: так, в аниме могут быть добавлены герои, отсутствующие в манге, изменена концовка и тому подобное.

10.2.3. Музыка и звук

Для передачи эмоциональных оттенков и управления настроением зрителя в аниме, как и в кино, активно используются звуковая и музыкальная составляющие. Аудиодиски с музыкальным сопровождением после выхода сериала издаются отдельно, и зачастую могут конкурировать по популярности с обычными альбомами певцов. Поэтому исполнением песен и созданием музыки для аниме обычно занимаются известнейшие и талантливейшие певцы, группы и композиторы.

Активнее всего в аниме используется так называемая “атмосферная музыка” – тематические композиции, используемые для задания тона сцены. Например, в сериале “Evangelion” (“Евангелион”) композиция «Decisive Battle» («Решающее сражение»), звучащая во время подготовки персонажей к битве, представляет собой активную, пафосную, с глухим узорным ритмом барабанного боя, мелодию, подготавливающую зрителя к предстоящей схватке.

Открывающая и закрывающая песни обычно исполняются известными поп-звездами или музыкальными группами и являются неотъемлемой частью аниме-сериала. Открывающая композиция создаёт у зрителя нужное настроение для

просмотра сериала, восстанавливает в памяти его общий настрой. Закрывающая композиция может подчёркивать ключевые моменты аниме, его идеи в целом, и обычно заметно спокойней, чем открывающая. Обе композиции являются в некотором роде “визитной карточкой” аниме: первая знакомит зрителя с сериалом, а вторая подводит итоги серии.

Актёры, озвучивающие роли в аниме, называются японским словом “сэйю”. Профессия сэйю популярна и развита в Японии, благодаря чему озвучка аниме-сериалов выгодно отличается от аналогичных работ других стран. Многие сэйю по совместительству также являются эстрадными исполнителями – например, сэйю Мэгуми Хаясибара, участвовавшая в создании более чем полусотни сериалов, невероятно популярна и как певица. Она же и записывала тематические песни для некоторых из снятых при её участии аниме.

Кроме обычных альбомов с музыкой из сериала, сэйю иногда издают коллекционные наборы дисков, посвящённых конкретным персонажам, так называемые “альбомы персонажей”. В них включаются композиции, посвящённые в аниме этим персонажам, песни этого исполнителя и аудиовставки – благодаря которым у зрителя складывается впечатление, что песни исполняет сам персонаж. Также издаются “диски с аудиопостановками”, содержащие небольшие аудио-дополнения к сериалу, обычно не связанные с главной сюжетной линией или пародийной направленности.

10.3 Формат аниме

Аниме, как и прочая видеопродукция, создаётся с расчётом на какой-либо конкретный способ распространения. Эти способы включают в себя показ по телевидению, в кинотеатрах, продажу на видеоносителях, распространение через Интернет. Выбранный метод накладывает свой отпечаток на произведение, так как существенно разнятся и производственные процессы, и бюджеты, и условия просмотра. Наиболее популярными форматами для аниме служат телесериал и OVA, в силу природы которых в них можно уместить значительно более подробный рассказ и лучше раскрыть персонажей, чем в фильме, однако это обуславливает и несклонность аниматоров к техническим экспериментам и преобладающую роль дизайнеров при создании аниме.

Если произведение оказалось успешным, то иногда выходят его продолжения или переиздания в других форматах. Например, известный сериал “Tenchi Muyo” (“Тэнти – лишний”) сначала вышел как OVA из нескольких серий. Впоследствии появились несколько фильмов, три сезона телесериала по 26 серий каждый, а также несколько дополнительных историй.

Вне зависимости от исходного формата, любое аниме рано или поздно выходит на видеоносителях, обычно – на DVD.

10.3.1. Телесериал

Аниме, состоящее из множества коротких серий, предназначенное для показа по телевидению с определённой пе-

риодичностью. Это наиболее распространённый формат для аниме. Для японских телеканалов характерно транслировать аниме определённого жанра в установленное время суток, которое обычно не меняется, что связано с рейтинговой политикой. Как правило, длительность одной серии составляет 23—25 минут, что вместе с рекламой образует стандартный блок в программе вещания – полчаса. Данный формат был разработан в 1960-е годы Осаму Тэдзукой. Иногда встречаются серии по 12 минут – для показа сразу двух серий блоком. Ещё реже можно встретить пяти- и трёхминутные серии. Обычно телесериалы являются экранизациями популярной манги.

