



ОТ АВТОРА БЕСТСЕЛЛЕРА
«ВОЛШЕБНЫЕ МИРЫ ХАЯО МИЯДЗАКИ»

СЮЗАН НЕЙПИР

18+

ОТ «АКИРЫ» ДО «ХОДЯЧЕГО ЗАМКА»



КАК ЯПОНСКАЯ АНИМАЦИЯ
ПЕРЕВЕРНУЛА МИРОВОЙ КИНЕМАТОГРАФ

ANIME. Лучшее для поклонников японской анимации

Сюзан Нейпир

**От «Акиры» до «Ходячего
замка». Как японская
анимация перевернула
мировой кинематограф**

«ЭКСМО»

2005

УДК 719.44(73)

ББК 85.374(3)

Нейпир С.

От «Акиры» до «Ходячего замка». Как японская анимация перевернула мировой кинематограф / С. Нейпир — «Эксмо», 2005 — (ANIME. Лучшее для поклонников японской анимации)

ISBN 978-5-04-162110-0

В 2003 году картина «Унесенные призраками» Хаяо Миядзаки получила премию «Оскар». Это событие стало поворотной точкой для мира киноискусства: именитая награда подтвердила, что аниме – гораздо больше, чем просто детские мультфильмы. За красочными картинками и несложными (на первый взгляд) сюжетами зачастую спрятаны серьезные темы и даже глобальные вопросы человечества. От феминизма до защиты окружающей среды, от национальной идентификации до познания самого себя как личности – аниме затрагивает самые разные проблемы нашей реальности, проецируя их на реальность вымышленную. В книге «От “Акиры” до “Ходячего замка”» Сюзан Нейпир, автор нашумевшего издания «Волшебные миры Хаяо Миядзаки», отвечает на множество вопросов, которые касаются создания и истории современной японской анимации. Вам выпала потрясающая возможность узнать, как жанр аниме перевернул мировой кинематограф, установив в нём свои законы и покоров сердца миллионов зрителей. В формате PDF A4 сохранён издательский дизайн.

УДК 719.44(73)

ББК 85.374(3)

ISBN 978-5-04-162110-0

© Нейпир С., 2005

© Эксмо, 2005

Содержание

Благодарности	7
Предисловие к обновленному изданию	9
Часть первая. Введение	16
Глава 1. Почему аниме?	16
Глава 2. Аниме и национальная/глобальная самоидентификация	24
Развитие аниме в Японии	24
Аниме и глобальное культурное самоопределение	28
Аниме и культурное самоопределение японцев	32
Конец ознакомительного фрагмента.	35

Сюзан Нейпир
От «Акиры» до «Ходячего
замка». Как японская анимация
перевернула мировой кинематограф

Susan J. Napier

Anime from Akira to Howl's Moving Castle

© Усачева А., перевод на русский язык, 2021

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2022

* * *

Посвящается Джэули
Сила лунной призмы!

Благодарности

Однажды в 1989 году один из моих учеников задержался после урока японского языка, чтобы показать мне японские комиксы (манга), которые он любил обсуждать в классе. Я ожидала увидеть что-нибудь простое и оптимистичное, наподобие моих любимых детских историй про Супермена. Но увиденное ошеломило меня¹. Тот журнал комиксов, который он мне показал – «Акира» (Akira, 1982), – оказался сложной интерпретацией антиутопической Японии XXI века с прекрасными, но исключительно мрачными рисунками. Благодаря манге годом позже, когда я уже преподавала в Лондоне, у меня возникло желание сходить на премьеру анимационного фильма «Акира». Весь сеанс я сидела не шелохнувшись – на экране разворачивалось нечто чудесное и совершенно новое.

Так что в первую очередь я хочу выразить благодарность тому ученику, который впервые показал мне «Акиру», а также всем студентам – фанатам аниме, которые последние 11 лет делились со мной любимыми мангами, фильмами и своими впечатлениями от них. Особенно мне хочется сказать спасибо Джонатану Навроцки, Питеру Зигенталеру, Каре Уильямс, Брайану Ру и Алексу Агила, которые помогали мне на разных этапах работы над книгой.

Вскоре после премьеры «Акиры» состоялась первая на Западе конференция, посвященная японской культуре. Я искренне хочу поблагодарить организаторов Бет Берри и Джона Трита, которые пригласили меня на ней выступить. Я подготовила доклад об «Акире», который был горячо принят аудиторией. И тогда я поняла, что тема заслуживает самого глубокого изучения.

Работа над книгой оказалась сродни путешествию в неизведанные края. И мне не удалось бы совершить его без грантов от Мемориального фонда Джона Саймона Гуггенхайма, Совета социологических исследований и Техасского университета. Благодаря им я смогла на время оставить преподавательскую деятельность.

Также я не устану благодарить друзей/коллег/наставников, которые помогли мне получить эти выплаты: Энн Эллисон, Хелен Хардакр, Патрик Оливель, Шаралин Орбо, Мириам Сильверберг, Артур Стоквин и Эзра Фогель. Еще мне помогли Шэрон Кинселла, Ливия Моне, Джей Рубин, Роберт Хан, Гэнри Смит, Ян Ридер, Алекс Смит, Котани Мари и Тацуми Такаюки.

Еще мне хочется поблагодарить Говарда Хиббета и Киёси Асаи за их неустанную поддержку, особенно если принять во внимание тот факт, что мне пришлось уйти достаточно далеко от изучения «чистой литературы».

Работая над книгой, я приобрела замечательных друзей из аниме-сообщества. Для меня большая честь видеть, с каким энтузиазмом отнеслась к моей книге Хелен Маккарти. Еще я хочу поблагодарить Марка Хейрстона за неизменную поддержку и интерес к моему проекту.

Отдельной вехой стало редактирование книги. Я хочу сказать спасибо Роберту Ласкину за помощь в самом начале моей работы и за подготовку статистического исследования в Приложении. Моим редакторам в Palgrave [Энтони (Тоби) Валь, Алану Брэдшоу и Анжанетт Керн] хочу сказать, что они – настоящие профессионалы. И отдельно выразить сердечную благодарность Тоби – за неизменную поддержку и интерес к проекту, редакторскую гениальность и (что самое важное) за ангельское терпение. Благодаря этим качествам он стал идеальным редактором.

И в заключение я хочу поблагодарить самых близких людей, чьи жизни изменило аниме (иногда вопреки их желанию). Я хочу сказать спасибо Биллу Барлоу за живой интерес и готовность посещать конференции, посвященные аниме. И спасибо моей дочери Джулии, которая

¹ George Gene Gustines, *Girl Power Fuels Manga Boom in U. S.*, *New York Times*, 26 December 2004, sec. B, 1.

мужественно пережила все те выходные дни, когда я работала над книгой вместо того, чтобы играть с ней. Эту книгу я посвящаю ей.

Предисловие к обновленному изданию

К тому моменту, как вышло обновленное издание «От „Акиры“ до „Ходячего замка“» (первоначальное название «От „Акиры“ до „Принцессы Мононоке“»), со времени публикации первой книги прошло уже пять лет. За это время много чего произошло в мире аниме произошло очень многое. Честно говоря, когда я ее заканчивала, искренне полагала, что аниме-бум, дойдя до апогея, превратится в нишевое явление; у этого жанра будут свои преданные поклонники, но он никогда не станет мейнстримом. Однако, напротив, аниме теперь стало настолько популярным, что в Америке, например, уже, по крайней мере, сотни тысяч его фанатов. Я до сих пор помню, сколь скептически пару лет назад приняла приглашение выступить на «Отаконе» – крупнейшей аниме-конференции на Восточном побережье. Но когда я пришла на регистрацию в первый день мероприятия, то была поражена огромнейшей очередью – «хвост» тянулся через весь Конференц-центр Балтимора и заканчивался где-то на улице. Посетители в возрасте от 6 до 60 лет были ярко одеты в костюмы любимых персонажей. Позже я узнала, что тем летом мероприятие в Балтиморе посетили 17 000 человек. (На конференции годом позже их собралось уже 20 000). С тех пор фанатов аниме становится все больше. Хотя и сегодня встречаются люди, которые, узнав тему моего исследования, начинают меня сторониться. Однако со временем все равно нередко оказывается, что мой собеседник сам любит японские мультфильмы или дружит с фанатами аниме.

Одним из ключевых изменений в американском сообществе фанатов аниме за последние годы стало увеличение в нем числа женщин. Причем девушки теперь любят не только аниме, но и мангу – связанную с ним форму изобразительного искусства. Как пишет газета «Нью-Йорк Таймс», «создатели комиксов манга в США обрели новую аудиторию – женскую». Действительно, огромное количество мероприятий в равной мере теперь посещают и мужчины, и женщины. Вместе с тем очевидно, что некоторые типы аниме больше привлекают, скажем, девушек, а другие, напротив, молодых людей. Например, среди поклонников жанра яой (аниме и манга с гомосексуальной эротической тематикой) женщин в 10 раз больше, чем мужчин. Вообще, у абсолютно любого жанра аниме, в том числе у жанра хентай (порнография), теперь имеются поклонники обоих полов. Хентай в этом смысле особенно показателен – изначально он был ориентирован преимущественно на мужчин. Такая же ситуация и с мангой, и аниме сёдзё (молодая девушка). Этим направлением теперь интересуются и мужчины! По данным Японской внешнеторговой организации Japan External Trade Organization, на аниме приходится 60 процентов всех рисованных телевизионных фильмов. Аниме-программы, такие как «Югио!» (Yu-Gi-Oh, 1998) и «Покемон» (Pokemon, 1997) входят в десятку самых популярных телепередач для детей в США (третье и шестое места соответственно). Даже американские мультфильмы «Суперкрошки» (The Powerpuff Girls, 1998) и «Привет, привет, Паффи АмиЮми» (Hi Hi Puffy AmiYumi, 2004) очевидно, создавались под впечатлением от аниме.

Как можно понять из рассмотренных в этой книге произведений, аниме – это мультфильмы не только для детей. Газета «Вашингтон пост» пишет: «Вечерний блок Adult Swim на канале Cartoon Network, где часто показывают японское аниме, на сегодняшний день является самым популярным кабельным блоком среди мужчин от 18 до 34 лет в данном временном сегменте. Его опережают только Daily Show Джона Стюарта, The Tonight Show и Late Show with David Letterman»².

Популярность аниме растет не только на территории США и Японии. В одной из публикаций «Вашингтон пост» отмечается, что Южноафриканская телекомпания запускает 24-часовой аниме-канал и что «Покемон» стал самым популярным мультфильмом в мире. Его

² Anthony Faiola, We're Playing Their Toons, *Washington Post* (6 December 2004), sec. C, 1.

показывают в 68 странах³. Более того, интерес к аниме свойственен не только жителям больших городов. Как-то летом 2002 года, путешествуя по Бургундии, я увидела в газетном киоске пять свежих журналов, посвященных аниме!

Интересно, что аниме теперь ценится и с эстетической точки зрения. В декабре 2004 года я попала на одну парижскую выставку, где искусство Миядзаки сравнивалось с рисунками популярного французского художника комиксов Мёбиуса. Выставка проходила в фойе Монетного двора, оформленном в неоклассическом стиле. Так вот, сначала мне показалось, что я не туда попала: на втором этаже музея стояла толпа французской молодежи, и ребята смотрели сцены из фильмов Миядзаки.

Также на выставке был представлен каталог с высказываниями Мёбиуса и Миядзаки об искусстве и фэнтези. Одна из цитат наиболее полно отражает отношение Миядзаки к искусству и жизни: «Разумеется, я верю в существование других миров. Без них жизнь была бы скучна. Это как с любовью: ее не видишь, но она существует, потому что ты в нее веришь. Все зависит от веры».

Искусство Миядзаки произвело впечатление не только на французов. В 2003 году его фильм «Унесенные призраками» (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*, 2001) получил премию Американской киноакадемии как лучший анимационный фильм, обойдя четыре американских картины, в том числе две диснеевские ленты.

А «Ходячий замок Хаула» (*Haigu no Ugoku Shiro*, 2004), снятый по повести, написанной в жанре фэнтези, английской писательницы Дианы Уинн Джонс, в 2005 году показали в 50 странах.

Но давайте вернемся к вопросу, который невольно поднимает Миядзаки: почему все больше и больше людей верят в существование другого мира – аниме? И здесь будет уместно привести несколько наблюдений. В последние годы фэнтези заняло лидирующие позиции, причем не только в кино, но и в литературе. Головокружительный успех книг о Гарри Поттере и трилогии «Властелин колец», пожалуй, можно назвать свидетельством глобальной жажды фантастического. Конечно, за этим кроется множество причин, но с уверенностью можно сказать, что за последнее десятилетие XX века возросло чувство неудовлетворенности технологиями. Возникло понимание, что они не способны обеспечить то светлое будущее, которое прежде обещали писатели-фантасты. Мир погружается в пучину экономических кризисов и войн, и наука не в силах решить эти проблемы.

