



В наши дни визитной карточкой Японии уже являются не икебана, не чайная церемония, даже не компьютеры или роботы, а покорившие весь мир японские мультипликационные фильмы и популярные комиксы манга, составляющие практически единый и основной сегмент современной японской массовой культуры. Как считают некоторые японские и западные психологи, манга является своеобразным способом постижения японского сознания, закрытого для понимания от остального мира полуторатысячелетней культурой и уникальными традициями.

Манга стала основой многих современных визуальных видов искусства. От неё идёт мостик к большому кино — иногда напрямую, а чаще через созданную на её основе анимацию. Достаточно назвать творчество всемирно известных режиссёров братьев Вачовски, которые создали свою знаменитую «Матрицу» под влиянием японского аниме «Призрак в доспехах», первоосновой для которого, в свою очередь, явилась манга Сиро Масамунэ «Подразделение Доспех». Сюжет, герои, стилистика японских комиксов сегодня находят отражение в моде, графическом дизайне, аксессуарах, элементах интерьера.

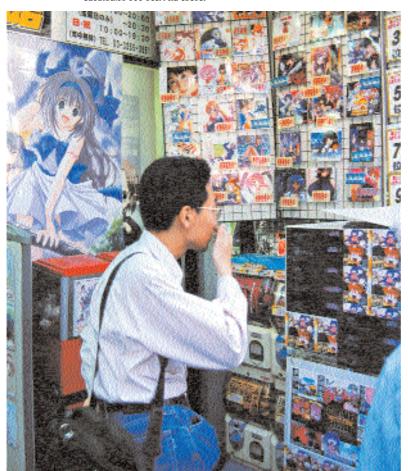
Другая современная производная от *манга* – видеоигры. Игровые приставки от «Sony» и «Nintendo» знакомят миллионы «геймеров» по всей планете с творениями японских разработчиков, таких, как Сигэру Миямото, Ю Судзуки и Хидэо Кодзима. Японские видеоигры «Уличный воин» («Street Fighter»), «Финальная фантазия» (Final Fantasy) и другие занимают лидирующее положение среди образцов этой продукции и пользуются самой высокой популярностью у детей и подростков.

Елена Леонидовна Катасонова – доктор исторических наук, ведущий научный сотрудник Института востоковедения РАН. Сравнительно новое явление в манга-культуре – новый жанр компьютерных игр в системе «Онлайн», ставший коммерчески успешно развивающимся направлением индустрии развлечений. Этот жанр, именуемый ММОRPG (Massive multiplayer online role-playing game), привлекает к себе, с одной стороны, людей, традиционно увлечённых компьютерными играми, с другой – тех, кто в принципе равнодушен к классическим компьютерным играм, но склонен к пребыванию в виртуальной вселенной и возможности встретить там единомышленников. Феномен игр в системе «Онлайн», без сомнения, ещё станет предметом исследований. А пока модное увлечение захлестнуло весь мир и добралось до России.

Мангамания приобрела сегодня необычайно большие размеры. Книги и журналы с картинками с упоением пролистывают в электричке и дома, на перемене в школе и в обеденный перерыв. Читают все — мужчины и женщины, школьники и студенты, клерки и профессора. Почему же японцы так любят комиксы?

Прежде всего, потому, что они просты для понимания и привлекательны визуально. За 20 минут читатель пролистывает журнал комиксов объёмом 320 страниц, а каждую страницу пробегает взглядом за какие-то секунды. Скорость восприятия мозгом информации при чтении или, точнее, просмотре манга на 28–30% выше, чем при чте-

В специализированном магазине манга и аниме-продукции в токийском районе Акибара. Взрослые здесь вновь становятся детьми и буквально забывают обо всём на свете.





Новое изобретение японцев — манга в мобильном телефоне. Теперь комиксы можно скачать на дисплей мобильника за символическую плату.

нии обычного текста. *Ман-га* сродни иероглифам, будучи наделённым смыслом письменным знаком.

