**«Манга как искусство изображения жизни и фантазии в рисунках».**

**Содержание**

**Введение 2**

**1. Комикс: определение. Структура. ……………………………………**

**2. История возникновения комикса………………………………………………..**

**История создания и развития комикса в России…………………………………**

**3. История создания и развития комикса в Японии………………………………**

**История аниме 5**

Начало (1917-1945) 5

Новое начало (50-е годы) 6

И тут пришел Тэдзука… (60-е годы) 6

**4. Образная система аниме и манги 8**

4.1.Манга.

Аниме. 3

Почему именно «аниме», а не мультфильмы? 3

Почему такие неестественные движения? 4

Почему такие большие глаза? 4

Кто такие отаку? 4

Что такое фанфики и додзинси? 5

Внешний вид персонажа 8

Различные предметы и их использование 8

Действия персонажей 9

**4.2. Разновидности аниме 9**

Коммерческая анимация 9

Прикладная анимация 11

Некоммерческая анимация 11

**4.3. Хентай в аниме и манге 15**

История хентая 16

Додзинси 16

Разновидности хентая 17

Классификация хентая 17

Яой и юри 18

Разновидности яоя 19

Персонажи яоя 20

**5. Выразительная система современных манга и ее связь с**

**традиционной японской культурой.**

**6. Плюсы и минусы комиксов………………………………………………………**

**7. Издатели манга в Японии...................................................................................**

**Словарь 25**

**Источники 26**

***Введение***

Актуальность темы данного исследования определяется тем, что комикс, тем или иным образом, возникает в нашей жизни; в рекламе, в газетах, в журналах, в Интернете. Рисованная литература – достаточно развитая индустрия, особенно в западных странах. Рассматривая комикс именно как лингвосоциокультурный феномен, важно проследить отражение культуры японского народа, его поведение. Что высмеивают, или поощряют авторы тех или иных комиксов. И почему так популярны комиксы в стране и в России.

**Гипотеза:** Манга-нарисованная жизнь.

**Цель**: выявить особенности Манги

**Задачи**:

Проследить историю создания и развития комикса (манги)…

**1.1. Понятие комикса**

Существует много определений комикса, все они в целом сводятся к тому, что комикс — это серия изображений, в которой рассказывается какая-либо история. Комикс — это единство повествования и визуального действия. Скотт МакКлауд, автор книги «Суть комикса» (Understandingcomics), предлагает краткое определение «последовательные изображения», и более полное — «смежные рисунки и другие изображения в смысловой последовательности».

В комиксах не обязательно присутствует текст, существуют и «немые» комиксы с интуитивно понятным сюжетом (например, «Арзак» Жана Жиро). Но чаще всего, прямая речь в комиксе передаётся при помощи филактера — «словесного пузыря», который «выдувается» из уст персонажа. Слова автора обычно помещают над или под кадрами комикса. Стандартный комикс имеет размер 17х26 см.

Комиксы могут быть любыми и по литературному жанру, и по стилю рисования. В виде комиксов адаптируются даже произведения классиков литературы. Но исторически сложилось, что самые распространённые жанры комикса — приключения и карикатура. Этот стереотип долго портил репутацию комиксов. Рисунок в комиксе имеет некоторую долю условности. Он упрощается для скорости рисования и удобства восприятия и идентификации читателя с персонажем.

По объёму комиксы варьируются от коротких «стрипов» до объёмных графических романов и сериалов из множества выпусков.

Комикс тесно связан с кино, и особенно с мультипликацией. Как отмечает всё тот же МакКлауд, «Фильм на плёнке — это очень медленный комикс. Пространство для комикса значит то же, что время для фильма». В английском языке, слово «cartoon» — «карикатура» может обозначать и комикс, и мультфильм[1]. В основе практически всех японских мультфильмов «аниме» лежит экранизация японских же комиксов «манга».

Так же следует разобрать комикс именно как лингвосоциокультурный феномен.