Кроме того, если говорить о США, то теракт 11 сентября 2001 года наложил серьезный отпечаток на психику целой нации. Так что вовсе не удивительно, что альтернативные миры фэнтези становятся популярнее новой пугающей реальности.

В то же время для многих произведений, созданных в жанре аниме, характерна способность персонажей легко перемещаться из мира реального в мир фантастический и обратно. Пол Уэллс писал:

«Анимацию можно назвать наиболее влиятельной формой творчества XXI века. Анимация как искусство, метод, эстетика и средство наполняет множество аспектов визуальной культуры – от художественных фильмов до вечерних ситкомов, телевизионных и интернет-мультфильмов. Короче говоря, анимация повсюду»⁴.

Существует еще более важный аспект анимации, который отличает ее от других визуальных средств, – это совершенная неререференциальность. Кино и фотография зависят от внешней реальности – даже если в них используются спецэффекты, меняющие эту реальность. Анима-

³ Ibid., 3.

⁴ Paul Wells, *Animation: Genre and Authorship*. London: Wallflower Press, 2002, 1.

ция же дает зрителю понять, что она отличается от реальности или, более того, является альтернативной реальностью. Зрителям старшего поколения, которые привыкли воспринимать анимацию как развлечение исключительно для детей, просмотр анимационных фильмов дается нелегко. Дело в том, что когда мы смотрим мультфильмы, мы чувствуем себя психологически менее защищенными. Иными словами, когда зритель смотрит кино, у него есть определенные ожидания от визуальной составляющей или сюжета. Но при просмотре анимационного кино никаких ожиданий у зрителя нет: персонажи могут раздуваться, сжиматься, трансформироваться. Поросята могут летать, а кошки – разговаривать. А вселенная прямо на глазах может превратиться в некое гигантское существо.

Концепция взаимопроникновения реальности и иллюзии вполне сочетается с моей идеей о «фэнтези-пространстве», о которой пойдет речь в заключительной части книги.

Нельзя не заметить, что притягательность пространства фэнтези связана в том числе с тем, что люди по всему миру все больше тянутся к альтернативной реальности: будь то компьютерные игры, культ «милоты» в образе мультипликационной Hello Kitty или повальное увлечение порнографией. Нравится нам это или нет, нашу культуру постепенно наполняют миры, которые, в сущности, являются ментальными (и технологическими) построениями.

Как аниме отреагировало на изменения последних лет? Настоящее издание – моя попытка ответить на этот вопрос. Но здесь мы в очередной раз натываемся на множество подводных камней. Сейчас производится огромное количество аниме, и говорить о каких-то общих тенденциях в анимации становится все сложнее. Любое утверждение всегда имеет исключения, возможно, много исключений. Кроме того, я разбираю фильмы, популярные главным образом в Соединенных Штатах, что, конечно, не отражает всей полноты картины, складывающейся в японском аниме.

В целом могу сказать, что существует три типа аниме: апокалиптический, элегический и карнавальный. Но все чаще их оказывается недостаточно. Так, популярный телесериал «Бродяга Кэнсин» (*Rurouni Kenshin*, 1996) объединяет все три направления, поэтому его нельзя отнести ни к одной из названных категорий.

В своей новой книге я хотела бы не только рассмотреть ряд наиболее ярких фильмов, снятых в жанре аниме, но, как и в предыдущем издании, подробно остановиться на самых интересных и/или значимых. В это исследование я включила сериалы и фильмы, которые пользуются огромной популярностью в США и Японии и оказывают серьезное влияние на современную аниме-культуру. Отмечу, что популярность не обязательно означает поверхностность и шаблонность. Например, в сериале «Инуяся» (*Inuyasha*, 2000), основанном на популярной манге Румико Такахаси, 150 эпизодов, но каждый из них от начала до конца – весьма образный и держит зрителя в напряжении. «Ковбой Бибоп» (*Kaibooi Bibappu*, 1998), нуарная сага о космических охотниках за головами, невероятно популярна в Америке и Японии именно потому, что затрагивает определенные стереотипы мужественности и вызывает у зрителя глубокие эмоции.

А фильм «Унесенные призраками», который стал самым прибыльным за всю историю японского кинематографа, можно воспринимать как прекрасное развлекательное кино, с одной стороны, и как наводящую на размышления критику современной Японии – с другой.

Как и раньше, я включила в обсуждение менее известные произведения (на самом деле некоторые вообще неизвестны западному зрителю) за качество и оригинальность сюжета и за важные темы, которые заслуживают внимания критиков и широкой аудитории. Сюда относятся такие работы, как «Союз Серокрылых» (*Haibane Renmei*, 2002), который в изящной, запоминающейся и трогательной манере раскрывает проблемы последствий самоубийства, и «Волчий дождь» (*Wolf's Rain*, 2003) – плач по разрушенным мечтам.

Иногда аниме, которое не пользовалось сумасшедшей популярностью в Японии, находило своих преданных поклонников в Америке.

Среди них «Эксперименты Лэйн» (Shiriaru Ekusuperimentsu Rein, 1998) – блестящая демонстрация кошмарной стороны компьютерных технологий. Эту работу превозносили в Америке буквально все – и ученые, и критики, и фанаты. Вместе с тем я просто не успеваю рассказать о многих прекрасных анимационных фильмах; заранее прошу прощения у ценителей таких сериалов, как «Эскафлон» (Tenkū no Esukafurōne, 1996), «Гандам» (Gandamu Shirīzu, 1979), «Таинственная игра» (Fushigi Yūgi, 1995) и всех остальных, кого я обделила вниманием. К счастью, критики теперь часто обращаются к аниме, а значит, есть реальный шанс, что эти произведения где-то и кем-то все же будут проанализированы. В последнее время появляется все больше качественных статей и книг по аниме, и, я уверена, дальше их будет только больше⁵.

И еще о тенденциях: я хотела бы дать несколько общих комментариев о темах, влеченных в канву повествования. Хотя я уже говорила, что здесь важно не допускать обобщений из-за разнообразия аниме, мне все равно хочется поделиться несколькими наблюдениями. Наиболее интересная тенденция – это общая мрачность смыслового наполнения. Разумеется, это относительное изменение, так как молодых американцев изначально привлекла в аниме именно приверженность к его сложная и серьезная тематика, которая обычно не затрагивалась американским кинематографом. Но я все же хочу подчеркнуть, что даже аниме для среднего школьного возраста за последние годы стало серьезнее. В качестве примера можно привести «Инуяся», создательница которого, Румико Такахаси, раньше снимала такие беззаботные ленты, как «Ранма ½» (Ranma ½, 1989) и «Несносные пришельцы» (Urusei Yatsura, 1981). В отличие от них «Инуяся», хотя и очень веселая история, с самого начала поднимает вопросы смерти, семейных проблем и тяжелого груза прошлого, которые кажутся совершенно несовместимыми с предыдущими сумасбродными сериалами.

Мрачное настроение теперь свойственно даже сёдзё – девочкам, которые были иконами японской культуры в 1980-х годах. Сохранив свое влияние и в наши дни, сёдзё в современных фильмах сталкиваются с более серьезными проблемами, такими как неврозы и собственное темное прошлое. Даже комедийный сериал «Корзинка фруктов» (Furutsu Basketto, 2001) основан на приключениях бездомной сироты. А относительно недавний фильм режиссера Сатоси Кона «Однажды в Токио» (Tōkyō Goddofāzāzu, 2003) рассказывает, кроме прочего, о судьбе девочки, которая напала с ножом на своего отца-полицейского, поскольку считала его виновным в пропаже кота. Она оказалась на улице большого города в компании алкоголика средних лет и стареющего трансвестита.

Мрачнее стали не только персонажи и атмосфера сёдзё, но также аниме с героями-мужчинами. Здесь по-прежнему популярным тропом⁶ остается развратный тинейджер, окруженный многочисленными девушками, но в более сложной жизненной ситуации – это мы видим на примере фильмов «Пожалуйста! Учитель» (Onegai Sensei, 2002) и «Дни Мидори» (Midori no Hibi, 2004). Можно смело говорить о том, что Синдзи из «Евангелиона» (Shinseiki Evangerion, 1995) до сих пор удерживает титул самого психологически сложного (или даже невротического) мужского персонажа из когда-либо существовавших. Тем не менее, как мы увидим

⁵ Я рекомендую обратиться к ряду современных научных работ по аниме. К ним относятся издания за 2002 год *Japan Forum*, с потрясающими теоретическими эссе, некоторые из которых посвящены Миядзаки и Оси. Мой бывший студент Brian Ruh написал первую книгу-благодарность о творчестве Оси *Stray Dog of Anime*. New York: Palgrave Macmillan, 2003. Christopher Bolton автор эссе об Оси *Wooden Cyborgs and Celluloid Souls: Mechanical Bodies in Anime and Japanese Puppet Theater*, *Positions* 10, no. 3 (Winter 2002), заслуживает внимания, а также еще одна его работа *The Mecha's Blind Spot: Patlabor 2 and the Phenomenology of Anime*, *Science Fiction Studies* 29, no. 88 (November 2002). В том же томе вы найдете статью Sharalyn Orbaugh, *Sex and the Single Cyborg*, по *Evangelion* и *Ghost in the Shell*.

⁶ Здесь и далее понятие «художественный троп» используется в контексте современной популярной культуры. Этим термином обозначаются не литературные инструменты, т. е. обороты речи, а привычные сюжетные ходы или образы.

в главе 13, в современных аниме у него появилась большая компания. Кроме того, аниме обращается к проблемам так называемых *хикикомори* – молодых людей, которые отказываются от социальной жизни и стремятся к крайней степени уединения.

Еще среди любопытных тенденций можно отметить отсутствие глобальных апокалиптических сериалов и фильмов (исключение может составить только «Метрополис» (Metropolis, 2001) и переход от научной фантастики к фэнтези.

Даже потрясающе нарисованный «Метрополис» можно назвать ретро-апокалипсисом из-за атмосферы 1930-х годов и отсылок к ранним работам Осаму Тэдзука. Сам фильм можно воспринимать как компиляцию различных работ – от оригинального «Метрополиса» Фрица Ланга до «Доктора Стрейнджлава» Стэнли Кубрика. В японском фильме полностью перенята их нигилистическо-апокалиптическая кульминация, сопровождающаяся неожиданно задорной песней.

Конечно, научно-фантастическое аниме не исчезло совсем, но даже работы в жанре меха, например «Фури-Кури» (Furi Kuri, 2000) от студии «Гайнакс» (Gainax Studio), где у героя из головы вырастает робот, больше относятся к психоделике, чем к научной фантастике. Также прекрасный сиквел Мамору Оси «Призрак в доспехах 2: Невинность» (Inosensu, 2004) пронизан не только техно-антиутопией ближайшего будущего (как в первом фильме), но также чувством сверхъестественного, это своего рода киберпанк, который преобладал в оригинальном фильме⁷. Сериал «Гандам» и его герои в механических костюмах, которые сражаются в межзвездных битвах, до сих пор выходит в эфир, но представляет собой наследие семидесятых годов. Интересное и мрачное фэнтези на тему «робокостюмов» можно найти и в пронзительном сериале «Стальной алхимик» (Hagane no Renkinjutsushi, 2003). В нем рассказывается о двух братьях, младший из которых, Ал, лишается тела в ходе неудачного алхимического эксперимента. Старший брат быстро находит замену исчезнувшему телу – боевой костюм, наделяющий владельца сверхчеловеческой силой. Но, как сокрушается Ал, роботизированный костюм лишает его чувствительности, причем как физической, так и эмоциональной, поэтому он был бы рад вернуть свое человеческое тело, несмотря на все его недостатки.

Фантастический мир «Стального Алхимика» – один из многих полностью реализованных вариантов альтернативной реальности, которые пытаются нарисовать современные аниме-фильмы. Среди других запоминающихся концепций можно упомянуть потрясающий банный комплекс для отдыха богов в фильме Миядзаки «Унесенные призраками», а также фантастически сконструированный шагающий дом, который появляется в «Ходячем замке Хаула». Если говорить о более спокойной атмосфере, то здесь можно вспомнить о Старом доме с оттенком сепии в загробном мире «Союза Серокрылых».