Комиксы – вещь удобная: они похожи на переносной мини-телевизор или видеоплеер, просмотр которого не доставляет беспокойства окружающим. Книжка и журнал с комиксами легко умещаются в сумке или кармане, и бывают весьма кстати в моменты вынужденных пауз.

Комиксы – вещь полезная: с их помощью можно уйти от проблем и тревог нашего века.

Комиксы – вещь интересная и увлекательная: занимательные сюжеты, интересные герои, нестандартные поступки узнаваемы и типичны; картинки отвечают самым разнообразным потребителей – от сказок до философских произведений и школьных учебников.

Комиксы – вещь доступная: купить их можно буквально везде – в переходах метро, киосках на железнодорожных станциях, и конечно же, в магазинах.

Настоящий рай для любителей подобной литературы – район Акихабара

в Токио, крупнейший центр продаж радиоэлектроники, где магазинчики, специализирующиеся на продажах манга-книг и манга-журналов, составляют серьёзную конкуренцию своим соседям с новинками технической мысли. Именно здесь, подобно филателистам, собираются по выходным дням фанаты комиксов. Их поношенные джинсы и рюкзачки на спине - условный знак для единомышленников. Здесь же почти всегда можно увидеть очередь в манга-кафе, где посетителей обслуживают молодые хорошенькие официантки в костюмах популярных героев манга, а сок или чай всегда сопровождается толстыми мангажурналами. Таких кафе множество по всей стране, в то время как манга-библиотек становится всё меньше.

Первая библиотека манга была открыта в префектуре Окаяма в мае 1988 г. В ней было около 100 тыс. экземпляров изданий, в том числе антикварных, проводились выставки и т.д. Сегодня таких библиотек осталось немного, поскольку дешевизна и доступность комиксов сделала их практически ненужными.

В большинстве случаев современные *манга* представляют собой сериалы, публикуемые в газетах и, чаще, в еженедельных или ежемесячных журналах. Обычный объём сериала в еженедельнике — 15—20 страниц. Встречаются и короткие *манга*-рассказы, которые представляют собой всего четыре кадра по вертикали (как правило, с очень стилизованным рисунком, часто юмористического характера).

Манга практически всегда чёрно-белая, в цвете рисуются только обложки и отдельные иллюстрации. В этом просматривается традиция японской монохромной живописи. Также экономятся средства на производство комиксов, да и распорядок труда художников таков, что на цвет времени просто не хватает. Читается (или разглядывается) манга обычно справа налево — так же как пишутся столбцы японских иероглифов.

В 2003 г. тираж книг *манга* составил 10 млн 14 тыс. экземпляров. Кстати говоря, книги комиксов традиционно не вносят в списки бестселлеров, хотя многие из них издаются огромным тиражом. Так, в 1994 г. тираж первого издания 22-томной книги «Коронный бросок» составил 2,5 млн экземпляров.

Однако основная часть комиксов печатается в виде специальных журналов. Одних только названий этих журналов, по данным «Белой книги по информации и средствам массовых коммуникаций» за 2003 г., насчитывалось 291 (228 –



Доля комиксов в общем объеме продаж журналов и книг составляет 35%. Особенно любимы японцами исторические манга.

Всем известные покемоны в виде игрушек, коврика для компьютера, карандашей и других приятных мелочей. Любимые герои популярных манга и аниме часто продолжают свою жизнь в виде так называемых сопутствующих товаров, которые приносят их создателям немалые прибыли.

для взрослых и 63 — для детей). Об их популярности можно судить хотя бы по одному факту: в 1993 г. один из самых известных молодёжных *манга*-еженедельников «Сёнен Джамп» достиг самого большого тиража за всю историю японской журнальной индустрии — 6 млн 480 тыс. экземпляров.

В таких журналах параллельно публикуется около десятка манга-сериалов, по одной главе (около 30 страниц) в каждом выпуске. Печатаются также синглы, то есть состоящие из одной главы манга, и четырёхкадровые ёнкомы. Журналы по своему характеру делятся на множество категорий с ориентиром на определённую аудиторию. Если в европейских странах главными потребителями комиксов являются дети, то три четверти издающихся в Японии журналов-комиксов предназначены для взрослых. Диапазон поклонников таких журналов варьируется от ма-



дукции издаются в виде учебных брошюр, справочников, инструкций.