Продолжительность сериала обычно кратна сезону, состоящему из 12—13 серий, поскольку в длительность календарного сезона укладывается 12—13 недель, а аниме обычно транслируются по одной серии в неделю. Наиболее распространены сериалы из 24—26 серий, хотя существуют как значительно более длинные, за сотню серий, так и короткие. Последние, впрочем, встречаются реже, чем 26-серийные, поэтому часто под «сезоном» понимают именно полугодичные наборы серий. Например, сериал “Ranma ½” (“Ранма ½”) из более чем 160 серий, в “Bishoujo Senshi Sailor Moon” (“Красавица-воин Сейлор Мун”) 200 серий, в “Pokemon” (“Покемон”) – более 700. Рекордным же является аниме “Doraemon” (“Дораэмон”), состоящее из более 2000 серий, а дольше всего длится показ “Sazae-san” (“Сад-

заэ-сан”) – с 1969 года и до сих пор, хотя количество серий в нём меньше. На продолжительность сериала может влиять его популярность.

Иногда к телесериалам выпускают дополнительные или бонусные серии. Часто они длиннее обычных и не связаны напрямую с базовым сюжетом телесериала, хотя и основаны на нём. История в них представляется ответвлением основного сюжета или сменой точки зрения на события, но совершенно не меняет текущее положение вещей в сериале. Обычно дополнительные серии создаются к праздникам, сменам сезона телесериала, иногда выходят после завершения показа аниме на телевидении.

При организации структуры аниме-сериала обычно применяются три основные схемы: концептуальная, сюжетная и концептуально-сюжетная. Для концептуальной схемы характерны сюжетные мотивы, повторяющиеся на протяжении всего сериала, отсутствие развития характеров персонажей и наличие конфликта, который на протяжении всего сериала остаётся неразрешённым. Обычно такая схема применяется в детском аниме. В сюжетной схеме наличествует единая история, которая разбита на части, и каждая новая серия начинается после окончания предыдущей. Она характерна для небольших телесериалов. В концептуально-сюжетной схеме серии организованы по концептуальному принципу, однако в сюжете присутствуют “ключевые” события, в результате которых жизнь главных героев изменяется. Такая схема харак-

терна для длинных сериалов и, в частности, для аниме жанра махо-сёдзё. В иных случаях каждая серия может иметь самостоятельный сюжет и персонажей, которые объединены только общей эстетикой.

10.3.2. OVA

“Анимация, созданная для продажи на видео” – аниме, созданное специально для выпуска на видеоносителях, таких как видеокассеты или DVD. Обычно OVA представляет собой фильм или короткий сериал – от двух до шести серий, который создаётся без расчёта на показ по телевидению. Тем не менее случается, что популярный OVA-сериал всё-таки попадает на телеэкраны. В настоящее время стандартная продолжительность одной серии OVA – 23—25 минут, практически, как и телевизионной. В 1980-е же и в начале 1990-х выпускались часовые и более длинные OVA.

OVA часто используется для проверки потенциальной аудитории сериала – многие известные произведения начинались с коротких и дешёвых удачно распроданных OVA, а затем заново переснимались в полноценный сериал для показа на телевидении, получившая продолжение в виде двух сезонов после успеха OVA. С другой стороны, многие популярные телесериалы обзаводятся OVA-дополнениями, но в этом случае на средствах не экономят и выпускают продукт, не уступающий по качеству телесериалу. Также в формате OVA выпускают своё творчество малоизвестные или небогатые студии. Зачастую OVA версии оказываются интересней

и насыщеннее последующих TV версий – авторам приходится “растягивать” OVA-сюжет на формат сериала.

Иногда для вышедших сразу на DVD OVA-сериалов используется обозначение OAD.