С точки зрения лингвистики комикс (от англ.comic – смешной) – серия рисунков с краткими текстами, образующая связное повествование. Появились в кон. 19 в. в газетах США. В сер.20 в. комикс – один из популярнейших жанров массовой культуры. Современные комиксы в основном утратили комический характер, их сменили комиксы «ужасов»– о преступлениях, войне, псевдоисторические комиксы, а также комиксы, упрощенно перелагающие произведения классиков (Большой Энциклопедический словарь).

С точки зрения социологии комикс (от англ.comics, сокр. От comic strip – полоса в газете с юмористическими картинками) – издание, представляющее собой серию рисунков на определенную тему с единым сюжетом и кратким повествовательным или диалоговым текстом (Стефанов 2004).

С точки зрения культурологии, комикс – (< англ.comics – комический, смешной) – вид печатной продукции, представляющий собой повествование в картинках с продолжениями, снабженное кратким сопроводительным текстом или репликами действующих лиц. Выпускаются для детей и взрослых в виде отдельных книжек и журналов, помещаются в прессе, иногда занимая целые полосы. Они нередко выступают как средства наглядной агитации, рекламы. У истоков комикса стояли известные художники У. Хогарт, В. Буш, Ж. Эффель, X. Бидструп, (Культурологический словарь 1998-2004).

На основе этих определений можно сказать, что суть данного жанра заключается в серии изображений, при помощи которой рассказывается какая-либо история.

Стоит так же отметить, что существуют комиксы, текст в которых отсутствует, так называемые «немые» комиксы. Отсутствие текста, как правило, не затрудняет понимание темы, так как сюжет интуитивно понятен. Данный вид комикса встречается крайне редко (яркий пример «Арзак» Жана Жиро). Естественно, чаще всего это ряд изображений, где прямая речь героев выражается при помощи филактера –«словесного пузыря», который как бы «выдувается» из уст персонажа.

Рис. 8. Обложка комикса «Арзак».

Литературный жанр комикса может быть абсолютно разными. Так же разнообразен стиль рисования. По статистике, наиболее распространенными жанрами комикса являются приключения и карикатуры.

Так же комиксы имеют различия в объеме. Это могут быть, как и короткие, так называемые «Стрипы» (от англ. «strip [strip] – 1) полоса; полоска; лента», комикс. Синоним: comic strip), до объемных графических романов и сериалов. Достаточно тесную связь комикс имеет с мультипликацией. В английском языке, слово «cartoon»–«карикатура» может обозначать и комикс, и мультфильм.

**Комикс** – это нарисованная жизнь нарисованных существ, которые на самом деле

являются нами.

Одно из несомненных, хотя и сомнительных завоеваний культуры 20-21- века– комиксы. То есть в том или ином виде истории в картинках существовали и раньше, но развитие жанра пришлось именно на последние сто лет. В сущности, комикс – жанр-мутант. Веками человечество училось письменности, чтобы в итоге заменить ее рисунком. Рэй Брэдбери считал это катастрофой. Однако, как показывает опыт, литература без труда сосуществует с комиксами, глобальной замены не происходит.

«Комикс – небольшая, наполненная иллюстрациями книжка лёгкого, обычно приключенческого содержания, а также серия рисунков с соответствующими подписями», - говорит нам Толковый словарь русского языка С.И. Ожегова.

А Большая Советская Энциклопедия уточняет: «Комикс (англ. Comics, мн.ч. от comic– комический, смешной) – графически-повествовательный жанр, серия рисунков с краткими текстами, образующая связное повествование».

Существует предположение, что родоначальниками жанра комикса были серия картин, а позже гравюр У. Хогарта «Карьера проститутки» (1730-31) и «Карьера мота» (1732-35). Особенно можно выделить немецкого иллюстратора Вильгельма Буша (1832-1908), автора детской книги в стихах о домашних птицах «Макс и Мориц» (1865), где рисунки обладают самостоятельной повествовательной функцией.

Современные комиксы появились в газетах США в 90-х гг. 19 века. Особое распространение они получили с 30-х гг. 20 века, в том числе комиксы известного кинорежиссера-мультипликатора У. Диснея. К середине века комикс стал одним из самых популярных жанров так называемой «массовой культуры».