Доля комиксов в общем объёме продаж журналов и книг составляет более 35%, для сравнения: в США – 7%.

Новое изобретение японцев – манга в мобильном телефоне. Компания «Sony» решила заработать на повальном увлечении взрослых и детей, предложив им возможность скачивать комиксы прямо на «мобильники». Благодаря технологии Comic Surfing, разработанной токийской фирмой Celsys, обеспечиваются приемлемая скорость и качественное воспроизведение изображения.



В манга-библиотеке. Здесь даже сотрудники напоминают мангагероев, сошедших со страниц любимых книг с картинками.

Как почти всё в современной японской массовой культуре, манга представляет собой синтез традиционного и нового, восточного и западного, помноженный на экономический и технологический потенциал страны. Японцы никогда не отрекались от своей самобытной культуры, но вместе с тем осмысленно и выборочно заимствовали всё лучшее с Запада. Так и японские художники заимствовали форму комиксов с Запада, но соединили её с национальной традицией иллюстрированного рассказа и юмористического рисунка.

На протяжении веков японская иероглифика диктовала необходимость сопровождения текстов иллюстрациями-подсказками, без которых порой сложно было понять литературный текст. Вот почему практически сразу же после рождения японской прозы появились и её иллюстрированные пересказы э-хон, в которых текста было немного, а основную роль играли иллюстрации. Такие рукописные произведения свёртывались в трубку и были схожи с картинами в виде горизонтальных Японская традиционная гравора из иллюстрированного «Журнала японской жизни» (Токио, 1894). Занимательный сюжет, динамичность, тонкое и своеобразное ощущение перспективы и острота линий указывают на тесные связ средневековой граворы укиё-э с современными манга и аниме.

свитков – *эмакимоно*, своего рода повествовательными картинами, творцы которых стремились к соединению живописи с литературным текстом.

До наших дней дошёл классический образец этого искусства – знаменитый свиток «Повести о Гэндзи», изображающий в ярких сочных красках жизнь аристократии того времени. Он снабжён комментирующим рисунки текстом, выполненным великолепным каллиграфическим почерком, являя собой тем самым образец синтетического искусства, в ткань которого вплетены живопись, литература и каллиграфия.

Идея заставить картинку меняться по ходу повествования принадлежит монаху Какую (Тоба), который воплотил её в четырёх свитках под общим названием «Весёлые картинки из жизни птиц и зверей» (XII в.). Это юмористические зарисовки нравов того времени, выполненные тушью, и комментирующие их подписи. Птицы и звери, олицетворявшие собой людей, были изображены на первых двух свитках, два других были посвящены мирским поступкам буддийских монахов. Простые, но выразительные линии, утрированные пропорции, отчётливо выраженные эмоции, а самое главное – текстовые реплики позволяют видеть в этих свитках прообраз современных манга.

Существует и другая версия, ведущая родословную современной *манга* от древних лубочных картинок, найденных археологами в древних курганах, где были захоронены первые японские императоры.

Однако основную роль в становлении современной манга-культуры сыграли знаменитые японские гравюры укиё-э, представляющие собой самый яркий и масштабный пласт японской городской культуры эпохи Эдо (1603–1967). Японская гравюра, возникшая на стыке живописи и ремесла, имела все признаки массового искусства: тираж, доступность, дешевизну, популярность. Первоначально она считалась лишь дешёвой забавой. Гравюры стоили гроши, ими оклеивали стены, ширмы, раздвижные перегородки, использовали

Знаменитая манга Кацусика Хокусая «Танец слуги» – словно ожившие картинки. Великий художник не только придумал слово «манга», но и своим творчеством предвосхитил появление современных комиксов и анимации.