10.3.3. Фильм

Аниме, предназначенное для показа в кинотеатре. Как правило, это полнометражные фильмы, отличающиеся более высоким по сравнению с другими форматами качеством анимации и, соответственно, более высокими затратами на производство. Полнометражные аниме представлены как самостоятельными произведениями, так и дополнениями к популярным телесериалам. В более редких случаях после успешной демонстрации полнометражного фильма выпускается телесериал. Примером такого может служить лента “Ghost in the Shell” (“Призрак в доспехах”), после выхода которой был создан сериал “Ghost in the Shell: Stand Alone Complex” (“Призрак в доспехах: синдром одиночки”).

10.3.4. ONA

“Анимация, созданная для сети Интернет” – аниме, специально созданное для распространения в Интернете. Произведения, созданные как ONA, пока ещё очень редки, и обычно их продолжительность невелика. Примером такого формата может служить 4-минутное дополнение к сериалу “Azumanga Daioh” (“Адзуманга Дайо”): “Azumanga WEB Daioh” (“Адзуманга Дайо ONA”).

11. Манга

Манга в форме, в которой она существует в настоящее время, начала развиваться после окончания Второй мировой войны, испытав сильное влияние западных традиций. Однако манга имеет глубокие корни в раннем японском искусстве.

В Японии мангу читают люди всех возрастов. Манга уважаема как форма изобразительного искусства и как литературное явление. Поэтому существует множество произведений разных жанров и на самые разнообразные темы: приключения, романтика, спорт, история, юмор, научная фантастика, ужасы, эротика, бизнес и другие.

Почти вся манга рисуется и издаётся чёрно-белой, хотя существует и цветная, например, Colorful, название которой переводится с английского как “красочный”. По популярной манге, чаще всего длинным манга-сериалам, снимается аниме, а также могут создаваться ранобэ, видеоигры и другие производные произведения. Создание аниме по уже существующей манге имеет смысл с коммерческой точки зрения – рисование манги обычно менее затратно, а анимационные студии имеют возможность определить, оказалась ли популярна та или иная манга, чтобы её можно было экранизировать.

С 1950-х годов манга становится всё более важной частью

японской книгоиздательской индустрии. К 1995 году рынок манги в Японии оценивался в 586,4 млрд иен, с ежегодными продажами 1,9 млрд книг манги и журналов манги в Японии. В 2020 году стоимость рынка манги в Японии достигла нового рекорда в 612,6 млрд иен, из-за быстрого роста продаж цифровой манги, а также увеличения продаж печатных изданий. В 2022 году стоимость рынка манги в Японии достигла нового рекорда в 675,9 млрд иен. Манга также приобрела значительную мировую потребительскую аудиторию. Начиная с конца 2010-х годов манга стала продаваться намного лучше, чем американские комиксы. В 2020 году рынок манги в Северной Америке оценивался почти в 250 млн долларов. По данным NPD BookScan, манга составила 79 % от общего объёма продаж комиксов и графических новелл в США в 2022 году. Быстрый рост рынка манги в Северной Америке объясняется широкой доступностью манги в цифровых приложениях для чтения, книг сети розничных продавцов, таких как Barnes & Noble, и интернет-магазинов, таких как Amazon, а также увеличением потокового вещания аниме. В 2021 году на мангу приходилось 55 % всех комиксов, продаваемых во Франции, а страна являлась крупнейшим импортёром манги.

Сценарий экранизаций может претерпевать некоторые изменения: смягчаются, если есть, сцены схваток и боёв, убираются чересчур откровенные сцены. Художник, рисующий мангу, называется мангака, часто он же является и автором

сценария. Если написание сценария берёт на себя отдельный человек, тогда такой сценарист называется гэнсакуся. Бывает, что манга создаётся на основе уже существующего аниме или фильма, например, по “Звёздным войнам”. Однако культура аниме и “отаку” не возникла бы без манги, потому что немногие продюсеры желают вкладывать время и деньги в проект, который не доказал свою популярность, окупаясь в виде комикса.

11.1. История

Первые упоминания о создании в Японии историй в картинках относятся ещё к XII веку, когда буддийский монах Тоба Содзё нарисовал четыре юмористические истории, рассказывающие о животных, изображавших людей, и о буддийских монахах, нарушавших устав. Эти истории – “Тёдзюига” – представляли собой четыре бумажных свитка с рисунками тушью и подписями к ним. Ныне они хранятся в монастыре, где жил Тоба. Приёмы, которые он использовал в своих работах, заложили основы современной манги – как, например, изображение человеческих ног в состоянии бега.