Непосредственными предшественниками комикса, или протокомиксами, считаются политические французские и английские карикатуры конца ХVIII века. Даже американские исследователи комикса признают, что у него европейские корни. Протокомиксы обнаружены в творчестве женевского художника РодольфаТёпффера (1799-1846); его рисунки, с их чередованием планов, предвосхищают эстетику киномонтажа.

Большинство современных комиксов утратило комическую природу. Сформировались **основные тематические разновидности**:

комиксы о «диком Западе» («Westerners»),

о похождениях суперменов,

о приключениях в джунглях,

о животных,

о преступлениях (самая «массовая» разновидность),

о войне,

«любовные»,

научно-фантастические,

псевдоисторические комиксы,

а так же комиксы, сжато и упрощенно перелагающие произведения классической литературы.

Прославление в ряде категорий комиксов физической силы, жестокой героики, национального превосходства, агрессивных доблестей, равно как и снижение, «примитивизация» классики, - хроническое и возрастающее бедствие современной «массовой культуры». Оберегая детскую психику, ряд стран (Великобритания, Швеция, Нидерланды и другие) официально запретили распространение «Комиксов об ужасах» («horror-comics»). Необычайно широкое распространение комиксов и их влияние на массового читателя вызывают озабоченность западных художников. В 1965 г. в Италии состоялся форум деятелей культуры из многих стран Европы и Америки, посвященный судьбе самого «массового» жанра. Прогрессивная зарубежная периодика («Юманите» и другие) систематически использует форму комикса для популяризации классических произведений, лучших образцов приключенческой литературы, а также для создания «рассказов» о похождениях комических и фантастических персонажей.

Комикс – это жанр современного искусства, сочетающий изобразительный ряд с литературным текстом. По мнению А.Г. Сонина: «За последнее столетие цивилизация породила три общественно значимых феномена, официально занесенных в список искусств: это кино, телевидение и комикс. Нетрудно заметить, что все три производят «гибридные» вербальноиконические тексты».

Если считать началом публикацию первой комикс-серии в американских газетах, то комиксу 106 лет. А если взглянуть на этот вопрос шире, наскальные рисунки пещерного человека в точности соответствуют определению, а именно «образовывают связное повествование». Так что на самом деле комикс является древнейшим из документально зафиксированных искусств. Все зависит от точки зрения.

Итак, **комикс**– это единство повествовательного текста и визуального действия. Важен также принцип передачи диалога при помощи «филактера». В Древней Греции филактерами назывались амулеты и талисманы, которые люди носили на себе. В применении к комиксу филактер означает словесный «пузырь», который «выдувается» из уст персонажа. Внутри него заключена укороченная (комикс не многословен) прямая речь, реплика, обращенная к партнеру. По своей природе комикс диалогичен, ему свойственна парность героев, он тяготеет к драматургическому принципу.

Комикс рано начинает интересоваться адаптацией литературных произведений, однако он не достиг особенных успехов в комиксации литературного текста (за исключением «Тарзана»). Вопрос о том, что важнее в комиксе: визуальная или текстовая сторона, решается примерно так же, как и в кино, где зрительный ряд обязателен, текст – факультативен, он стремится к самосокращению, иногда ограничивается междометиями. То, что в кино передается звуками, в комиксе передается звукоподражанием. Языки с богатым набором звукоподражаний, такие, как японский, охотно используют в комиксах весь свой набор.

Современный человек, привыкший к постоянной опоре на визуальное, по мнению А.Г. Сонина, нередко страдает словесной слепотой. Говоря о роли цвета в комиксе, А.Г. Сонин выделяет две его основные функции: смылопорождающую и структурирующую, то есть «цвет включается в отношения изоморфизма со смысловыми структурами других компонентов кадра», а также может «соединять кадры на странице в единое целое, либо подчеркивать момент перехода от одного плана повествования к другому».

Кроме того, комикс создал целую коллекцию звукоподражательных неологизмов. «Слова в комиксах заменяются всевозможными **звукоподражаниями**, - пишет японский исследователь комикса Соэда Ёсия, - изобретаемыми с большим искусством. Например, звук копыт бегущей лошади, слышимый издалека, обозначается как «пакаран-пака-ран», слышимый вблизи – «догата-догата». Сочетание слова и образа, при акценте на образ, создает в комиксе особый сплав – идеограмму.