// лето 2007 //

в качестве упаковочного материала. В отличие от европейской авторской гравюры, ужиё-э была результатом коллективного творчества. Художник делал чёрно-белый рисунок и обозначал цвет отдельных деталей, резчик переносил картину на печатную доску, а печатник подбирал цвета и изготавливал гравюру.

Изображения куртизанок и актёров театра «Кабуки», пейзажей и сценок из городской жизни принесли мировую известность художникам Китагава Утамаро, Кацусика Хокусай, Андо Хиросигэ и многим другим. Менее известны у нас в стране японские эротические гравюры того времени – так называемые *сюнга* – «весенние картинки». Эти рисунки, порой непристойные, были наиболее любимы горожанами и пользовались массовым спросом.

Развивалась техника гравюры, менялась форма их издания, но неизменной оставалась демократичность этого искусства, воплотившего в себе новое мироощущение эпохи, которое часто называют «японским ренессансом». Именно из того времени ведёт историю термин манга — буквально «странные, весёлые картинки, гротески», который в дальнейшем закрепился за обозначением японских комиксов. А принадлежит этот термин знаменитому Хокусаю, выдающемуся художнику, одинаково успешно работавшему во всех видах графики.

Период с 1812 по 1836 г. отмечен в жизни Хокусая многочисленными путешествиями, во время которых он делал зарисовки. Из путевых зарисовок 1814 г. был составлен первый том книги набросков «Хокусай Манга», затем последовали другие. В общей сложности им было создано 15 томов своеобразных дневников. Среди более четырёх тысяч помещённых в них картинок есть такие, которые имеют поразительное сходство с эскизами аниматора. В жанровых сценках «Танцующие воробьи», «Метание копья», «Неформальная вечеринка» и других великолепно переданы фазы движения.

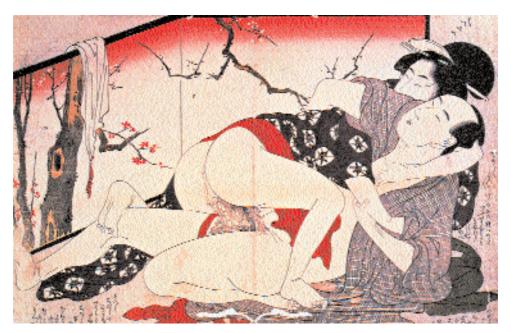
Хокусай предвосхитил знакомство японцев с западными комиксами, которые стали активно проникать в Японию, начиная со второй половины XIX в. После двух с половиной веков мирной изоляции мощным потоком хлынула в Японию западная культура, начали стремительно возникать газеты, журналы.

Первым собственно японским «сериальным» комиксом с постоянными героями (правда, ориентированными на американские образцы) стал юмористический цветной комикс Р. Китадзава «Тагосаку и Макубэ осматривают Токио», который начал



Большая часть выпускаемых в Японии манга относится к эротическому жанру *хэйтай*, который необычайно популярен в Японии и за рубежом (правда в США и ряде азиатских стран существуют на сей счёт цензурные ограничения). И дело здесь не в моральной распущенности японцев, а в древних традициях. Христианское понятие первородного греха было чуждо японцам. Испокон веков секс рассматривался в Японии как природное свойство человека, залог продолжения жизни. В средние века в Японии большой популярностью пользовались эротические гравюры сюнга, что в буквальном переводе означает «весенние картинки». Их авторами были выдающиеся художники Китагава Утамаро, Кацусика Хокусай, Андо Хиросигэ и другие, больше известные в мире как авторы гравюр, изображающих красавиц и актёров театра Кабуки, пейзажей и городских сценок. Но именно их гравюры сюнга были наиболее любимы горожанами и до сих пор пользуются популярностью.





печататься в 1902 г. в журнале «Дзидзи манга». В 1905 г. художник стал издавать собственный журнал, под крышей которого собрались многие талантливые художники жанра.манга.