Развиваясь, манга вобрала в себя традиции укиё-э и западные техники. После реставрации Мэйдзи, когда японский железный занавес пал и началась модернизация Японии, в страну стали ввозиться западные комиксы, а художники начали учиться у своих иностранных коллег особенностям композиции, пропорциям, цвету – вещам, которым в укиё-э не уделялось внимания, так как смысл и идея ри-

сунка считались более важными, нежели форма. В 1902 году начал издаваться юмористический комикс под названием “Tagosaki to Makube no Toukyou kenbutsu” авторства Ракутэна Китадзавы. Данное произведение, созданное по подобию американских комиксов, стало первым в Японии “сериальным” комиксом. В период 1900—1940 годов манга не носила роль значимого социального явления, была, скорее, одним из модных увлечений молодёжи. После прихода к власти императора Тайсё, мангаки стали экспериментировать с иностранными графическими стилями, а также начали обмениваться опытом с иностранными художниками. Так, например, в 1920-х годах группа японских художников посетила США, где на тот момент проходил подъём индустрии комиксов. Манга в своём современном виде начала становление во время и особенно после Второй мировой войны. Большое влияние на развитие манги оказала европейская карикатура и американские комиксы, ставшие известными в Японии во второй половине XIX века.

Во времена японского милитаризма манга служила пропагандистским целям, печаталась на хорошей бумаге и в цвете. Её издание финансировалось государством. После окончания войны, когда страна лежала в руинах, на смену ей пришла т. н. “осакская” манга, издававшаяся на самой дешёвой бумаге и продававшаяся за бесценок. Именно в это время, в 1947 году, Осаму Тэдзука выпускает свою мангу “Shin Takarajima” (“Новый Остров сокровищ”), разошедшуюся

юся фантастическим для совершенно разорённой страны тиражом в 400 000 экземпляров. Этой работой Тэдзука определил многие стилистические составляющие манги в её современном виде. В ней впервые были использованы ономотопеи, крупные планы, графическое подчёркивание движения в кадре – словом, все те графические приёмы, без которых нынешняя манга немыслима. “Новый Остров сокровищ” и более поздний “Astro Boy” стали невероятно популярны. За свою жизнь Тэдзука создал ещё множество работ, обрёл учеников и последователей, развивших его идеи, и сделал мангу полноправным направлением массовой культуры. Активное вхождение манги на мировой рынок происходило в начале и середине 1990-х годов. Оно было связано с экономическим кризисом, из-за которого Япония искала выходы на зарубежные рынки.

В настоящее время мир манги пронизывает практически всю Японию. Манга существует как часть прессы. В Японии мангу читает практически всё население, всех возрастов и социального статуса: от молодёжи до пенсионеров, от социальных низов до верхов. Отчасти такая высокая популярность манги и чрезмерная одержимость ею части населения Японии и культура отаку позволяет ей не сдавать позиции даже при негативных социальных и экономических факторах в Японии, таких как нахождение Японии более трёх десятилетий в экономическом застое и постоянной дефляции, уменьшение населения, вызванное демографическим кризи-

сом и старением Японии. Японская нация является самой престарелой и одной самых быстро стареющих в мире. По состоянию на 1 октября 2021 года, 29,1 % населения Японии было старше 65 лет. Бывший премьер-министр Таро Асо, поклонник манги и аниме, считает, что манга – один из способов вывода страны из экономического кризиса и улучшения её имиджа на мировой арене. “Превращая популярность японской “мягкой силы” в бизнес, мы можем к 2020 году создать колоссальную индустрию стоимостью в 20–30 триллионов иен и дать работу ещё примерно 500 тысячам человек”, – сказал он в апреле 2009 года.