Хотя я уже упоминала о глобальном интересе к фэнтези, не лишним будет кратко коснуться вопроса, почему аниме тяготеет к этому жанру. И вновь ответом послужит разочарование от невыполненных обещаний, которые некогда щедро раздавал технологический прогресс. Во введении к книге *Japanese Cybercultures* Дэвид Гонтлетт упоминает, что новейшие коммуникационные технологии повлияли на «трансформацию и детрадиционализацию японского общества»⁸. Одни относятся к новым технологиям как к долгожданному освобождению, для других они становятся дополнительным источником нервозности – она возникла в японском обществе, когда экономическая ситуация в стране начала ухудшаться. Это было в 1989 году. Не так давно Япония начала выходить из кризиса, но описание японского общества рубежа XXI века, сформулированное литературоведом Йода Томико, до сих пор не потеряло

⁷ Ueno Toshiya и Oshii Mamoru, интервью, *Anime wa zure kara hajimaru*, *Eureka* 4, no. 491 (April 2004), 59.

⁸ David Gauntlett, Preface к *Japanese Cybercultures*, ed. Nanette Gottlieb and Mark McLelland. London: Routledge, 2003.

свою актуальность: «Япония 1990-х годов ассоциировалась с крахом национальной экономической системы, дезинтегрированным общественным строем и полным отсутствием нравственного и компетентного управления»⁹.

Как эти «болезни» проявляются в специфических аниме, мы рассмотрим в главах 7 и 9, но пока можно сказать, что фэнтези (особенно в своей наиболее консервативной форме) сильно привлекает общество, встревоженное своим прошлым, настоящим и будущим. Неудивительно, что популярные сериалы конца девяностых «Бродяга Кэнсин» и «Инуяся» связаны с прошлым и вызывают желание сбежать от сложностей современного мира. О том же свидетельствует и решение Миядзаки поместить «Унесенных призраками» в мизансцену, где очаровательная традиционная культура контрастирует с разочарованием современного мира. С другой стороны, «Унесенные призраками» – скорее призыв к переменам, чем банальная мечта о побеге.

Теперь было бы интересно увидеть, как художники-мультипликаторы реагируют на возникающие перед ними новые сложности.

Мы часто слышим сетования на то, что аниме «выдохлось» по сравнению со своим мифическим золотым веком, но самые яркие таланты до сих пор активно работают. Здесь стоит упомянуть женскую аниме-студию «Кламп» из Осаки: их работа «Чобиты» (Chobittsu, 2002) и сатирическое произведение «Миюки в Стране чудес» (Fushigi no Kuni no Miyuki-chan, 1995) открыли новый подход к аниме. Студия «Гайнакс» (создатель «Евангелиона») продемонстрировала собственную многогранность, создав «Его и ее обстоятельства» (Kareshi Kanojo no Jijō, 1998), трогательную драму об учениках старшей школы, и экстраординарный сериал «Фури-Кури», который искусно балансирует между карнавализацией и нигилизмом.

Пожалуй, одним из самых влиятельных режиссеров, о котором я расскажу совсем кратко, является Сатоси Кон. Фильмы Кона – «Идеальная грусть» (Pafekuto Buru, 1997), «Актриса тысячелетия» (Senen Joyū, 2001) и «Однажды в Токио» – оставляют глубокое впечатление (и сильно отличаются друг от друга)¹⁰. Его недавняя попытка выйти на телеэфир с сериалом «Агент паранойи» (Mōsō Dairinin, 2004), представляющим собой смесь мрачного, непредсказуемого фэнтези и запоминающихся персонажей, тоже в будущем окажет влияние на творческих личностей.

Среди других режиссеров и художников, с чьими работами я рекомендую ознакомиться, – изобретательный и захватывающий Ёситоси Абэ, разработавший образы персонажей «Экспериментов Лэйн» и концепт «Союза Серокрылых». Синъитиро Ватанабэ, режиссер «Ковбоя Бибоба», и его помощник-сценарист Кейко Нобумото (создательница сериала «Волчий дождь») выступили с новым успешным проектом – сериалом «Самурай Чамплу» (Samurai Champuru, 2004), который, как и «Ковбой», демонстрирует самобытных мужских персонажей. Небольшая студия «Боунз» выпустила два очень креативных и успешных сериала – уже упоминавшиеся «Волчий дождь» и «Стальной алхимик», которые, без сомнения, вдохновят других аниматоров на новые замечательные картины.

К счастью, старая гвардия аниме до сих пор в строю и создает прекрасные работы. Румико Такахаси продолжает совершенствовать насыщенные образные манги. Мамору Осии до сих пор выпускает аниме, являющиеся истинным удовольствием для глаз и ума. Хаяо Миядзаки (который больше не говорит о скором выходе на пенсию) – светило национальной и общемировой мультипликации – наконец получил заслуженное признание. Очевидно, что аниме меняется с появлением новых технологий и новых проблем в обществе. Но оно навсегда останется

⁹ Tomiko Yoda, A Roadmap to Millennial Japan, *South Atlantic Quarterly* 99, no. 4, Fall 2000, 635.

¹⁰ Для дискуссии на тему фильмов Кона читайте мою статью Excuse Me: Who Are You?: The Gaze and the Female in the Works of Satoshi Kon, in *Cinema Anime*, ed. Stephen Brown. New York: Palgrave Macmillan, forthcoming.

одним из важнейших культурных выразительных средств современного японского общества. Уверена, каждый из нас с нетерпением ждет, что приготовит нам аниме в будущем.

Часть первая. Введение

Глава 1. Почему аниме?

Существует множество ответов на вопрос, вынесенный в название этой главы, в чем вы сможете убедиться, прочитав введение. А пока давайте рассмотрим сам вопрос. Японская анимация, или аниме, как называют ее в Японии и на Западе, – феномен популярной культуры. Это значит, что многие (некоторые скажут «большинство») произведения этого направления очень недолговечны, они появляются и исчезают в угоду вкусам и требованиям рынка. Стоит ли все-таки воспринимать аниме как самобытный предмет высокой материальной культуры наряду с гравюрами и хайку – визитными карточками Японии? Можно ли считать аниме искусством или его нужно рассматривать только как социологическое явление, ключ к пониманию некоторых проблемных вопросов, занимающих современное японское общество?

Эти вопросы вполне закономерны. Джон Трит, крупнейший исследователь в данной области, во введении к сенсационной книге *Contemporary Japan and Popular Culture* («Современная Япония и популярная культура») пишет:

«Беспокоиться об отношении популярного к высокой или официальной культуре – значит думать о вечной проблеме ценностей: вечной, во-первых, потому, что ценности чрезвычайно изменчивы... и, во-вторых, потому, что их определение только отвлекает нас от понимания существования культуры высокого, низкого и промежуточного уровней в дискурсивных и материальных отношениях взаимобмена, переговоров и конфликтов».

Культура, к которой принадлежит аниме, в Японии считается, популярной, или массовой культурой, а в Америке ее называют субкультурой. Но, исходя из теории Трита об изменчивости ценностей, эти ориентиры могут измениться. И действительно, в Японии за последние десять лет аниме перешло в разряд интеллектуально сложных форм искусства, что подтверждают многочисленные научные исследования.

Кроме того, аниме – это форма популярной культуры, которая выросла на высоких культурных традициях прошлого. Это выразительное средство не только восходит к традиционным видам японского искусства, таким как кабуки и ксилография (которые тоже когда-то считались феноменом популярной культуры), но и заимствует общемировые художественные тенденции кино и фотографии XX века. И, наконец, темы (иногда невероятно сложные), которые понимает аниме, знакомы всем любителям современной «высокохудожественной» литературы (японской и зарубежной) и современных художественных фильмов. На поверхности лежит задача развлекать международную аудиторию, но в то же время (что не менее важно) сюжеты вызывают к зрителям как бы на более высоком уровне. Они побуждают аудиторию начать рассуждать над определенными современными проблемами общества. Более того, они делают это способом, недоступным старым формам искусства. Именно из-за своей популярности аниме воздействует на более широкую аудиторию, чем менее доступные формы «высокого» культурного обмена. Другими словами, аниме определенно можно считать серьезным культурным феноменом, как социологическим, так и эстетическим.

В 1993 году японский критик Тосия Уэно нанес визит в Сараево во время войны в Сербии. Проходя по разбомбленному городу, он наткнулся на разрушающуюся стену из трех панелей. На первой был портрет Мао Цзэдуна с ушами Микки Мауса, вторую украшал слоган освободительного движения народов Чьяпаса, сапатистов (леворадикальное движение в мексиканском штате Чьяпас). А когда он подошел к третьей, то «просто лишился дара речи. Невероятно, но на ней красовалась сцена из „Акиры“ Кацухиро Отомо. На осыпающейся стене

перед группой разрушенных зданий „могучий юный преступник“ Канэда произносил „So it's begun!“ („Итак, началось!“)¹¹.

История Уэно заставила меня задуматься. Несомненно, шедевр технической анимации «Акира» – это многоуровневое и сложное произведение, которое оставило западную аудиторию в недоумении, вдохновило и бросило ей вызов, впервые выйдя за пределы Японии в 1990 году. Тем не менее нельзя было ожидать, что три года спустя сцена из этого фильма появится на стене в Сараево в качестве символа политического сопротивления. В то время когда «Акира» появилась на западе, анимация считалась второстепенным искусством, тяготеющим к детским или абстрактным артхаусным фильмам. А японскую анимацию маргинализировали еще сильнее. Если у зрителя и была возможность ее оценить, то, как правило, это был сериал «Спиди-гонщик» (*Mahha GōGōGō*, 1967) который все бежали смотреть по телевизору после школы, зачастую не догадываясь, что смотрят японскую анимацию. Тот факт, что утонченный японский анимационный фильм смог пересечь границы и предстать в форме политического заявления в раздираемой войной европейской стране, кажется странным, если не сказать абсурдным.

Мир изменился. Раньше Японию ценили за такие «высококультурные» жанры, как хайку, дзэн и боевые искусства, но Япония девяностых годов начала развивать новый «экспортный товар» – анимационные фильмы и видео, или просто аниме – от сокращенного английского слова *animation*. Слово «аниме» давным-давно вошло в лексикон американцев и даже попадает в кроссвордах газеты *New York Times*.

Благодаря аниме Япония превратилась во влиятельного игрока в глобальной культурной экономике. Один исследователь даже назвал аниме «основным культурным экспортным продуктом» Японии. Как в 1997 году писал японский аналог газеты *Newsweek*, аниме проникло во все уголки мира. Японская анимация популярна в Корее и на Тайване, во всей Юго-Восточной Азии, а детский аниме-сериал «Дораэмон» (*Doraemon*, 1973) стал абсолютным хитом в Таиланде в начале девяностых. Аниме проникло в Европу через Великобританию, где «Акира» был самым продаваемым фильмом в течение года после премьеры. Затем попало во Францию, где, как правило, предпочитают исключительно отечественный культурный продукт, но в середине девяностых на японские мультфильмы там выделили 30 часов эфирного времени (в неделю?). За последние годы в Америке аниме приобрело огромную популярность. Раньше о нем знали только немногочисленные подгруппы фанатов научной фантастики, теперь же аниме занимает одну из ниш мейнстрима. Пока вопрос о том, сможет ли японская анимация полностью интегрироваться в западную популярную культуру, остается открытым. Ведь, как мы убедимся позднее, притягательность аниме заключается в его отличии от западного мейнстрима.

Вопреки (или благодаря) этому отличию аниме-клубы привлекают все больше новых поклонников. Аниме транслируют на кабельном канале *Sci-Fi Channel*, предлагают клиентам в популярных видеопрокатах *Blockbuster Video*, а в *Virgin Megastore* в Лондоне теме аниме посвящена целая отдельная секция. Влияние аниме распространяется не только за счет непосредственно японских видео. Например, в 1999 году в *Kentucky Fried Chicken* дарили фигурки героев популярного детского анимационного телесериала «Покемон», а аниме-художники, такие как Кэндзи Янобэ, получали высокую оценку от американских музеев. Пожалуй, величайшим прорывом аниме в международном культурном пространстве стало появление статьи о «Покемоне» в журнале *Time* (22 ноября 1999 года), где также рассказывалось об аниме в целом.

¹¹ Ueno Toshiya, *Kurenai no metanisutsu: anime to iu sengo Metal Suits: The Red Wars in Japanese Animation* (Tokyo: Kodansha, 1998), 9.