Поначалу их авторы копировали графический стиль своих западных коллег, но затем вернулись к манере своих великих соотечественников – от Тоба до Хокусая, но с использованием карандаша и пера вместо кисти. Японцам пришлась по душе идея серийных комиксов с постоянными персонажами. А вот переиздание комиксов в виде книг – это чисто японское изобретение.

Во время Второй мировой войны военные финансировали «правильную» манга (она печаталась на хорошей бумаге и даже некоторое время в цвете), которая воспитывала патриотические чувства и призывала к возрождению японского националистического духа. Так, идея гигантского робота, громящего врагов волшебным лучом,











Сначала *манга*, потом – *аниме*. Мировая любимица – «Красавица-воин Сейлор Мун» хорошо известна и российским телезрителям. Её прообразом была одноимённая *манга*. Правда, у нас её называют «Луна в матроске».

«Ranma 1/2» – с этой *манга* начиналось знакомство российских читателей с японскими комиксами. В Америке же эта книга и её герои вызвали много вопросов у строгих блюстителей нравов, окрестивших наивную детскую историю «секс-комедией».

впервые появилась в японских военно-патриотических комиксах в 1943 г. На старых книжных развалах и сейчас можно обнаружить рассказ в картинках о похождениях знаменитого японского героя, маленького воина Момотаро, побеждающего коварных американцев.

В конце 40-х – начале 50-х годов экономика Японии ещё находилась в состоянии общего кризиса, а вся культурная продукция в условиях американской оккупации ввозилась преимущественно из США. В этой ситуации всё очевиднее становилась задача создания собственной конкурентоспособной массовой культуры. Но что могли сделать японцы без больших капиталовложений в условиях, когда кино, анимация и музыка были американские? Например, комиксы.

В 1947 г. Осаму Тэдзука выпускает свою манга «Новый остров сокровищ», которой было уготовано произвести настоящую революцию в японском художественном мире. Здесь впервые были использованы звуковые эффекты, крупные планы, графическое подчёркивание движения в кадре – словом, все те приёмы, без которых нынешняя манга просто немыслима. «Новый остров сокровищ» разошёлся небывалым для разорённой страны тиражом в 400 тыс. экземпляров. За свою жизнь Тэдзука вместе

с учениками, развивавшими его идеи, создал ещё множество работ, значительно потеснив американскую продукцию на рынке массовой культуры.

Конечно, многие американские комиксы до сих пор популярны у японской публики. В основном это классика: «Супермен», «Человек-паук» и «Земляные орешки». Однако, несмотря на определённую известность некоторых произведений, следует признать, что популярность «амекоми» (так в Японии называют американские комиксы и вообще любой вид комиксов, сделанных на Западе) в стране сегодня низка.

Японские комиксы и персонажи принадлежат художникам, в отличие от известных американских персонажей, которые являются продуктом целых издательских компаний. В западной, особенно в американской, индустрии комиксов преобладает коллективное производство, где автора как такого не существует. Манга же – искусство в большой степени индивидуальное. Главным действующим лицом здесь является художник, иногда он прибегает к помощи сценариста. Однако чаще мангака (профессиональный художник манга) сам придумывает сюжет, пишет тексты, рисует, используя для этого специальной формы металлические перья, вставляемые в деревянные ручки.

Известные мангака имеют команду – одного и более ассистентов, которые занимаются эскизами, обводкой, тонированием, звуковыми эффектами, впечатыванием диалогов, фотографированием и т.д. Правда, сейчас с многими из этих операций успешно справляется компьютер. В последнее время компьютерное тонирование и рисование стало практически стандартным инструментом художника.

В Японии известные мангака почитаются наравне с выдающимися художниками и являются весьма состоятельными, даже по японским меркам, людьми. Недаром одной из самых богатых женщин Японии считается художница Румико Такахаси, чуть ли не самая известная мангака в мире.

«Дракон Болл» Акира Торияма был лицензирован 70 компаниями для 700 видов продукции. Другой талантливый художник Эйитиро Ода, несмотря на свою молодость, необычайно популярен в Японии. Он прославился, в первую очередь, своей манга «Один кусок», которая публиковалась в журнале «Уикли Джамп» и стала в этом издании первой по популярности. На её основе создан многосерийный телесериал, выпущено семь полнометражных фильмов, а игрушки и сувениры по мотивам этой манга продаются тоннами.