На рубеже XX и XXI веков почти четверть всей печатной продукции в Японии составляла манга. Популярность манги за пределами Японии всё время растёт. Переводы манги стали чрезвычайно популярными на зарубежных рынках – в некоторых случаях они сравнялись с продажами отечественных комиксов или превзошли их. По словам Жан-Мари Буиссу, манга представляла 38 % французского рынка комиксов в 2005 году. Это примерно в 3 раза больше, чем в США, и оценивалось примерно в 460 млн евро. В 2011 году на мангу приходилось 40 % всех комиксов, публикуемых во Франции. В 2007 году на долю манги приходилось примерно 70–75% всех комиксов, проданных в Германии. Начиная с конца 2010-х манга стала продаваться намного лучше, чем американские комиксы. В США в октябре 2019 года отраслевой аналитик Милтон Грипп на конференции ICv2 в Нью-Йорке

представил данные, показывающие, что впервые за несколько десятилетий на рынке США доминировали не традиционно американские ежемесячные комиксы в жанре супергероев, а графические романы и торговые книги в мягкой обложке других жанров, а также японская манга и книги, вдохновлённые мангой. Эти книги хорошо продаются в книжных магазинах, хотя сдвиг отразился и на магазинах комиксов. По данным Nielsen BookScan, на детские комиксы и графические романы приходилось 41 % продаж в книжных магазинах, на мангу – 28 %, в то время как на комиксы в жанре супергероев приходилось менее 10 %, то есть на 9,6 % меньше, чем в прошлом году. По данным компании NPD Group, по сравнению с читателями комиксов читатели манги моложе и более разнообразны, в том числе среди читателей больше женщин. В 2020 году рынок манги в Северной Америке оценивался почти в 250 млн долларов. По данным NPD BookScan, манга составила 76 % от общего объема продаж комиксов и графических новелл в США в 2021 году и 79 % в 2022 году. Быстрый рост рынка манги в Северной Америке объясняется широкой доступностью манги в цифровых приложениях для чтения, книг сети розничных продавцов, таких как Barnes & Noble, и интернет-магазинов, таких как Amazon, а также увеличением потокового вещания аниме. В 2021 году на мангу приходилось 55 % всех комиксов, продаваемых во Франции, а страна являлась крупнейшим её импортером.

11.2. Стиль и характерные черты

Манга по графическому и литературному стилю заметно отличается от западных комиксов, несмотря на то что развивалась под их влиянием. Сценарий и расположение кадров строятся по-другому, в изобразительной части акцент делается на линиях рисунка, а не на его форме. Рисунок практически всегда чёрно-белый, хотя отдельные иллюстрации могут быть цветными; он может варьироваться от фотореалистичного до гротескного, однако главенствующим направлением является стиль, характерной особенностью которого считаются большие глаза. Например, мангу в жанре сёдзё даже называют “большие глаза спасут мир”, потому что храбрые девушки с огромными, как блюдца, глазами, часто обладают сверхъестественными способностями, становятся учёными или воинами-самураями. Первым в такой стилистике стал рисовать уже упоминавшийся Осаму Тэдзука, чьи персонажи были созданы под влиянием героев американских мультфильмов, в частности Бетти Буп, а после большого успеха Осаму Тэдзуки другие авторы начали копировать его стиль. Манга обычно содержит меньшее количество текста, чем западные комиксы, а основной смысл сюжетных линий манги в большей степени отражён в рисунке, чем в диалогах. Примером тому является манга Тэдзуки “Ні по Тогі” (“Жар-птица”), сюжет которой передаётся через последовательность изображений без опоры на значительное количество текста.

Дизайн многих персонажей отличается простотой рисунка, что зачастую обусловлено графиком работы мангаки. Например, если автору необходимо в течение недели предоставить для публикации 30 страниц манги, то ему приходится работать быстро. Показателем характера персонажа может быть его группа крови, по которой, как считается в Японии, можно определить характер человека, его сильные и слабые стороны. Также персонажа обычно характеризуют его глаза. Например, большие и округлённые глаза свидетельствуют о юном возрасте и простодушии персонажа, узкие глаза с маленькими радужными оболочками характеризуют отрицательных персонажей. Причём женские персонажи традиционно имеют бóльшие глаза, чем мужские. Главным героям обычно присущи такие черты, как порядочность, трудолюбие, преданность своим идеалам, семье или группе лиц, склонность сражаться до последнего и достойное поведение в любых ситуациях. Но вместе с тем они могут обладать своеобразным юмором и проявлять склонность к детским обидам. Основными персонажами манги могут быть также и антигерои, обычно имеющие тёмное прошлое и склонные ради достижения своей цели пренебрегать моралью и законами. Персонажи-антагонисты не всегда являются злодеями, они просто могут стоять на другой стороне конфликта. Злодеи же обычно крайне жестоки и бесчестны. В окружении главного героя могут быть лучший друг, пожилой человек, помогающий герою советами, преданный союзник и загадочное