**Комикс надо уметь читать**. Это все равно, как грызть орехи. Комиксами можно засорить мозги, а можно получить от них истинное удовольствие.

В настоящем, классическом комиксе можно выделить два уровня повествования. Первый – это то, что говорит комикс. Второй – что говорится через него, чаще всего неосознанно. Зона комиксового сознания исторична, она психологически мотивирована и представляет собой, как правило, умеренный интерес «глупого» творчества.

Зона комиксового подсознания мифологична и таит в себе «апологию глупости», доходящую порой до откровения. Лучшие создатели комикса работают на двух уровнях одновременно: они уверенно «играют» в глупость для того, чтобы достичь мифологической тайны.

Сюжет комикса обязательно связан с глобальным противостоянием, в которое вовлечены все персонажи. Однако замысел таков, что причастности к этому противостоянию зритель не испытывает: ему рассказывают и главное показывают сказку, в которой места будничному миру нет. Поэтому, при всей глобальности, минусовой полюс битвы за человечество всегда расположен в области вымышленного. Чем грубее вымысел, тем легче и приятнее зрителю. Он не напрягается, глядя на страшных мутантов – оборотня Саблезубого, зеленоватого и языкастого Жабу, синюю, всю в зазубринах девушку-хамелеона Мистик и властолюбивого профессора Магнето. Если и вздрагивает, то только как ребенок, услышавший в сказке братьев Гримм страшную реплику ведьмы. Потому что и ребенок, и зритель комикса знает: через пару минут ведьма сгорит синим пламенем. Так что опасность замыслов Магнето никого не трогает.

Сюжет не отличается глубиной, но этого и не надо. Тем более, что любое усложнение повлечет за собой увеличение объема, а законы жанра требуют небольшой истории. Читателям не нужно глубокой психологии, соблюдения физических законов и так далее. Им нужно только одно, чтобы картинки помогли занять время. **Это история в картинках**. Цель комикса – развлекать. Поэтому в них, как правило, все просто и нет полутонов. Есть герой, порой обладающий сверхъестественными способностями. Есть злодей, полная его противоположность. Герой – воплощение всех положительных качеств. Злодей – наоборот. Белое и черное, и никакого серого.

Комикс также отличается от кинематографа, как неграненый алмаз от бриллианта. В силу заданных начальных условий, комикс ограничен в своем самовыражении. Разве можно себе представить «Преступление и наказание» или «Войну и мир» в комиксах? И даже юмор основан только на ситуациях. Диалоги с использованием двойного и тройного смысла никак не передать. Нелепо рисовать одну и ту же картинку 10 раз, меняя выражение лица.

Комикс предоставляет своим читателям необходимый минимум: визуальное воплощение и комментарии. Этого достаточно, чтобы история ожила. Зачем читателю обогащать комикс, придумывая невербальный уровень повествования, напрягая свое воображение? Что он может придумать в сцене, где герой спрыгивает с крыши дома и разоружает троих преступников? Как выразительны лица бандитов при его внезапном появлении? Или как технично и зрелищно он проводит боевые приемы?

Из-за ограниченности исходящей из комиксов информации читатель не может поразмыслить, почему у злодея такая неестественная походка, а в голосе героя прорезаются нотки страха. Придумать это он тоже не может. А если уж есть потребность в более насыщенном воплощении истории, то литература, кино, театр дают такую возможность.

**Комикс**– более естественный и привычный роду человеческому жанр, чем обычное психологическое кино, комедия или боевик. Жанр, погруженный в глубины мифа, которым, как доказали мыслители ХХ1 века, и живет с незапамятных времен человечество.