Что именно представляет собой аниме? Если определить аниме как „японские мультики“, то мы упустим всю глубину и разнообразие этого выразительного средства¹². Зачастую на Западе определение аниме строится на его сравнении с американской анимацией, особенно производства Disney. Таким же образом статья в Time объясняет, что по сравнению с диснеевскими мультфильмами «аниме представляет собой нечто совершенно иное... аниме – это детские мультики: «Покемон», «Сейлор Мун» (Bishōjo Senshi Sērā Mūn, 1992), а еще постапокалиптические фэнтези («Акира»), психологические триллеры («Идеальная грусть»), секс и самурайские саги – то есть настоящие произведения»¹³. Впрочем, Time, рассуждая о категориях аниме, упускает тот факт, что диапазон японской анимации охватывает все, от классических детских мультиков «Хайди» (Alps no Shojo Heidi, 1974) до романтических комедий «Тэнчи – лишний!» (Tenchi Muyo!, 1992). При этом настойчивые сравнения с «Диснеем» не позволяют оценить другой факт, а именно – что аниме затрагивает не только те сюжеты, которые американские зрители привыкли видеть в мультфильмах. Оно основывается на темах, которые западная аудитория привыкла ассоциировать с игровым кино – романтика, комедия, трагедия, приключения и даже психологическое зондирование, редко фигурирующее в современной западной массовой кинематографии.

Неудивительно, что анимация является основным продуктом японских киностудий. Японские телестудии производят 50 анимационных сериалов в год и примерно столько же фильмов в формате OVA (от Original Video Animation). В Японии анимационным фильмам придают гораздо большее значение, чем на Западе – «около половины билетов в кинотеатрах покупают на анимации»¹⁴. В 1997 году «Принцесса Мононоке» (Mononoke-hime, 1997) побила рекорды по кассовым сборам, вскоре стала самым прибыльным фильмом в Японии и до сих пор остается самым кассовым японским фильмом в мире.

В отличие от западных мультфильмов, японское аниме действительно является доминирующим феноменом популярной культуры. Хотя в консервативном японском обществе оголтелых, фанатичных любителей аниме презируют и называют уничижительным словом *отаку*, в целом можно говорить, что все молодое поколение Японии безоговорочно увлекается аниме – начиная от малышей, обожающих «Покемона» и другие детские фэнтези, и заканчивая студентами, которым больше нравятся трагические научно-фантастические фильмы вроде «Акиры» и мрачные сериалы вроде «Евангелиона». Иногда, как в случае с «Принцессой Мононоке» и другими фильмами Хаяо Миядзаки, аниме увлекает все поколения, и его с удовольствием смотрят и внуки, и бабушки.

Изображения из аниме и связанного с ним выразительного средства манги (графические новеллы) в Японии распространены повсеместно. Исторически Япония сформировалась, как более ориентированная на изобразительное искусство нация, чем западные страны, так как пользуется иероглификой и идеограммами. Таким образом, аниме и манга прекрасно вписываются в современную культуру визуальных искусств. Их используют в образовательных (есть манга об устройстве японской экономики), декоративных (на футболки часто помещают изображения популярных персонажей из манги и аниме) и, конечно, коммерческих целях. В середине девяностых на пике популярности манги и сериала «Сейлор Мун» изображения героини Серены (по-японски Усаги) размещались на всех рекламных щитах, а связанные с «Сейлор

¹² Исследуя эту книгу, я так и не пришла к выводу, является ли аниме «средством выражения» или нет. Холоденко, например, считает аниме жанром кино [Alan Cholodenko, ed. *The Illusion of Life* Sydney (Australia: Power Institute of Fine Arts, 1991), 28], а Paul Wells, считает что «анимация как язык кино и киноискусство – более сложная и гибкая среда, чем нарисованные боевики» [Paul Wells, *Understanding Animation* (London: Routledge, 19981), 6]. Мне кажется, что анимация хотя очевидно и связана с кинематографом, на самом деле сама по себе является средой, в которой моделирование важнее репрезентации и чьи технологические ограничения и возможности значительно отличаются от ограничений и возможностей игрового кино.

¹³ Richard Corliss, *Amazing Anime*, Time 154, (22 November 1999, 94).

¹⁴ Ibid., 94.

Мун» аксессуаров (от «жезлов силы лунной призмы» до банных полотенец) скупали все фанаты сериала, в основном маленькие девочки, которых в героинях восхищало сочетание милости и суперсилы.

Если говорить о более мрачных вещах, то японское общество периодически бьется в конвульсии, как назвал это явление социолог Шарон Кинселла, – «моральной паники», что выражается в культуре *отаку*, из-за чего аниме и мангу называют социально пагубными¹⁵. Впервые к такому выводу пришли в 1980-х годах, когда молодой человек, виновный в убийстве четырех маленьких девочек, оказался заядлым любителем жестокого порнографического аниме. В 1995 году японские СМИ зашли в потоке обвинений после зариновой атаки в токийском метрополитене, организованной членами секты «Аум синрикё», заявив, что самые «лучшие и яркие» последователи секты были ярыми поклонниками апокалиптического научно-фантастического аниме.

Теперь стали очевидны причины, по которым аниме необходимо изучать в контексте японской культуры. Для тех, кто интересуется японской культурой, это богатейший источник современного японского искусства, самобытного, с визуальной эстетикой, которое уходит корнями в традиционную японскую культуру и воплощается в передовых достижениях изобразительного искусства. Более того, огромное разнообразие тем аниме служит своеобразным зеркалом современного японского общества, отражая актуальные проблемы внутри него.

Но аниме интересно изучать еще и по другим причинам, по крайней мере потому, что оно представляет собой глобальный феномен, коммерческую и культурную мощь. С коммерческой точки зрения аниме играет важную роль в преобразовании индустрии развлечений не только как часть японского экспортного рынка, но и как растущий сегмент неазиатского коммерческого мира, так как существует много неазиатских студий аниме. К ним относятся видеопрокаты по всему миру, торговые платформы, в том числе монстры вроде Amazon.com (отдельный раздел, посвященный аниме) и Walt Disney Enterprises, которые заключили контракт со студией «Гибли» – самой известной японской студией анимации – на распространение их продуктов на территории Америки и Канады. Разумеется, пока международное коммерческое влияние японской анимации остается незначительным по сравнению с мировыми доходами успешных голливудских блокбастеров, но аниме и связанные с ним товары привлекают все больше потребителей во всех странах мира¹⁶.

Изучение аниме в культурном аспекте гораздо интереснее его коммерческих аспектов, так как оно позволяет взглянуть шире на проблему отношений глобальной и локальной культур на рубеже XXI века. В мире, где американская массовая культура доминирует по умолчанию, а местные устои либо противостоят ей, либо поглощаются вездесущей глобализацией, аниме выделяется имплицитной культурной устойчивостью. Это уникальный художественный продукт, локальная форма популярной культуры с явными японскими корнями¹⁷, в то же время оказывающая серьезное влияние далеко за пределами родной страны.

Европейцам, которые выросли на культуре детских мультфильмов, кажется странной общемировая популярность аниме.

Авторитетный исследователь Арджун Аппадурай считает, что «наиболее ценное качество концепции культуры – это концепция отличия»¹⁸. А наиболее характерным аспектом

¹⁵ Смотрите Sharon Kinsella, *Adult Manga* (Richmond, Surrey: Curzon Press, 2000), 131–133.

¹⁶ Фактически на двухдневном симпозиуме по аниме, организованном Японским обществом Нью-Йорка в январе 1999 года, примерно треть внимания было уделена проблемам маркетинга аниме на Западе. Вопросы варьировались от культурных различий, таких как разные стили юмора и разное отношение к обнаженной натуре, до простых проблем упаковки и распространения.

¹⁷ Фактически, в 1999 году Джэйлс Пойтрас опубликовал книгу «Аниме-компаньон: что японского в японской анимации?» (Беркли: Stone Bridge Press), что указывает на интерес многих западных фанатов к японскому происхождению медиума.

¹⁸ Arjun Appadurai, *Modernity at Large* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 1996), 12.

аниме, по словам Time, как раз является непохожесть на американскую популярную культуру. Как метко выразилась Сюзан Поинтон: «Самое поразительное в аниме, что отличает его от всех остальных иностранных медиа, модифицированных под американский рынок, – это отсутствие компромиссного решения для адаптации сюжетов под общепринятые нормы»¹⁹. Это касается не только собственно японских отсылок внутри повествования, но и самого стиля изложения, темпа, образности и юмора, не говоря уже об эмоциях и психологии более широкого диапазона и глубины, чем показывают в американской анимации.

Аниме не идет на компромиссы и в других аспектах. Сложные линии повествования ставят перед зрителем непростую задачу, если он воспитывался на предсказуемости «Диснея» (да и всей голливудской продукции в целом), а его мрачный тон и содержание могут удивить аудиторию, считающую «мультфильмы детской и невинной» забавой. И действительно, чаще всего у американцев возникает один и тот же вопрос к аниме: «Почему там так много секса и насилия?»²⁰ Этот вопрос прежде всего выдает невежество относительно сложности и разнообразия японской анимации, но все равно интересен тем, как он точно выражает замешательство западных зрителей перед введением так называемых взрослых тем в анимацию²¹.

Учитывая его очевидно бескомпромиссную «инаковость», почему аниме так преуспевает в качестве межкультурного экспортного продукта? Ответ можно найти в многочисленных интервью с фанатами этого жанра из Америки, Европы и Канады: факт в том, что привлекательность аниме кроется одновременно в необычности, которой симпатизируют западные зрители, пресыщенные предсказуемой американской популярной культурой, и универсальности проблематики и образов. Отличительные черты аниме – от повествования и героев до жанров и визуальной стилистики – изначально привлекают западного зрителя, и в дальнейшем его увлекают захватывающие истории, которые хочется регулярно пересматривать.

До недавнего времени научно-академический дискурс вокруг аниме сосредотачивался на его визуальной составляющей. Это и понятно, ведь именно она отличает аниме от остального игрового кино. Также важно отметить, насколько сильно визуальный стиль японских мультфильмов отличается от мультфильмов американских, рассчитанных на широкую аудиторию. По словам критиков Триш Леду и Дага Ранни, даже первые японские анимационные сериалы семидесятых годов «изобилуют длинными кадрами, съемкой дальним планом, фантастическими панорамными планами, необычными ракурсами и чрезмерно крупными планами... в отличие от большинства американских ТВ-анимаций, в которых преобладает экшен и чаще используется средний план»²².

Однако японскую анимацию нужно рассматривать как описательно-повествовательную форму искусства, а не ограничиваться только ее ярким визуальным стилем²³. Аниме – это выра-

¹⁹ Susan Pointon, *Transcultural Orgasm as Apocalypse: Уроцукидодзу: «Легенда о сверхдемоне»*, *Wide Angle* 19, no. 3, 1997, 45.

²⁰ В моих собственных лекциях по аниме этот вопрос постоянно поднимается, и это явно крест для всех японских художников-мультипликаторов за рубежом. В дискуссии между аниме-режиссером Осии Мамору и Уэно Тосия, например, Осии упоминает, что американские показы его философски сложного фильма «Призрак в доспехах» неизбежно сопровождались вопросами о наготе в произведении. Уэно отвечает на эту жалобу интригующим замечанием, что это, вероятно, часть общего западного стереотипа о японской культуре [«Эйга то ва джитсу ва анимешон датта» (обсуждение между Осии Мамору, Уэно Тосия и Ито Казунори) *Eureka* 28, no. 9, August 1996, 50–81]. Хотя это тоже может быть правдой, я все же предполагаю, что вопрос, очевидно, происходит из западных стереотипов об анимации.

²¹ Обсуждая реакцию аудитории на анимацию в целом, Пол Уэллс предполагает, что «кажется, что сам язык анимации несет в себе присущую ей невинность, которая помогает замаскировать и ослабить силу некоторых из ее более смелых образов» (*Understanding Animation*, 19). Эта презумпция аудитории «неотъемлемой невинности», я бы предположил, является основной причиной того, почему западная аудитория, особенно новичок в этой среде, склонна так много внимания уделять так называемым взрослым темам в аниме, несмотря на то что, как и многие аниме, фанаты отмечают, что уровень сексуальности и, конечно, уровень насилия, как правило, не выше, чем в большинстве западных фильмов с рейтингом R. Ясно, что сексуальность и насилие разыгрываются в контексте «карикатуры», которая кажется западной аудитории трансгрессивной.

²² Trish Ledoux and Doug Ranney, *The Complete Anime Guide* (Issaquah, Washington: Tiger Mountain Press, 1997), 3.