существо, сопровождающее главного героя. В манге обычно используется система символов – во многих произведениях изображаются одни и те же сцены или элементы, имеющие особый смысл. Например, кровь из носа означает смущение, а капля пота на затылке означает боязнь чего-либо или волнение. Причём подобные приёмы зачастую используются даже в произведениях, претендующих на реалистичность. Список тем и жанров манги достаточно разнообразен – сюда относятся приключения, романтика, спорт, история, юмор, научная фантастика, ужасы, эротика, бизнес и другие. Очень часто отдельная манга представляет собой смесь различных жанров – художественных произведений, где представлен только один жанр, крайне мало.

Читается манга справа налево, причиной чему является японская письменность, в которой столбцы иероглифов пишутся именно так. Часто при издании переводной манги за рубежом страницы зеркально переворачиваются, чтобы их можно было читать так, как привычно западному читателю – слева направо. Считается, что жители стран с письменностью слева направо естественным образом воспринимают композицию кадров в манге совсем не так, как это задумывал автор. Некоторые мангаки, в частности, Акира Торияма, выступают против такой практики и просят иностранные издательства публиковать их мангу в оригинальном виде. Поэтому, а также благодаря многочисленным просьбам отаку, издатели всё чаще выпускают мангу в незеркалированном

виде. Например, американская компания Токуорор, принципиально не зеркалирующая мангу, сделала это своим главным козырем. Случается, что манга выходит сразу в обоих форматах, как было с “Evangelion” от Viz Media.

Некоторые мангаки не считают необходимым определять сюжетную линию раз и навсегда и публикуют несколько работ, в которых одни и те же герои состоят то в одних взаимоотношениях, то в других, то знают друг друга, то нет. Ярким примером тому является сериал Tenchi, в котором существует больше тридцати сюжетных линий, особенного отношения друг к другу не имеющих, но рассказывающих о парне Тэнти и его друзьях.

Послесловие

Хотелось бы добавить, что в ближайшем будущем данная книга возможно будет обновляться, редактироваться или полностью переделываться.

Ссылки и литература

Культура Японии – Википедия (wikipedia.org)

Japanese philosophy – Wikipedia

Елисеефф В.[fr], Елисеефф Д. Японская цивилизация / Пер. с фр. И. Эльфонд. – Екатеринбург: У-Фактория, 2006. – 528 с. – (Великие цивилизации).

Иофан Н. А. Культура древней Японии / Отв. ред. Н. А. Виноградова. – М. : Наука, 1974. – 261 с. – 15 000 экз.

История японской культуры : учеб. пособие для вузов / Отв. ред. А. Н. Мещеряков. – М. : Наталис, 2011. – 368 с. – ISBN 978-5-8062-0339-8.

Нагахата Я., Мацубара С., Окуда С., Тадзава Ю. История культуры Японии. Обзор. – 1992. – 120 с.

Сабура И. История японской культуры. – М. : Прогресс, 1972. – 260 с.

Сэнсом Дж. Б. Япония: Краткая история культуры. – СПб. : Евразия, 1999. – 576 с. – ISBN 5-8071-0029-8.

Varley P. Japanese Culture : [англ.]. – 4th Edition. – University Of Hawai'i Press, 2000. – 384 p. – ISBN 978-0-8248-2152-4.

Русско-японский, японско-русский словарь онлайн Электронная версия Большого японско-русского словаря под редакцией академика Н. И. Конрада.