### 1.2. Структура комикса

* Обложка — передаёт основной смысл комикса. Помимо рисунка на обложке могут находиться: название, эмблема фирмы, цена, реклама, дата, подписи художников. Обложка может находиться на двух листах, правая сторона обложки «лицевая», левая «тыльная».
* Фронтиспис — рисунок перед титульным листом. Даёт читателю побольше узнать о комиксе.
* Титульный лист — на нём могут находиться: краткое вступление, имена авторов, художников, контуровщиков и т.д. Может сопровождаться небольшими иллюстрациями.
* Основная часть — страницы, количество которых неограниченно, но в стандартных комиксах их от 20 до 40.
* Pin-UpPage — дополнительные рисунки от основных художников или от других людей, имеющих какое-то отношение к комиксу, например, альтернативные варианты обложек.

***2. История возникновения комикса.***

В Америку комикс пришел с полос европейских газет. Еще в XVIII веке английский живописец, график, основоположник социально-критического направления в европейском искусстве Уильям Хогарт (1697-1764) облек драматическое повествование в рисунок (например, его серии рисунков и картин "Карьера проститутки" и "Карьера мота"). Самый же популярный предшественник современного комикса - немецкий поэт и график Вильгельм Буш (1832-1908), который снабжал свои стихи серией рисунков, отражающих сюжетную линию поэтического повествования. Его графико-поэтические истории о приключениях Макса и Морица, сочиненные и нарисованные в 1860-е годы, до сих пор пользуются заслуженным успехом.

Рис. 1. Пример "предшественника" американского комикса.

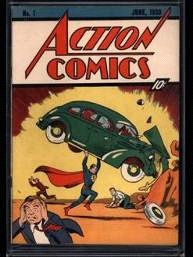
И все-таки подлинным отцом, изобретателем газетного комикса является английский карикатурист, офортист и живописец Томас Роулендсон (1756-1827). Его серия о похождениях доктора Синтаксиса - "Путешествие доктора Синтаксиса в поисках живописного" - публиковалась в газетах с 1812-го по 1821 год, и является хронологически первым образцом настоящей графической прозы. Уже после смерти художника истории о докторе Синтаксисе были объединены в один том - "Путешествия доктора Синтаксиса" 1869. "Веселые картинки", "карикатура" - таково было первое значение (и предназначение) комикса. Первоначально это были короткие рисованные истории комического, сатирического или политического характера "для взрослых" и публиковались они на страницах воскресных газет.

Первый американский комикс вышел еще в XIХ веке. В 1892 году в журнале "The San Francisco Examiner" вышел комикс "Медвежата и тигр" под редакцией Уильяма Рендолфа Херста. Позже Ауткольт выпустил серию "Аллея Хогана". Второстепенным персонажем в нём присутствовал маленький мальчик в жёлтом костюме, который очень полюбился жителям Нью-Йорка. Ауткольт делает его главным героем.

Рис. 2. Маленький мальчик в желтом костюме. "Аллея Хогана".

"Золотой век" жанра комикс, пришелся на период с 1956 по 1970.

Это характеризовалось новой волной увлечения комиксов. Одним из ярчайших признаков было обилие несерьёзных и юмористических сюжетов. Тогда же был нарисован первый комикс про Супермена. Он получил сумасшедшую популярность, сотни художников, забросив все прежние дела, стали рисовать комиксы. Всего за несколько лет появились комиксы про более чем 400 героев! Именно тогда были созданы первые выпуски комиксов про Бэтмена, Фантастическую четверку, Человека-Паука. Создаются огромные индустрии по производству комиксов, компании соперничают между собой за внимание и кошельки читателей. А в это время компания Уолта Диснея остается вне конкуренции, выпуская комиксы для детей, которые еще слишком маленькие для Человека-Паука или Х-мэнов.

Рис. 3. Обложка первого комикса "Superman".

"Бронзовым веком" можно назвать период времени с 1970 по 1985.

И, наконец, "Серебряным веком" период с 1985 - наши дни.

В это время в сюжетах комиксов происходят множество событий, влияющие на их вселенные. Основные признаки: Повышения уровня насилия и более реалистичные сюжеты. К тому же изменился способ рисовки благодаря развитию компьютерных технологий.