²³ В этом отношении я согласна с большинством японских ученых, которые склонны анализировать аниме с точки

зительное средство, в котором характерные визуальные элементы сочетаются с многочисленными концептуальными, тематическими и философскими структурами, образуя уникальный эстетический мир. Зачастую этот мир более провокационный, трагедийный, остро сексуально привлекательный (это касается даже легких романтических комедий), содержит более сложные сюжетные линии, чем его аналоги в популярной американской культуре.

Большую часть книги занимают исследования тем, образности и идей, которые легли в основу самых известных аниме, созданных за последние десятилетия аниме-бума – и попытки понять, что превращает аниме в самобытную форму искусства. Необходимо подчеркнуть, что не все из представленных работ можно расценивать как шедевры (как в любом другом аспекте индустрии развлечений, большинство материалов – это не более чем коммерческий продукт). Однако каждая анимация, которую я включила в обсуждение, помогает лучше понять определенные особенности мира аниме и раскрыть причины его общемировой популярности. Притягательность аниме напрямую связана с повышением интереса к таким современным проблемам, как развитие технологий, гендерная идентификация, отношения полов и противоречивая роль истории в современной культуре.

Возможно, анимация в целом – и аниме в частности – является идеальным художественным камертоном надежд и страхов полного тревог современного мира. В большей степени, чем игровое кино, анимация – это сплав технологии и искусства, воплощающий в своей форме и содержании новые взаимоотношения между этими двумя элементами. Неслучайно два самых популярных жанра аниме – киберпанк и так называемый жанр меха – основываются на научной фантастике. Киберпанк, хорошо знакомый по классическому научно-фантастическому роману Уильяма Гибсона «Нейромант» (оказавшему сильнейшее влияние на японскую научную фантастику), концентрируется на антиутопических сценариях, в которых люди выживают в высокотехнологичном мире, где граница между человеком и машиной постепенно размывается. Меха (сокращение от английского слова *mechanical*) прославляет излюбленную форму японской популярной культуры – роботов. Хотя в таком классическом произведении, как «Астробой» (Tetsuwan-Atomu, 1963) Осаму Тэдзуки, робот изображен в позитивном ключе, современные меха-аниме показывают гуманоидные машины угрожающего вида.

Оба жанра прекрасно вписываются в быстро развивающийся современный мир высоких технологий. Как выразился Дж. Б. Телотт о западных научно-фантастических фильмах:

«С одержимостью искусственным технологическим телом – роботами, киборгами, андроидами – жанр научной фантастики пытается исследовать наши амбивалентные чувства по отношению к технологиям, наше беспокойство о будущем природы в технологической среде и изучить эволюционный страх перед искусственными личностями, которые могут стать предзнаменованием исчезновения или уничтожения человека»²⁴.

Не только отсылки к технологиям делают аниме подходящей формой искусства для начала нового тысячелетия. Японская анимация обращается к гендерной роли и гендерной трансгрессии (в легких формах это передается в романтических комедиях и мультфильмах сёдзё (для молодых девушек), а также совсем откровенно оккультной порнографии), воплощает в себе флюидность гендерной идентификации в современной популярной культуре и напряженные отношения между полами, которые характеризуются трансформацией роли женщины в обществе.

зрения истории, а не визуальных эффектов. Минамида, например, видит одно из ключевых различий между «аниме» и «анимацией» в важности повествования (моногатари) в японском продукте [Минамида Мисао, «Киндай анимешигайрон» в Nijuseikianinetaizen (без редактора), (Токио: Futabasha, 2000)], 6.

²⁴ J. P. Telotte, *Replications: A Robotic History of the Science Fiction Film* (Urbana and Chicago: University of Illinois Press, 1995), 170.

Наибольшее число самых влиятельных персонажей аниме – женщины, потому что именно женщины олицетворяют собой головокружительные изменения, протекающие в современном обществе²⁵.

Сюжеты аниме исследуют значение истории в современном обществе. Эти работы обычно включают в себя специфический японский контекст, например период самурайских войн, но в исключительных работах, таких как «Могила светлячков» (Notaru no Naka, 1988), рассказывающей о последних днях Второй мировой войны, подспудно предлагается более широкий взгляд, учитывающий политическую природу исторической памяти. Эпопея Миядзаки «Принцесса Мононоке» поднимает проблему исторической идентичности и ее отношения к современному миру через сложную смесь фэнтези и реальных фактов.

В самом деле, аниме – это идеальное выразительное средство, служащее для передачи главной проблемы современного человечества – переходного состояния самоопределения в постоянно изменяющемся обществе. Быстро меняющийся темп повествования и постоянная трансформация образов в анимационных фильмах иллюстрируют атмосферу перемен, воцарившуюся не только в Японии, но и во всех остальных промышленно развитых и развивающихся обществах. Быстрый, иногда стремительный темп и основа из нестабильных форм делают анимацию одновременно симптомом и метафорой общества, одержимого переменами и зрелищами. В частности, особое внимание анимации к метафорам можно рассматривать как идеальный художественный проводник постмодернистской одержимости колеблющимся самоосознанием. То, что исследователь анимации Пол Уэллс описывает как «примитивность образов и их способность преобразовываться в совершенно другие изображения»²⁶ – функция анимации, которая надежно резонирует с современным обществом и культурой.

Такую плодотворную форму искусства, как аниме, невозможно полностью описать в одной книге, я даже не намерена пытаться это сделать. Я собираюсь изучить многообразие аниме с точки зрения трех основных выразительных типов, которые я уже упоминала: апокалиптического, фестивального и элегического. В следующей главе мы обсудим, как эти типы вписываются в японские культурные нормы и одновременно существуют в автономном режиме. Пожалуй, апокалиптический тип можно назвать наиболее очевидным, так как предвидение общемирового разрушения – неотъемлемый элемент любой культуры. Вне всякого сомнения, эта тема преобладает в большинстве американских кинолент, начиная с популярных в пятидесятые годы лент о вторжении инопланетян и заканчивая многочисленными фильмами девяностых о конце света – «Армагеддон» и «Конец света». Однако, как мы увидим далее, апокалипсис может выходить за пределы материальных катастроф (хотя последние очень ярко представлены во многочисленных японских аниме) и включать в себя более личные формы, такие как духовный и патологический апокалипсис. Гибкие визуальные средства в арсенале анимации делают апокалипсис его естественной темой, но наиболее яркое представление апокалипсиса в аниме достигается за счет взаимодействия персонажей.

В равной степени для аниме важен тип фестиваля. Слово «фестиваль» здесь является прямым переводом японского термина *matsuri*, но также мы будем использовать похожий термин – «карнавал», предложенный философом Михаилом Бахтиным. По словам Бахтина, «карнавальное восприятие мира» основано на «пафосе сдвигов и перемен, смерти и возрождения»²⁷. Триумф перемен находится в сердце анимации, но нарративная структура анимации и темы также могут быть карнавализованы. С точки зрения Бахтина карнавал – это огра-

²⁵ Также, наверное, неудивительно, что мне удалось найти книгу об аниме-героинях [*Anime hiroingaho*, В Media Books – по editor. (Токуо: Takeshobo, 1999)], с фотографиями, биографиями и комментариями буквально сотен героинь-женщин, но не смогла найти аналога по героям аниме.

²⁶ Wells, *Understanding Animation*, 15.

²⁷ Михаил Бахтин, *Problems of Dostoevsky Poetics* (Minneapolis: The University of Minnesota Press, 1984), 124.

ниченный период неразберихи, которая «радостно изменяет все структуры и порядки, все авторитеты и иерархические позиции». На короткий миг нормы смещаются или извращаются. Власть переходит в руки слабых, половые и гендерные правила отвергаются или сменяются на противоположные, и настойчиво-возбужденное состояние заменяет традиционную сдержанность²⁸. Ярче всего карнавалы/фестивальны тип представлен в комедиях, и можно предположить, что комедии о смене гендерных ролей «В джазе только девушки» в Америке и «Ранма ½» в Японии карнавализованы скрытой, разрушающей нормы эксцентрикой. И вновь визуальная гибкость анимации, насыщенная палитра и способность трансформировать фигуры, формы и даже пространство делает это выразительное средство особенно подходящим для нарочитого, гротескного изображения фестиваля.

Элегический тип, затрагивающий потерю, горе и опустошение, сперва может показаться западному зрителю неочевидной темой для анимации, потому что он привык к прямолинейному изображению бесхитростных эмоций. Даже в игровом кино элегический тон на Западе представлен очень скудно, хотя такие фильмы, как «Встреча двух сердец», с его тоской о былых невинных и романтических временах, и «Бегущий по лезвию», с его искренней и эмоциональной реакцией на неизбежную дегуманизацию, вполне могут стать претендентами на зачисление в эту категорию. В Японии элегия (с точки зрения лирического траура по затухающей традиционной культуре) – важнейший элемент аниме и игрового кино.

Хотя существует огромное количество разновидностей аниме – потрясающее разнообразие жанров, смесь традиционных и современных элементов и разношерстный альянс субъективностей, – все же я с большим удовольствием наблюдаю появление все новых апокалиптических, фестивальных и элегических аниме на огромном лоскутном одеяле современной анимации.

Возвращаясь к вопросу, заданному еще в начале главы: «Почему аниме?» – скажу, что предоставила достаточно убедительных доказательств в пользу значимости изучения этого сложного и восхитительного художественного средства. Как форма современной культуры аниме представляет интерес из-за растущей глобальной популярности. Это форма культуры, темы и типы которой проходят сквозь произвольные эстетические границы и затрагивают художественные и социологические струны. Более того, три типа рассматриваемых мною аниме стоят выше различий между «высокой» и «низкой» культурой и выходят за национальные рамки, чтобы проиллюстрировать в актуальном ключе основные проблемы глобального общества на рубеже тысячелетия.

²⁸ Подробное обсуждение карнавала в понимании Бахтина см. *ibid.*, 123–137.

Глава 2. Аниме и национальная/ глобальная самоидентификация

Развитие аниме в Японии

Представителю западной культуры может показаться странным, что форма художественного выражения, знакомая ему по детским развлекательным телепередачам, может вмещать в себя такое разнообразие тем. Чтобы понять причины, приведшие к появлению этого разнообразия, мы должны сперва узнать кое-что об истории и роли анимации в японском обществе. Прежде всего нужно понять, сколь важно аниме в современном японском медиапространстве. В 1988 году около 40 процентов релизов японских студий приходилось на анимацию, а десять лет спустя, как уже упоминалось в статье Time, их число увеличилось еще на 10 процентов²⁹. На телевидении анимация присутствует постоянно, начиная с утренних детских программ и заканчивая семейными вечерними передачами, а также ночными эфирами (после 23 часов), когда идут самые модные сериалы для подростков старшего школьного возраста и молодежи 20–30 лет. С начала восьмидесятых годов аниме становится серьезным игроком на рынке видеопродукции, где на OVA приходится большая часть продаж и проката записей³⁰.

Разумеется, анимация не всегда была такой важной частью японской индустрии популярной культуры. Долгое время она находилась в тени игрового японского кино и считалась второстепенной, преимущественно ориентированной на детскую аудиторию. В некоторой степени подъем анимации в Японии находится в обратной зависимости от спада японской киноиндустрии, которая в пятидесятых – шестидесятых годах прошлого века считалась одной из ведущих в мире. К сожалению, пятидесятые, когда появились шедевры Акиры Куросавы, Ясудзиро Озу и Кэндзи Мизогучи, стали десятилетием пика посещаемости кинотеатров в Японии. Японские режиссеры продолжали создавать замечательные и порой провокационные работы, но теперь им приходилось соревноваться с телевидением и американским кино.

Хотя западные анимационные фильмы появились в Японии еще в 1909 году, а японские художники-мультипликаторы начали создавать свои работы в 1915-м, анимация как форма коммерческого искусства сформировалась только в послевоенный период, когда вышли популярные полнометражные анимированные фильмы от студии «Тозэй», известного производителя игрового кино³¹. Пожалуй, наиболее важной датой в истории японской анимации стоит считать 1963 год – время появления первого японского анимированного телесериала Осаму Тэдзуки «Астробой». История о маленьком мальчике-роботе, которого создал гениальный ученый, чтобы тот заменил ему умершего сына, моментально завоевала симпатии зрителей благодаря захватывающему и трогательному сюжету и сдержанному, но эффектному графическому дизайну. Тэдзука после «Астробоя» выпустил цветной сериал «Император джунглей» (Janguru Taitei, 1965), который тоже стал хитом, и к концу шестидесятых анимационные телесериалы надежно закрепились в Японии³².

²⁹ Richard Corliss, *Amazing Anime*, Time 154 (November 1999), 94.