Когда *манга* становится хитом, она приносит прибыль не только авторам, но и издателям. Так, журнал «Накаёси» удвоил свой

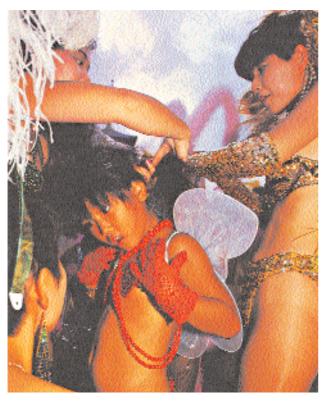
тираж за несколько месяцев после того, как там стала печататься всем известная «Красавица-воин Сейлор Мун» Наоко Такэути. Поэтому издатели стараются удержать монополию на издание произведений известных авторов, поддерживая с ними «неформальные доверительные отношения». Так, в 1993 г. издательство «Сёгакукан» заплатило Румико Такахаси «за верность» 7 млн иен.

По всей видимости, комиксы — наиболее перспективная отрасль японской массовой культуры, поскольку тема супергероев ещё не исчерпала себя, а полёт фантазии авторов не ограничивается рамками бюджета. Сегодня Япония превратилась в мирового лидера производства комиксов. Индустрия комиксов в Японии имеет настолько огромные масштабы, что с лёгкостью затмевает двух других гигантов — американскую и французскую, вместе взятые.

За пределами Японии манга наиболее широко представлена в США, Германии, Франции, Испании, Италии и Польше, где она продаётся массовыми партиями в больших торговых точках и специализированных магазинах. Особенно успешно распространяются японские комиксы

Весёлые дефиле в костюмах популярных героев манга – любимое занятие и детей, и их родителей (слева). К ним готовятся изо всех сил. В Японии многое из манга-атрибутики можно приобрести в специализированных магазинах, но без собственной фантазии не обойтись.

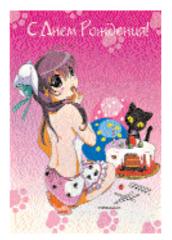
На снимке справа – не костюмированный бал, а реальная жизнь. Но для некоторых романтичных японских девчонок реальность уже немыслима без манга.





// лето 2007 //







Наши художники стараются не отстать от японских коллег. Серия праздничных открыток, выпушенная в России.

в азиатских странах, близких в культурном и историческом отношении к Японии.

Что касается нашей страны, первой переводной манга стала «Ранма1/2» Румико Такахаси. На данный момент в России существует лишь два легальных и несколько нелегальных издательств по выпуску этой продукции, однако переиздания явно пока уступают по качеству полиграфии оригиналу. Появляются первые манга и анимекафе, магазины, торгующие манга и анимемоделями — миниатюрными пластиковыми куколками, машинами и прочей атрибутикой. Ещё более интересное явление — творчество русских художников, работающих в манга-стилистике.

В России всё началось с небольшой группы поклонников японской манга и анимации, которые образовали в 1996 г. свою Ассоциацию «R.An. Ма» через Интернет. Почти сразу же после своего появления клуб обзавёлся двумя веб-страничками, ставшими их рупором. Сегодня таких страничек в Интернете насчитывается несколько десятков. Более того, созданы специальные сайты по интересам. Филиалы клуба действуют в более чем двадцати городах России, поддерживая тесную связь с аналогичными клубами в Японии, Европе, США, Израиле. Прибалтике и т.д. Во многом благодаря входящим в его состав энтузиастам и поклонникам японской культуры о японской анимации заговорили в нашей стране.