В конце XX века большую популярность приобретают азиатские жанры комикса: **японская манга** и, несколько менее известные, китайская маньхуа и корейская манхва. Развитие манги в Японии началось ещё с окончанием Второй Мировой войны, однако на Западе азиатский комикс оставался малоизвестен до тех пор, пока многие из манг не были экранизированы в виде аниме (жанр японской мультипликации).

Рис. 4. Обложка японской манги "Тетрадь смерти".

В начале XXI века комиксы получили новое воплощение за

счёт новых компьютерных технологий, используемых при раскрашивании комиксов, а также целого ряда талантливых художников, таких как Эшли Вуд, Тодд Макфарлейн, Сэм Кит, Паоло Ривера, Грег Капулло, Умберто Рамос и др. Комиксы стали не только рисовать карандашом, но и писать маслом, а также комбинировать первое и второе в сочетании с графическими цифровыми технологии. Множество из комиксов было экранизировано в Голливуде, а фильмы имеют невероятный успех во всем мире.

Коми

**История создания и развития комикса в России.**

Комиксы – типично американское искусство, точно так же, как блюз и мыльные оперы. Большинство россиян, которых еще в школе приучили к тому, что население города – самое духовное и читающее, привыкло говорить о комиксах с большим скепсисом.

Но за семьдесят лет своего существования «комик-стрип» (юмористическая полоска) мутировала в весьма сложные жанры и дает работу огромному количеству художников, писателей, а также мозгам потребителей.

Можно сказать, комикс в России существует испокон веков и всегда был любимым народным жанром. Начало российскому комиксу положили жития святых, которые традиционно изображались в виде комикса. Позже эта идея трансформировалась в **лубок** – череду картинок с подписями «на злобу дня». В свое время лубок висел в практически каждой избе.

В этой связи уместным будет процитировать отрывки статьи из одного из первых сборников комиксов в России «КОМпозиция».

«Считается, что комиксы как жанр искусства возник на Западе. Однако его эстетические корни можно найти и в русской культуре. Просматриваются они в лубке - жанровых народных картинках, появившихся в России в начале 17 века и пользовавшихся любовью и популярностью.

Слово «лубок» произошло от слова «луб». Так на Руси назывался слой древесины, из которого плели корзины и короба. С такими лубяными корзинами и ходили по ярмаркам торговцы, продавая незатейливые картинки.

Первые лубки были в виде бумажных икон, библейских картинок, на темы «Жития святых». Знаменитыми мастерами их слыли ПавмаБерында, монах Илия, Василий Корень. Такие лубки нередко распространялись в народе бесплатно, при содействии богатых монастырей. Позже появились лубки с сюжетами на мирские, светские темы...

Нередко лубки использовались и в более серьезных целях (например, раздававшийся в Киево-Печерской лавре лубок об Илье-Муромце служил как бы призывом на борьбу с врагами).

В Москве, с распространением печатного дела, лубок также завоевал всеобщее признание. До сих пор старые московские названия хранят память о нем. Это и улица Лубянка, и две церкви на Сретенке: Успения-в-Печатниках и Троицы-в-Листах, название которых произошло от ранее находившейся здесь слободы работных людей печатного двора, где бойко шла торговля лубками.

Технология их изготовления была проста. На доске, чаще всего липовой, вырезалась картинка, которая затем покрывалась краской (из жженого сена, сажи и вареного льняного масла). Полученные с досок бумажные оттиски раскрашивались в 3-4 цвета.

Позже появились книжки-лубки самого разного содержания. Это и евангельские книжки, например «Притча о блудном сыне» (по сочинению СимеонаПолоцкого)...»

Стоит особо подчеркнуть, что лубок на Руси, а значит и комиксы, имел изначально именно не только русское происхождение, но и библейское содержание. Именно христианские сюжеты, евангельские темы отражались на русских лубках, и они не считались чем-то плохим, а, наоборот, в самих же церквях (православных) их и изготавливали.

Однако, как ни был лубок связан в первую очередь с проповедью христианских идей (пусть и в православной интерпретации), очень скоро появились и лубки неприличного и злобного содержания, которые и вытеснили в конце концов другие. Они были запрещены, а с запретом лубки ушли из поля зрения и появлялись лишь как разовые картинки.