³⁰ Для обсуждения роста рынка OVA в связи с развитием порнографической аниме читайте Helen McCarthy and Jonathan Clements, *The Erotic Anime Movie Guide* (Woodstock, New York: The Overlook Press, 1999), 42.

³¹ Обобщенный отчет об эволюции японской анимации до 1980-х годов см. Kinoshita Sayoko, *Japon: a cots = de Goldorak... Sommaire*, Special Issue, *Le Cinema d'animation*, 1993, 157–163.

³² Для обсуждения концепции и развития «Астробоя» см. Fredrik Schodt, *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga* (Berkeley, CA: Stone bridge Press, 1996), 244–248. Also see Trish Ledoux and Doug Ranney, *The Complete Anime Guide* (Issaquah, WA: Tiger Mountain Press, 1997), 9–10.

Тэдзука был большим ценителем диснеевской анимации, как и многие другие японские мультипликаторы-первопроходцы. Даже современные японские художники во многом ориентируются на своих американских коллег. Но очевидно, что с самого начала послевоенная японская анимация пошла другим путем, не только взявшись за сложные сюжеты, ориентированные на взрослую аудиторию, но и выбрав новую в целом структуру. Важно подчеркнуть связь между телевидением и японской анимацией с точки зрения повествовательной структуры аниме и всей аниме-стилистики³³. Еженедельный телевизионный формат большинства сериалов дал толчок развитию определенных повествовательных структур, главным образом связанных сюжетов, где события разворачивались дольше и отрывочнее, чем в полнометражном кино. Сериальное качество анимации окрепло за счет связи с мангой, отличавшейся продолжительными, не связанными друг с другом событиями, но объединенными одними и теми же персонажами.

Связь индустрии анимации с телевидением также способствовала привлечению в этот жанр талантливых авторов, художников и режиссеров. Находясь на гребне популярности телевидения в середине шестидесятых годов, анимация породила множество молодых талантливых аниматоров, тогда как киноиндустрия не могла предложить столько возможностей амбициозным художникам. Спасаясь от голливудского господства, с одной стороны, и уступая место телевидению – с другой, японское игровое кино решило не рисковать. Пока такие блистательные режиссеры, как Сёхэй Имамура, Дзюдзо Итами и более поздний Такэси Бит Китано, все еще снимают свои картины, типичный японский кинопродукт последних десятилетий характеризуется либо шаблонными экшенами, либо софт-порно. Дональд Ричи, основоположник критики японских фильмов на Западе, делает вывод о том, что с 1970-х годов «недоверие к новому и оригинальному становится более выраженным»³⁴.

Хотя его мрачная оценка противоречит успеху новых талантливых режиссеров (и появлению исключительных работ от режиссеров старой школы, таких как Имамура), долгое время возможность сделать что-то «новое» и «оригинальное» принадлежала только развивающемуся и коммерчески успешному сектору анимации. Мисао Минамида указывает на «свежесть средства художественного выражения, полного раскрепощающих возможностей», которая пронизывала необычные ранние работы молодых мультипликаторов. Он также подчеркивает, что аниме предлагает способ выйти за рамки традиционных японских развлечений»³⁵.

В конце семидесятых аниме в кино становится настоящим трендом, хотя полнометражные аниме-фильмы были связаны с известными телевизионными сериалами. Это можно рассмотреть на примере «Космического линкора Ямато» (*Uchu Senkan Yamato*, 1974) – полнометражного фильма по мотивам телепрограммы с таким же названием. Этот сериал был настолько популярным, что очереди перед кинотеатрами выстраивались еще за день до премьеры. С начала восьмидесятых годов рынок OVA поднял продажи не только в Японии, но и за границей. К концу девяностых годов стало очевидно, что аниме превратилось в важнейший элемент современной японской культуры.

Также к концу девяностых начали появляться интеллектуальные утонченные аниме-работы. К важнейшим из них относятся телесериал Хидэаки Анно «Евангелион» (*Shinseiki Ebuangerion*, 1996–1997) и фильм Хаяо Миядзаки «Принцесса Мононоке». Их невероятная популярность соответствовала их интеллектуально сложной проблематике и идеям, которые разбирали в сотнях научных статей, посвященных не только этим фильмам, но и аниме в целом. Было совершенно ясно, что аниме наконец получило признание (как минимум у япон-

³³ Подробную историю анимации на японском телевидении, включая подробный обзор работ Тэдзуки Осаму, см. Misono Makoto, *Zusetsu terebi anime zensho* (Tokyo: Harashobo, 1999).

³⁴ Donald Richie, *Japanese Cinema: An Introduction* (New York: Oxford University Press, 1990), 80.

³⁵ Minamida Misao, *Kindai animeshigairon*, in *Nijuseihianimetaizen* (no editor) (Tokyo: Futabasha, 2000), 4.

ских критиков) в качестве культурного продукта, достойного академического изучения. Одним из наиболее интересных примеров научного подхода к аниме является работа Минамиды, который попытался описать почти сорок лет существования аниме в контексте трансформаций повествовательного, информативного и даже интеллектуального стилей. Работая в хронологическом порядке, он начал с «рассвета» аниме – сравнительно простых картин, таких как «Астробой», с черно-белыми образами и приключенческой тематикой, делавших акцент на «любви, отваге и дружбе». Он остановился на девяностых годах, дойдя до так называемой переспелой «зрелости» глубоко философских работ «Призрак в доспехах» (Kōkaku Kidōtai, 1995) и «Евангелион», которые поднимают экзистенциальные вопросы, достойные игрового кино³⁶.

Но самое интересное в анализе Минамиды – это его решение серьезно рассмотреть аниме как культурную форму, заслуживающую интеллектуального толкования. В этом заключается основной контраст между работами американских исследователей по западной анимации, которые фокусируются на ее визуальных образах и социологической роли. И причины этого существенного отличия лежат на поверхности. Короче говоря, на Западе нет такого богатого анимационного материала для научного анализа, как в Японии.

Почему анимация оказывает такое большое влияние на популярную японскую культуру? Ответы нужно искать в исключительном культурном наследии Японии и ключевых экономических реалиях в искусстве и торговле в конце XX века.

Наиболее выраженная экономическая реальность в производстве аниме – это растущее давление со стороны голливудской киноиндустрии. Хотя в Японии по-прежнему появляются гениальные фильмы, им приходится конкурировать на рынке с потоком американских блокбастеров. Как в 1994 году подметил сценарист Стюарт Гэлбрейт: «Сегодня нет ничего удивительного в том, что семь из десяти самых кассовых фильмов в Японии – американские, а количество японских фильмов сократилось до ничтожного минимума»³⁷. У этого правила существуют исключения, и два наиболее примечательных из них – рисованные фильмы. Например, «Акира» 1988 года обогнал по популярности «Возвращение джедая» и стал фильмом номер один в Японии. Более поздний релиз эпической «Принцессы Мононоке» Миядзаки стал самым кассовым фильмом в истории Японии (и затем уступил место «Титанику»). Производство аниме обходится существенно дешевле, чем съемки голливудских хитов, при этом два японских шедевра представляют собой чудо креативности и фантастической изобретательности. Нет сомнений в том, что анимация – это преобладающая категория фильмов в Японии, у которой есть большой коммерческий и художественный потенциал. Со стороны японских кинематографистов было бы разумно вкладывать деньги и силы в ту форму искусства, которая не напрямую борется с голливудским монстром, но по-своему обращается к широкой аудитории.

Культурный аспект популярности аниме намного сложнее. Бесспорно, популярность анимации связана с культурой японской манги XX века. Хотя слово «манга» обычно переводят как «комиксы», манга не только разительно отличается от американских комиксов, но и охватывает гораздо большую аудиторию, чем ее западный аналог. Происходит это, во-первых, из-за отличия в сюжетном наполнении. Манга даже в большей степени, чем аниме, охватывает широкий диапазон тем. Здесь и продукция для детей (истории про спорт для мальчиков и очень образные, прекрасно нарисованные сёдзё для девочек), и огромное разнообразие манги для взрослых, от классических японских изданий о правилах этикета до так называе-

³⁶ Ibid., 7.

³⁷ Stuart Galbraith, *Japanese Science Fiction, Fantasy, and Horror Films: A Critical Analysis* (Jefferson, NC: McFarland and Co., 1994), 15.

мых женских комиксов (Reideezu komikku), представляющих собой откровенные эротические комиксы, ориентированные на женскую аудиторию.

Вторая причина влияния манги на современное общество вытекает из первой: ее читают практически все – от детей до взрослых. Некоторые исследователи даже считают, что 40 процентов печатной продукции в Японии приходится на мангу. Как сказал Фредерик Шодт, основоположник западного исследования манги, «Япония – это первая нация в мире, где комиксы стали полноправным средством самовыражения»³⁸.

Необходимо понять связь между аниме и богатым и разнообразным миром манги. Во-первых, их связывает стиль визуализации. Вместе с тем нельзя говорить о том, что «аниме – живые комиксы»³⁹, равно как и нельзя отрицать бесспорное изобразительное сходство между этими двумя жанрами. По словам Люка Рафаэлли, характерные кадры аниме, которые для развития сюжета полагаются на воображение зрителя, определенно пришли из манги, как уникальной формы визуального повествования, отличающейся от диалоговых западных комиксов и графических новелл. Кроме того, большинство аниме сняты по мотивам историй из манги⁴⁰. Анимированные версии заметно отличаются от оригиналов не только из-за того, что анимация использует другие выразительные средства, но и потому, что фильмы зачастую снимают люди, никак не связанные с оригинальной мангой, что вызывает недовольство некоторых фанатов [Мамору Осии, например, рассказывал, как его фильм «Несносные пришельцы: Прекрасная мечтательница» (Urusei Yatsura 2 Byūtifuru Dorīmā, 1984), снятый по мотивам невероятно популярного комикса и телесериала «Несносные пришельцы» Румико Такахаси, так разгневал зрителей, что они отправляли ему письма с бритвенными лезвиями!⁴¹]. Но даже в том случае, когда аниме снимает автор манги, формат, временные рамки и дизайн фильма неизбежно становятся причиной серьезных сюжетных изменений. Так случилось с «Акирой» Кацухиро Отомо и «Навискаей из Долины ветров» (Kaze no Tani no Naushika, 1984) Миядзаки. Печатные версии этих произведений позволяют вводить больше действующих лиц, развивать более сложную сюжетную линию, а фильмы полагаются на темп, музыку и визуальные образы.

Вместе с тем важно отметить, что как аниме, так и манга являются своего рода наследниками одной и той же культуры, которая (по единогласному мнению экспертов) больше симпатизирует визуальной составляющей, чем западная культура. Большинство исследователей манги возводят ее истоки к эпохе Эдо (1600–1868), а некоторые видят еще более ранние ее прообразы в средневековой иллюстрации дзен и комических свитках о животных X века. Разумеется, работы эпохи Эдо напрямую связаны с мангой и аниме, особенно это видно на примере иллюстрированных книг кибёси юмористического и/или эротического содержания и ксилографии (цветной гравюры на дереве) укиё-э, где изображали актеров и куртизанок полусвета⁴², а позже к ним добавились гротескные и фантастические фигуры демонов, призраков и невероятно изобретательная порнография⁴³.

³⁸ Schodt, *DreamlandJapan*, 20.

³⁹ Luca Raffaelli, Disney, Warner Bros., and Japanese Animation: Three World Views, in *A Reader in Animation Studies*, под редакцией Jayne Pilling (Sydney, Australia: John Libby & Co., 1997), 129.

⁴⁰ Конечно, это не всегда так. Некоторые аниме-тексты основаны на литературе, например «Повесть о Гэндзи», в то время как другие, в том числе ряд лучших произведений от студии «Гибли» Миядзаки и Такахаты, полностью оригинальны. В последнее время в связи с растущей тенденцией в индустрии манги к большей осторожности, серии манги создаются одновременно с их привязкой к аниме (и также связаны с другими продуктами, такими как игрушки или игры). Выдающимся примером этого нового типа развития является популярный сериал «Сейлор Мун», который был продуктом «скоординированного наступления СМИ» (Schodt, *Dreamland Japan*, 93), в котором анимационный телесериал начался почти одновременно с его выходом. Появился первый эпизод манги.

⁴¹ Oshii Mamoru, in conversation, New York, January 1998.

⁴² Демимонд – круг лиц, пребывающих на границах большого света.

⁴³ Для исследования связей между литературой и искусством периода Токугава см. Howard Hibbett, *The Floating World in Japanese Fiction* (Tokyo: Tuttle Books, 1976).