Русско-японский, японско-русский словарь онлайн

Yakuru

Минна но Нихонго Уроки японского языка + Японско-русский и русско-японский словарь онлайн

ЯРКСИ – японско-русский словарь иероглифов

Японско-русский и русско-японский словарь (кандзи, кана и кириджи)

Японско-русский и русско-японский онлайн словарь: + программа подстрочного перевода.

Фиссер М. В. (нем.)рус.. Традиционный японский фольклор / Перевод А. Г. Фесюна. – М.: Серебряные нити, 2016. – 248 с. – ISBN 978-5-89163-227-9.

Японская мифология: энциклопедия / Сост., общ. ред. Н. Ильиной и О. Орловой ; худож. Е. Савченко. – М. : Эксмо ; СПб. : Мидгард, 2007. – 464 с. : ил. – ББК 82.3(0). – УДК 2-264(G). – ISBN 978-5-699-08417-3.

Самое светское общество мира.

Япония/Религия // Энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона : в 86 т. (82 т. и 4 доп.). – СПб., 1890—1907.

Есипова М. В. Традиционная японская музыка. Энциклопедия. – М. : Рукописные памятники Древней Руси, 2012. – 296 с. – ISBN 978-5-9551-0597-0.

Катасонова Е. Л. Японцы в реальном и виртуальном мирах: Очерки современной японской массовой культуры. – М. : Восточная литература, 2012. – 357 с. – ISBN 978-5-02-036522-3.

Третий пласт : Новые массовые жанры в музыке XX в. / В.

Конен; [Рос. ин-т искусствознания]. – М. : Музыка, 1994. – 157,[3] с.; 22 см. – ISBN 5-7140-0407-8

Япония: свет и тени = Japan: light and shadows / Центр по изучению современной Японии, Японский фонд; [отв. ред.: И. П. Лебедева, С. Б. Маркарьян]. – Москва : Восточная лит., 2008. – 237, [1] с. : табл.; 21 см. – ISBN 978-5-02-036376-2

Анарина Н. Г. История японского театра. Древность и средневековье: сквозь века в XXI столетие. – М. : Наталис, 2008. – 336 с. – 1000 экз. – ISBN 978-5-8062-0290-2.

Гришелева Л. Д. Театр современной Японии. – М. : Искусство, 1977. – 237 с. – 25 000 экз.

A History of Japanese Theatre : [англ.] / Edited by Jonah Salz. – Cambridge University Press, 2016. – 589 p. – ISBN 978-1-107-03424-2.

Japanese theatre and the international stage : [англ.] / Edited by S. Scholz-Cionca, S. L. Leiter. – Brill Academic Pub, 2000. – 464 p. – (Brill's Japanese Studies Library). – ISBN 978-90-04-12011-2.

Leiter S. L. Historical Dictionary of Japanese Traditional Theatre : [англ.]. – Scarecrow Press, 2006. – 632 p. – (Historical Dictionaries of Literature and the Arts). – ISBN 978-0-8108-5527-4.

Miller J. S. Historical Dictionary of Modern Japanese Literature and Theatre : [англ.]. – Scarecrow Press, 2009. – 191 p. – (Historical Dictionaries of Literature and the Arts). – ISBN 978-0-8108-5810-7.

Modern Japanese Theatre and Performance : [АНГЛ.] / Edited by D. Jortner, K. McDonald, and K. J. Wetmore, Jr.. – Lexington Books, 2007. – 289 p. – (Studies of Modern Japan). – ISBN 978-0-7391-2300-3.

Ortolani B. The Japanese theatre: from shamanistic ritual to contemporary pluralism : [АНГЛ.]. – Princeton University Press, 1995. – 375 p. – ISBN 978-0-691-04333-3.

Rising from the flames: the rebirth of theater in occupied Japan, 1945-1952 : [АНГЛ.] / Edited by Samuel L. Leiter. – Lexington Books, 2009. – 462 p. – ISBN 978-0-7391-2818-3.

Routledge Handbook of Asian Theatre : [АНГЛ.] / Edited by Siyuan Liu. – Routledge, 2016. – 578 p. – ISBN 978-0-415-82155-1.

Tomie Hahn, Sensational knowledge: embodying culture through Japanese dance // Wesleyan University Press, 2007

Блог автора журнала Neojaponisme

James W. Heisig, Thomas P. Kasulis, John C. Maraldo (eds.), Japanese Philosophy: A Sourcebook, Honolulu: University of Hawai'i Press, 2011.