Автор статьи в «КОМпозиции» видит причину гибели жанра комиксов на Руси в цензуре. Может быть, это было отчасти и так. Но причина гибели лубков видится не в цензуре, а прежде всего в том, что лубок начали использовать люди, презирающие все нормы морали и нравственности, а это всегда ведет к вырождению любого вида искусства.

На сегодняшний день в России сложилось **негативное** отношение к комиксам, во многом именно из-за того, что они в своем большинстве изображают непристойные и неблаговидные сюжеты. Впрочем, это беда всего современного, зачастую бездуховного искусства, и тут комиксы ничем не лучше и не хуже. Все опять же зависит от того, кто, как и зачем создает произведение искусства.

Фактически Россия побила все временные рекорды неприятия комикса. Сто лет существования комикса, этого девятого по счету искусства, прошли мимо нее. За ее пределами - стомиллионные тиражи, ежедневное чтение целых наций; в России - одиночные выстрелы.

Нельзя сказать, чтобы в России **первой половины XIX века** никто не стремился к графической литературе. Очень интересный пример - ранняя повесть Владимира Даля о похождениях Виольдамура. Это, на первый взгляд, обычная литературная повесть, однако сюжет построен из нескольких картинок работы автора - причем не просто иллюстраций: описание картинки в тексте ведет к ее развитию в рассказ, который подводит к следующей картинке, и так далее. По сути, повесть Даля ближе к Девятому искусству, как называют ныне комиксы, чем популярные тогда альбомные или журнальные графические сюиты таких художников, как Орловский.

**Во время революции комиксно-лубковый стиль активно использовали для агитации**, например, те же «Окна Роста».

Русские авторы модерна, сотрудничавшие в сатирических журналах времен первой русской революции, а затем в «Сатириконе», прокладывали дорогу новому жанру, который определенно подошел к искусству комикса. Журнал этот - агитка времен первой мировой и гражданской войн. В историю мирового комикса вошли только знаменитые «Окна РОСТа». Пожалуй, именно работа Маяковского в агитации и в рекламе знаменует собой то место, которое рассказ в картинках мог бы занять во «взрослой» русской жизни последующих десятилетий. Детям повезло больше. На страницах ленинградских журналов «Чиж» и «Еж» детский рассказ в картинках (его непревзойденным мастером был Николай Радлов) существовал в том же безыскусном, но занимательном и красочном виде, что и в большинстве европейских стран.

Против комикса в советской России объединились, казалось бы, заклятые враги: у интеллигенции победило презрение; власть возмутилась американской эмблематикойкомикса. Россию «комиксомания» миновала. В 30-е гг. в Советском Союзе красавцы с плакатов, похожие на честных американских борцов с гангстерами, учились работать на заводских станках, занимались строевой подготовкой - словом, готовились к труду и к обороне. Особое место занимает именно советская наглядная агитация в ее каноническом виде. Долгие годы производственный или боевой инструктаж был у нас единственным видом графической литературы для взрослых.

Позже отношение советской власти к комиксам переменилось. Остатки комиксов загнали в детский журнал «Мурзилка», а все остальное объявили «буржуазно-американским способом оболванивания молодежи».

**В начале семидесятых** мир поклонников девятого искусства потрясло появление на Западе первых русских комиксов, вышедших из советского подполья: то была Октябряна. Невероятные приключения этой девушки, на которые ее толкали привлекательная внешность и политический идеализм, вели героиню к самим дерзким географическим и эротическим открытиям. Эту мистификацию нескольких англичан разоблачили только к середине восьмидесятых. Феномен Октябряны, явившейся миру в ревущие годы, хорошо показывает, как изменилось место комикса в западной культуре по сравнению с классической довоенной эпохой. Хотя мощная индустрия детского и семейного комикса работала по-прежнему, сегодняшний день и будущее графической литературы уже были знаком контркультуры.