Огромный интерес в мире к японской комикс-культуре находит поддержку японских официальных кругов, стремящихся использовать это увлечение для создания благоприятного имиджа Японии за рубежом. С этой целью, например, МИД Японии недавно учредил международный мангаприз, за который могли бы бороться за ру-

бежом юные *мангака*. Японское министерство наземного сообщения и транспорта приглашает иностранных туристов на международный *Манга*-саммит, который пройдёт в 2008 г. в Киото.

Далеко не все в Японии оптимистично воспринимают увлечение комиксами. Многие эксперты обращают внимание на пропагандируемый в некоторых японских манга культ силы, жестокости. Например, Акио Сиромацу искренне сетует на то, что детей и подростков «заставляют жить в захлёстывающем их половодье антигуманных жизненных ценностей, таких как преклонение перед деньгами, культ развлечений, культ силы, насаждаемый милитаристской идеологией. Дети и юношество, у которых формируется неспособность наслаждаться универсальностью человеческого богатства, отчуждаются от подлинного развития».

Но это не единственная проблема, связанная с манга-культурой, о чём сейчас говорят и спорят в Японии. Наиболее активные её сторонники предлагают на основе комиксов создавать школьные учебники, различные справочники и т.д. Противники же, наоборот, считают комиксы отупляющими разум, требуют их запретить.

По мнению японских педагогов, одним из негативных последствий увлечения детей комиксами, наряду с кино, телевидением, компьютером, может стать формирование у них так называемого «плоскостного мышления», когда художественный образ заменяется условной проекцией, стереотипным обозначением того или иного персонажа. Объёмность мыслительного процесса сводится в таком случае лишь к оперированию картинками. Японский

педагог М. Мацудзава предостерегает: «Комиксы могут погубить нацию!» Он утверждает, что школьники, отдающие всё свободное время разглядыванию картинок в комиксах, не только теряют навык настоящего чтения, но и разучиваются сами свободно изъяснять свои мысли и чувства, а затем в какой-то степени теряют саму способность глубоко мыслить и переживать.

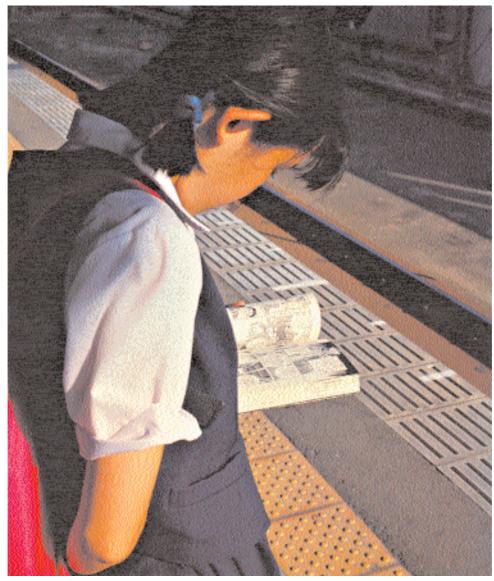
Ещё одной опасностью, по мнению японских специалистов, является затруднённость адаптации наших органов восприятия к быстро меняющимся раздражителям, что притупляет ощущения, формирует потребность в чисто развлекательном искусстве. Если мы в таком случае обычно говорим об эмоциональной глухоте, то

японский кинорежиссёр Ёсида Хироака, обеспокоенный этим явлением, назвал его «ожирением души», а народ своей страны назвал «нацией бездушных торгашей».

Претензий такого рода множество. Но им противостоят не менее аргументированные заявления не менее авторитетных японских специалистов и учёных, доказывающих необходимость сохранения манга как уникального явления японской культуры.

Но пока защитники и противники *манга* спорят, Япония уже успела войти в XXI век, читая комиксы в вагонах электричек и метро, рассматривая рассказы в картинках по мобильным телефонам и т.д. Для японцев *манга* — это по-прежнему художественный язык общения и познания мира.

Своего рода маленький беззвучный телевизор. Манга можно просматривать повсюду, даже на автобусной остановке.



В оформлении статьи использованы иллюстрации из книг: The great art of Utamaro and Hokusai. Tokio, 2003; The image factory. Tokio, 2003, и журнала Nipponia.