David A. Dilworth & Valdo H. Viglielmo, with Agustin Jacinto Zavala (eds.), Sourcebook for Modern Japanese Philosophy: Selected Documents, Westport: Greenwood Press, 1998.

R. Tsunoda, W.T.de Bary, D. Keene (eds.), Sources of Japanese Traditions, New York: Columbia University Press,

1964, 2 vols.

H. Gene Blocker, Christopher L. Starling, Japanese Philosophy, Albany, N.Y.: State University of New York Press, 2001.

Hajime Nakamura, History of Japanese Thought: 592–1868. Japanese Philosophy before Western Culture Entered Japan, London – New York: Kegan Paul, 1969.

Gino K. Piovesana, Contemporary Japanese Philosophical Thought, New York: St John's University Press, 1969.

Иванов, Б. А. Введение в японскую анимацию / Б. А. Иванов. – 2-е изд. – М. : Фонд развития кинематографии : РОФ «Эйзенштейновский центр исследований кинокультуры», 2001. – 336 с. – ISBN 5-901631-01-3.

Катасонова, Е. Л. Японцы в реальном и виртуальном мирах : Очерки современной японской массовой культуры / Е. Л. Катасонова. – М. : Восточная литература РАН, 2012. – 357 с. – ISBN 978-5-02-036522-3.

Brown, S. T. Cinema Anime / S. T. Brown. – Palgrave Macmillan, 2006. – 248 p. – ISBN 978-1-40-397060-2.

Clements, J. The Anime Encyclopedia : A Guide to Japanese Animation Since 1917 / J. Clements, H. McCarthy. – Stone Bridge Press, 2001. – 545 p. – ISBN 978-1-933330-10-5.

Drazen, P. Anime Explosion! The What? Why? & Wow! Of Japanese Animation / P. Drazen. – Stone Bridge Press, 2002. – 369 p. – ISBN 978-1-8806-5672-3.

MacWilliams, M. W. Japanese Visual Culture : Explorations

in the World of Manga and Anime / M. W. MacWilliams. – M.E. Sharpe, 2008. – 352 p. – ISBN 978-0-76-561602-9.

McCarthy, H. Anime! A Beginner's Guide to Japanese Animation / H. McCarthy. – L. : Titan Books Ltd, 1993. – 64 p. – ISBN 978-1852864927.

Napier, S. J. Anime from Akira to Princess Mononoke : Experiencing Contemporary Japanese Animation / S. J. Napier. – Palgrave Macmillan, 2001. – 311 p. – ISBN 0-312-23863-0.

Иванов Б. А. Введение в японскую анимацию. – 2-е изд. – М.: Фонд развития кинематографии; РОФ «Эйзенштейновский центр исследований кинокультуры», 2001. – 396 с. – ISBN 5-901631-01-3.

Катасонова Е. Л. Японцы в реальном и виртуальном мирах: Очерки современной японской массовой культуры. – М.: Восточная литература, 2012. – 357 с. – ISBN 978-5-02-036522-3.

Манга в Японии и России: Субкультура отаку, история и анатомия японского комикса / Ред.-сост. Ю. А. Магера. – М., Екатеринбург: Фабрика комиксов, 2015. – 352 с. – ISBN 978-5-7525-3051-7.

Brenner R. E. Understanding Manga and Anime. – Greenwood Publishing Group, 2007. – 356 p. – ISBN 978-0-31-309448-4.

Kamachi N. Culture and Customs of Japan. – Greenwood Press, 1999. – 224 p. – ISBN 978-0-31-336077-0.

MacWilliams M. W. Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime. – M. E. Sharpe, 2008. – 352 p. – ISBN 978-0-76-561602-9.

Perper T. Mangatopia: Essays on Manga and Anime in the Modern World / Timothy Perper, Martha Cornog. – ABC-CLIO, 2011. – 254 p. – ISBN 978-1-59-158908-2.

Petersen R. S. Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives. – ABC-CLIO, 2011. – 274 p. – ISBN 978-0-31-336330-6.