Хотя невозможно сказать, сколько современных художников сознательно рисуют под влиянием традиционной культуры, можно с уверенностью утверждать, что присущий ей пиктоцентризм⁴⁴ определенно стоит за вездесущими мангой и аниме. Некоторые ранние изображения кажутся вполне уместными в пространстве современных аниме и манги. Каждый, кто видел поразительную гравюру Хокусая «Сон жены рыбака», на которой изображена лежащая на спине обнаженная женщина и два осьминога, присосавшиеся к ее гениталиям и рту и обвивающие щупальцами ее тело, немедленно проведет параллель со знаменитыми сценами «секса с тентаклями», которые можно увидеть в садистских порно-аниме.

Подобные гротескные изображения появляются в работах так называемого периода Бакумацу (конец сёгуната) и эпохи Мэйдзи (1868–1912) – переходного времени, когда Япония открылась Западу и в то же время отчаянно боролась за сохранение традиций⁴⁵. Как пишет историк искусства Мелинда Такэути: «Стремление изображать сверхъестественные сюжеты достигла своего апогея в девятнадцатом столетии, когда художники соперничали друг с другом, чтобы удовлетворить разыгравшийся аппетит общества к обескураживающим и зловещим образам. В ответ на появление спроса иллюстраторы обратились к своему культурному прошлому, к искусству других стран и к своему воображению⁴⁶.

Во многих отношениях это описание подходит и для современных художников аниме и манги, которые, если им не обязательно нужно работать в обескураживающей и зловещей манере, обращаются к огромному разнообразию культурных заимствований и исследуют черты своего творческого воображения.

Аниме и глобальное культурное самоопределение

Пожалуй, последняя причина, по которой аниме покорило японскую культуру, связана с его вкладом в общемировую культуру. К концу 1990-х годов стало ясно, что аниме одновременно и влияет на огромное количество западных культурных продуктов, и испытывает на себе их влияние. Так, киновед Сюзан Поинтон писала:

«Невозможно игнорировать постоянное перекрестное опыление и заимствования популярной культуры, которые усложняют и обогащают сюжеты аниме. Его создатели – в основном молодые японские художники 20–30 лет, которые с рождения находились под сильным влиянием Запада. Несмотря на очевидный японский отпечаток, многие из этих видео оказывают искреннее почтение разнообразным источникам – от французского кино «новой волны» 1960-х годов до американских сериалов про полицейских 1970-х годов и европейской моды на глэм-рок 1980-х»⁴⁷.

Заключение Поинтон о «постоянном перекрестном опылении» аниме и западной популярной культуры здесь представляется наиболее важным. Для большинства японских потребителей аниме эта культура больше не является чисто японской. Во всяком случае, что касается индустрии развлечений, они – потребители – охотно подпадают под влияние западной культуры в той же мере, что и культуры собственно японской. Такой же процесс протекает и на Западе, так как молодежь тянется к международной культуре развлечений. Это явление Поинтон объясняет тем, что современные медиакультуры надо рассматривать как «зоны, где эле-

⁴⁴ Сосредоточенность на визуальных образах.

⁴⁵ Это был также период, когда японская театральная форма кабуки достигла новых высот гротеска, особенно в жестоких драмах Цуруи Нанбоку, «кровавые сцены которых были созданы для того, чтобы стимулировать чувства публики». [Kato Shuichi, *apan: Spirit and Form* (Rutland VT: Charles Tuttle Co., 1994), 197].

⁴⁶ Melinda Takeuchi, Kuniyoshi's Minamoto Raiko and the Earth Spider: Demons and Protests in Late Tokugawa Japan, in *Ars Orientalis* 17, 1997.

⁴⁷ Susan Pointon, Transcultural Orgasm as Apocalypse: Urotsukidoji: The Legend of the Overfiend, *Wide Angle* 19, no. 3, 1997, 44.

менты различных культур сталкиваются друг с другом и мутируют»⁴⁸. Несмотря на бесспорно японское происхождение, аниме существует на точке пересечения общемировой культуры.

Эта позиция позволяет ему заселить аморфную территорию новых медиа, которая давно не признает национальных границ⁴⁹. Именно в этом состоит его привлекательность.

Киновед Мицухиро Ёсимото пишет так:

*«Один из наиболее спорных вопросов, которые обсуждают исследователи глобальной изобразительной культуры, связан с глобальной циркуляцией рисованных образов и национальными границами... Здесь уместно задать вопрос, какое место займет образ в новом глобальном динамическом пространстве. Поглотит ли глобально циркулирующие образы бифуркационная тенденция одновременной глобализации и противостояния глобализму и локализму или эти изображения, напротив, укрепят национальное самоопределение в борьбе с глобализмом и локализмом?»*⁵⁰

С точки зрения аниме вопрос очень сложный. Прежде всего, правильный ответ на вопрос, будет ли аниме поглощено глобальной культурой, звучит как «пока нет», хотя влияние аниме на западную популярную культуру постоянно растет. Например, фанаты аниме замечают сильные заимствования в диснеевском мультфильме 1994 года «Король Лев» из классического анимационного фильма «Белый лев Кимба» Осаму Тэдзуки⁵¹. Недавно Джон Лассетер, режиссер невероятно успешной анимационной серии «История игрушек», признался, что черпал вдохновение из работ великого режиссера аниме Хаяо Миядзаки⁵². Как уже говорилось выше, частично привлекательность аниме заключается в его «отличии», и, скорее всего, ничего в будущем в этом отношении не изменится, потому как японское общество во многих смыслах не похоже на западное.

Ответ на вторую часть вопроса Ёсимото о «глобально циркулирующих образах» и их способности укреплять национальную идентификацию звучит еще сложнее. В некоторых случаях содержание аниме – темы, проблематика и действующие лица – неизбежно культурно специфическое. Например, действие множества комедийных аниме происходит в школе, так как образование – один из основных столпов, вокруг которых вращается японское общество. (Некоторые комедии довольно дерзко настроены против системы образования, хотя это подается в легкой манере. Как любая другая форма искусства, аниме не просто отражает состояние общества, но проблематизирует аспекты доминантной социальной культуры.) Кроме того, для развития драматических, комедийных и фантастических сюжетов во многих аниме используется японская историческая обстановка.

Один из наиболее популярных жанров аниме – научная фантастика – в наименьшей степени является культурно-специфическим.

⁴⁸ Ibid., 45.

⁴⁹ В этом отношении аниме в некотором роде является отражением нынешнего аморфного положения страны его происхождения. В то время как в течение многих лет дискурс о Японии имел тенденцию сосредотачиваться на биполярных различиях между Востоком и Западом, все чаще комментаторы Японии, похоже, страдают оттого, что Мэрилин Айви называет «глубоким категорическим беспокойством». Дискурсы исчезающего: современность, фантазм, Япония (Чикаго: Издательство Чикагского университета, 1995). Как отмечают Уэно Тосия и многие другие, Япония не является ни «западной», ни «азиатской», но, несомненно, «современной», аспект, который также переключается с позицией аниме. Уэно Тосия, *Kurenai no metantsuisti: anime to itt senjo/Metal Suits: The Red Wars in Japanese Animation*. (Tokyo: Kodansha, 1998).

⁵⁰ Yoshimoto Mitsuhiro, *Real Virtuality*, in *Global/Local*, под редакцией Rob Wilson and Wimal Dissanayake (Durham, NC: Duke University Press, 1996), 107.

⁵¹ Подробное обсуждение дебатов между Диснеем и фанатами см. Schodt, *Dreamland Japan*, 268–274.

⁵² В интервью с Риком Лайманом из *The New York Times* Лассетер заявляет: «С чистой точки зрения кинопроизводства, его постановка, монтаж, его боевые сцены – одни из лучших когда-либо снятых в фильмах, независимо от того, анимированы они или нет... Просмотр одного из его фильмов – лучшее лекарство от писательского кризиса. Когда мы в Pixar чувствуем, что бьемся головой об стену, мы идем в кинозал, ставим лазерный диск и смотрим один из его фильмов и тому подобное; эй, посмотрите, что он сделал». Rick Lyman Darkly Mythic World arrives from Japan, *New York Times* (21 October 1999), sec. B, 1.

Хотя во многих научно-фантастических аниме содержатся важные элементы, актуальные для жизни современной Японии, все равно сюжет разворачивается в «безнациональном» пространстве фантастических городов будущего или в далеких галактиках. Например, сериал «Космический линкор Ямато» 1970-х годов одновременно превозносит такие японские культурные нормы, как идея коллективной жертвы, и в то же время подчеркивает важность транснациональных ценностей, таких как мир во всем мире и любовь. Более того, как вскоре замечает любой зритель не японской национальности, персонажи аниме часто не похожи на японцев, а выполнены в так называемом культурно-неспецифическом аниме-стиле. Здесь речь идет не об укреплении японской культурной самоидентификации, а как минимум о попытке аниме (даже при выраженной культурно-специфической обстановке) поставить под вопрос самоопределение японцев.

На самом деле многие японские исследователи предпочитают описывать аниме словом «мукокусэки», что означает «безнациональный», то есть лишенный национальной самоидентификации. Аниме «экзотично» для Запада, так как производится в Японии, но сам по себе его мир – это особое пространство, которое не обязательно совпадает с границами Японии. В отличие от более репрезентативного пространства традиционного игрового кино, где обычно изображаются существующие объекты в реальном контексте, анимированное пространство потенциально лишено контекста и возникает полностью из сознания художника и аниматора. Поэтому аниме – это вполне подходящий кандидат на участие в международной безнациональной культуре.

В откровенной беседе критика Тошия Уэно с мультипликаторами Мамору Осии и Кадзунори Ито часто упоминается мукокусэки-аспект аниме, выражающий, по их мнению, проблематику культурного самоопределения Японии на заре XXI века. Уэно воспринимает аниме в качестве так называемого техно-ориентализма и инаковости Японии по отношению к Западу, который видит в ней только технологическую утопию или антиутопию. Таким образом, аниме можно воспринимать, как черное зеркало, в котором Япония отражается для Запада и, в некоторой степени, наоборот. Аниме в той же мере дает японским зрителям структурное видение неяпонского мира.

Исследователей восхищает популярность этого жанра как на родине, так и за границей⁵³. Они соглашались с утверждением Осии о том, что аниме – это «другой мир»⁵⁴. Это «другой мир», созданный аниматорами, которые сами находятся в пространстве «безнациональности». Ведь мультипликаторы не обладают реальным «фурусато» или родным городом. Эмоциональное и идеологически окрашенное слово «фурусато», которое относится к типично японскому сельскому пейзажу, находится в поразительном контрасте с нейтральным и абстрактным понятием мукокусэки. Их использование указывает на радикальное отличие аниме от традиционных японских произведений искусства. Многие годы фурусато являлся жизненно важным составным элементом всей японской культуры. Лишая создателей аниме концепции фурусато, Осии словно попутно отвергает еще один культурный компонент – идею об уникальности Японии.

Другой аспект качества мукокусэки в аниме многие видят в чрезмерно «не японском» изображении персонажей-людей во всех аниме. Этот вопрос часто обсуждают в Америке, которой аниме пока в новинку. Зрители хотят понять, почему персонажи выглядят «по-западному». И в самом деле, во многих аниме-сюжетах фигурируют персонажи со светлыми волосами, но правильнее было бы сказать, что они выглядят не «по-западному», а нарисованы

⁵³ Уэно Тосия также обсуждает проблему «мукокусэки» и связывает ее с колониалистской перспективой (Kurenai, 141–144).

⁵⁴ Oshii Mamoru, Ueno Toshiya and Ito Kazunori, *Eiga to wa jitsu wa animeshon datta*, Eureka 28, no. 9 (August 1996), 77. В той же статье они также соглашались с тем, что есть исключения из этого аспекта аниме, касающегося «мукокусэки», и упоминают «Линкор Ямато» за его «японскость», 78.

в специфическом аниме-стиле. Этот стиль варьируется от гротескных рисунков персонажей с маленьким туловищем и огромными головами (комедийные аниме) до высоких стройных фигур с огромными глазами и бесконечно длинными летящими волосами, которые, в основном, и «населяют» романтические и приключенческие истории. Хотя многие персонажи имеют светлые или русые волосы, у девушек бывают и более сумасшедшие цветные прически – розовые, зеленые или синие.

Для Осии и Уэно это преднамеренное «разъяпонивание» персонажей соответствует их пониманию аниме – альтернативного мира для японской аудитории. Более того, Осии утверждает, что это лишь часть общего сознательного стремления современных японцев «скрыть тот факт, что они японцы»⁵⁵, и цитирует провокационное заявление режиссера Хаяо Миядзаки, который сказал, что «что японцы ненавидят свои лица»⁵⁶. Осии считает японских аниматоров и их аудиторию устремленными «к обратной стороне зеркала», то есть к Америке. Они рисуют, опираясь на этот образ, и создают «другой мир (исекай), не похожий на реальность современной Японии»⁵⁷.

Заявление Осии нельзя считать истиной в последней инстанции, так, он сам признает, что сериал «Космический линкор Ямато» Лэйдзи Мацумото обладает «специфически японскими» аспектами. Более того, практически все аниме содержит «японские» отсылки – от психологии до эстетики и истории. Отсылки могут быть поверхностными, но многочисленные работы, особенно фильмы студии «Гибли» Хаяо Миядзаки – «Мой сосед Тоторо» (Tonari no Totoro, 1988), «Помпоко» (Heisei Tanuki Gassen Ponpoko, 1994) и «Могила светлячков», – накрепко вписаны в японскую историю и культуру. «Призрак в доспехах» Осии хоть и отсылает зрителя к антиутопическому глобальному будущему и содержит множество библейских аллюзий, все равно связан с синтоистскими и буддистскими архетипами. Что мы и видим в кульминационной сцене.

Главная мысль Осии о том, что аниме создает собственный мир, бесспорно, является верной. Анимированное пространство и его потенциал свободного творчества противопоставлены миру современной Японии. И действительно, фундаментальная причина популярности анимации в Японии обусловлена не только экономическими реалиями и эстетическими традициями, но и гибкостью, креативностью и свободой этого жанра – это стихия противостояния покорности японского общества. Если эта гипотеза верна, то она также объясняет популярность аниме за границей.

Идея «безнациональности» последнее время все больше захватывает глобальную культуру. Не только японская аудитория ищет новые и разнообразные формы электронных развлечений, потому что тоскует об «ином»!

Фактически, популярность аниме в Японии и за ее пределами восходит к новому типу «гибридизации» молодого поколения, которое прекрасно ориентируется в электронных новинках общемировой популярной культуры. В отличие от Хоми Бхабха, который видит «гибридность» в контексте колониального (или постколониального) применения силы и дискриминации, новое ее видение основывается на уравнивании. Находясь в безопасном, безнациональном пространстве фэнтези, созданном аниме, японцы и иностранцы могут участвовать в примерке так называемых «постэтнических» индивидуальностей. Верно, что пространство фэн-

⁵⁵ Oshii, Ueno, and Ito, *Eiga to wa jitsu wa*, 80.

⁵⁶ Ibid., 78.

⁵⁷ Уэно Киси выражает тот же импульс более поэтично, предполагая, что «аниме – это средство желаний, поэтому анимация создает идеализированный неазиатский мир». Tenkai no shiro Laputa: eiga no yume, jitsugen to sashitsu, *Eureka* 29, no. 11, 1997, 159.

тези является продуктом японской индустрии развлечений и, таким образом, имеет экономические и даже политические проблемные аспекты⁵⁸.

Но все же аниме как средство художественного выражения (именно потому, что в нем появляются действующие лица и окружающая их среда, которую нельзя назвать точно западной или точно японской) дает волю исследованиям самоидентификации, где зрители предаются веселью в безопасном пространстве Инаковости, чего не может дать ни один другой вид современного искусства.

В то же время пока одна аудитория тоскует по Иному миру, другая боится усреднения пространства фэнтези до шаблонных тем и аттракционов. Возможно, поэтому фундаментальное восхищение, которое испытывает человек перед «различиями», только усилилось на пороге нового и сложного тысячелетия⁵⁹.

Аниме и культурное самоопределение японцев

Чтобы лучше понять это новое гибридное пространство, сперва необходимо понять аниме в контексте культурного самоопределения японцев. Аниме испытывает огромное влияние со стороны глобальной культуры, но остается оригинальным продуктом стечения обстоятельств, которое привело к появлению культуры современной Японии.

Это общество даже сегодня сохраняет уникальность не только благодаря своей отличающейся культуре, но и потому, что это – единственная не западная страна, которая успешно прошла индустриализацию всех аспектов экономики. Даже несмотря на успехи соседних азиатских стран, Япония все равно выделяется среди них – ее можно предельно точно описать словом «современный» (или даже «постмодернистский») с западной точки зрения.

Это общество, объединяющее в себе позитивные и негативные качества, выглядит почти нереальным. Его положительные аспекты глубоко впечатляют. Япония успешно прошла этап модернизации, и это ей удалось настолько легко, что в шестидесятых и семидесятых годах страна стала образцом для других развивающихся государств. На сегодняшний день Япония – вторая по величине экономика в мире. Несмотря на некоторые недостатки в социальной и природоохранной сферах, там довольно высокий уровень жизни, городское население прекрасно образовано, и 90 процентов японцев считают себя представителями среднего класса. Искусство

⁵⁸ Проблема аниме и японской поп-культуры как потенциальной формы японской культурной гегемонии, особенно в таких регионах, как Тайвань, Южная Корея, Филиппины и Юго-Восточная Азия, является увлекательной и сама по себе достойна отдельной книги. Для целей этой книги можно сказать словами Лео Чинга из его статьи «Воображения в империях Солнца» о японской массовой культуре в остальной части Азии, что культурное доминирование Японии в этой области просто не может рассматриваться как «общая форма Культурного империализма, «поскольку такая интерпретация» игнорирует возможность многократного прочтения этих культурных текстов людьми и недооценивает их способность согласовывать и конструировать значения в рамках их собственных культурных контекстов». [Imaginations in the Empires of the Sun: Japanese Mass Culture in Asia in *Contemporary Japan and Popular Culture* (Richmond, Surrey: Curzon Press, 1999), 182.] Как будет показано в Приложении о западной аудитории аниме, каждый зритель конструирует свое собственное значение не только в рамках «своего собственного культурного контекста», но и исходя из своих индивидуальных желаний и опыта. Хотя разница между западным и незападным (но все же неазиатским) контекстом для просмотра аниме является важной, проблема взаимодействия зрителей в целом (особенно с учетом все более сложных форм взаимодействия, доступных для глобальной аудитории) не является решающей. Это можно отнести только к видению неокOLONIALISTСКИХ властных отношений.

⁵⁹ Гипотеза Констанса Пенли о возрастающем увлечении различиями между научной фантастикой и фильмами ужасов кажется подходящей как для аниме, так и для его восприятия на Западе. Предполагая, что жанр научно-фантастических фильмов «сейчас более гиперболически, чем когда-либо, озабочен вопросом различия, обычно представляемым как вопрос различия между человеком и нечеловеком», она выдвигает гипотезу, что «хотя научная фантастика традиционно занималась этим вопросом [разница], новое давление со стороны феминизма, политики расы и сексуальной ориентации, а также драматические изменения в структуре семьи и рабочей силы, похоже, усилили симптоматическое желание заново поставить вопрос о различии в вымышленной форме, что могло бы вместить такое расследование». *Close Encounters: Film, Feminism, and Science Fiction* (Minneapolis, University of Minnesota Press, 1991), vii. Мало того что аниме имеет дело с различиями в своих многочисленных повествованиях, касающихся людей и нечеловеческих существ, оно также неявно воплощает различие в своем положении как «экзотический» культурный продукт по отношению к Западу.

Японии, от традиционного до современного, признано во всем мире. Это единственная азиатская страна, подарившая миру двух лауреатов Нобелевской премии по литературе. В 1980-е годы казалось, что японское общество, отличавшееся сверхбюрократизмом, эффективным управлением и высокотехнологическими знаниями, представляло собой утопию-альтернативу коррумпированному и разлагающемуся Западу⁶⁰.

Негативные же стороны Японии многим покажутся просто кошмарными. Страна пережила самый затяжной крах фондового рынка в мире со времен Великой депрессии. Она по-прежнему остается единственной в мире страной, пострадавшей от атомной бомбардировки, последствия которой до сих пор терзают общество и породили коллективную модель психологии жертвы. Многие члены японского общества до сих пор неоднозначно относятся к Америке, так как в 1945 году американские оккупационные войска стали первыми в японской истории, кто прорвал оборону страны. Это событие осложнило процесс самоидентификации японцев в послевоенное время. Кроме того, отношения Японии с соседями остаются напряженными из-за нежелания японского правительства признавать прошлые преступления военных лет. В 1995 году многие в Японии осознали вызовы современного века, когда в сердце столицы произошел террористический акт нервно-паралитическим газом – тогда последователи секты «Аум синрикё» распылили газ в метро.

Атаку «Аум» японские и западные очевидцы назвали переломным моментом в послевоенной истории страны, который олицетворял собой темные и сложные течения, подтачивающие основы утопического общества, в которое японцам до сих пор хочется верить. Исследуя причины привлекательности культа «Аум» и других сект современной Японии, Иэн Ридер дает целый список проблем, которые сегодня буквально рвут на части японское общество:

«Стресс и давление со стороны системы образования, которая... натаскивает людей только на сдачу экзаменов. Возрастающая конкуренция в обществе, которое делает упор только на материальные ценности и кажется духовно стерильным. В городах разрушается чувство общинности и общественных ценностей, процветают отчуждение и изоляция людей друг от друга. Политическая слабость и отсутствие лидера, явное ослабление старых религий, которые больше не могут служить моральным компасом»⁶¹.

Этот сложный культурный контекст, иногда стремительно успешный, иногда травмирующий, блистательно передан в различных типах, темах и образности аниме.

Учитывая все мрачные события XX века, неудивительно, что самые значимые аниме-произведения, начиная от «Нависикаи» Хаяо Миядзаки 1985 года до «Евангелиона» Хидеаки Анно 1997-го, не только антиутопичны, но и апокалиптичны, что ярко отражает тревогу общества о будущем. Конец света – это важный элемент послевоенной изобразительной и печатной культуры Японии. Писатели, такие как Кэндзабуро Оэ, Кобо Абэ, Рю Мураками и Харуки Мураками, представили свое литературное видение апокалипсиса, начиная от ядерной войны и заканчивая чисто психологическим окончанием времен. Апокалипсис часто изображают в игровом кино, например, в откровенно фантазийном научно-фантастическом сериале «Годзилла», а также в более сложных и глубоких работах Акиры Кurosавы, таких как сравнительно

⁶⁰ Как два западных ученых, Дэвид Морли и Кевин Робинс, писали в 1995 году: «Если будущее будет технологическим и если технология станет японской», то силлогизм предполагает, что будущее теперь тоже японское. Эра постмодерна будет «Тихоокеанской эпохой». Япония – это будущее, и это будущее, которое, кажется, выходит за рамки западной современности». [Spaces of Identity (London and New York: Routledge, 1995), 149.] Оглядываясь назад на 2000 год, можно сказать, что «японизированное будущее» с меньшей вероятностью будет доминирующим, но все же важно признать, какие предположения и прогнозы были у жителей Запада и Японии в отношении японского общества в бурные семидесятые, восьмидесятые годы и начале девяностых.

⁶¹ Ian Reader, Japanese Religion Looks to the Millennium (paper presented at the Symposium on Crisis and Change in Japan, University of Washington, 1995), 39.

реалистичный «Я живу в страхе» (Kikimo no kiroku, 1955), роскошное более позднее фэнтези «Сны Акиры Куросавы» (Yume, 1990). При этом визуальные эффекты аниме делают его подходящим для изображения апокалипсиса, потому как любые виды разрушений можно нарисовать без использования дорогостоящих спецэффектов.

Некоторые апокалиптические аниме, в особенности фильмы Миядзаки, содержат подтекст надежды и возрождения, но в основном апокалиптический тип гораздо мрачнее. Он сосредотачивается на полном разрушении общества и всей планеты. Вполне естественно, что причина частого обращения к апокалиптическому сценарию кроется в атомной бомбе и ее ужасающих последствиях. Существуют дополнительные факторы, культурно-специфические или просто специфические для XX века, которые сообщают мрачное настроение многим аниме. Сюда относятся отчуждение урбанизированного индустриального общества, противостояние поколений, растущее напряжение во взаимоотношениях полов, когда мужчины теряют доминирующую позицию, а женщины начинают раздвигать рамки своего мира и заниматься не только домашними обязанностями. Ожидаемый в 1989 году крах (или как минимум несостоятельность) успешной японской экономики привел к разочарованию в ценностях и целях, на которых строилась послевоенная Япония. Это разочарование вполне очевидно в молодежной культуре, которая преклоняется перед эфемерной модой на сёдзё (молодая девушка) и культурой кawaii (умильность). Крушение иллюзий прослеживается во всех слоях общества, что подтверждает рекордно увеличившиеся случаи самоубийств в разных возрастных группах.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

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

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