**Выросло новое поколение, воспринимающее комиксы очень позитивно**. Сегодня комиксы - это модно. Издатели больше не ужасаются, услышав предложение издать комикс, и практически ни один уважающий себя журнал не обходится нынче без ежемесячной серии. В стране уже успешно выходит несколько комиксных изданий и собирается стартовать еще несколько. **Комикс - самостоятельный жанр**, такой же обширный, как литература или кино. Существуют детские, взрослые, интеллектуальные, сюрреалистические, остросоциальные, европейские, японские, умные, глупые и множество других, самых разных комиксов.

Повторимся: комиксы - это ряд картинок, иногда сопровождаемый или не сопровождаемый текстом, последовательно рассказывающий какой-то сюжет. Рисованные персонажи в них говорят между собой, что изображается выходящим из их ртов облачком с текстом. Также существует облачко с текстом мыслей персонажей и блок пояснительного текста «от автора». Звуки также выражаются посредством написания слов. Грубо говоря, комикс - это та же литература, сходная с чтением пьесы, но соединенная с иллюстрацией и опустившая из книги текст описания обстановки (это можно нарисовать), что может быть плюсом, поскольку не отвлекает читателя от сюжета и диалогов. Комикс - среднее между литературой и мультфильмом, сплав графики и прозы.

То, что мы называем комиксами, в мире вовсе не везде называется «комическими полосками», и во многих языках народов мира этот вид искусства не несет в себе уже определения «комическое». Из ярких примеров можно привести японские комиксы. Они называются «**манга**», что в переводе значит «зарисовки», оттого, что в начале 20 века один японский художник, делая наброски, выстроил из них в своей тетради последовательный сюжет. Манга очень популярна в Японии, и сама Япония уже не мыслима без манги.

В Югославии и Болгарии художники решили назвать свои комиксы «стрипами», по второму слову в английском названии жанра, чтобы также отделаться от его юмористического определения.

Когда в начале 90-х годов в России группой энтузиастов предпринимались попытки внедрения комиксов, возникали мысли о том, чтобы заменить уже существующее название, придумать что-то другое. Но ничего лучшего, чем «комиксы», выдумать не удалось, потому что этот жанр уже имел четкое определение в советской литературе именно как «комиксы», и при советском режиме на это слово был даже запрет. Поэтому когда при СССР были публикации редкие случаи комиксов (а они все-таки были), то цензоры называли комиксы «сериями рисунков-рассказов», «историями в картинках» и так далее, избегая названия «комиксы», которые было принято всегда ругать, и почему-то не за содержание, а просто за саму форму.

Рассказы в картинках были прежде всего детской литературой. В. Набоков на страницах Пнина проникновенно вспоминает это детское чтение. Нельзя не сказать и о неподражаемом Мурзилке, на котором выросли целые поколения русских детей в России, Советском Союзе и в эмиграции, придумали в Америке. Даже в Англии с ее давней журнальной традицией рассказа в картинках старые персонажи отступали перед героями новых американских комиксов. Герои эти, такие же эксцентрики, как Чарли и Бестер из раннего кино, были все сплошь малыши или странные человечки вроде Мурзилки: Желтый Малыш, Бестер Браун, Малыши Катценъяммер. Многие авторы детских комиксов затем переработали свои приемы и своих героев в мультипликацию - как Уинзор Мак-Кей.

кс американский история

Рис. 5. Обложка комикса "Современные Люди-Х" и постер фильма "Люди-Х: Последняя битва".

***3. История развития Японского комикса******.***

**Начало (1917-1945)**

Первые эксперименты с анимацией в Японии начались еще в 1913 году, а первые анимационные фильмы появились в 1917 году. Это были маленькие фильмики длиной от одной до пяти минут, и делались они художниками-одиночками, пытавшимися воспроизводить ранние опыты американских и европейских мультипликаторов.

Самым первым японским анимационным фильмом считается *"Новый альбом набросков"* [DekobokoShinGachou] (1917) *СимокавыДэкотэна*. Также в 1917 был создан *"Сражение обезьяны и краба"* [SaruKaniKassen] *КитаямыСэйтаро*, а в 1918 году - его же *"Момотаро"* [Momotarou].

В 20-е годы обычная длина фильма не превышала 15 минут. Обычно они были либо попытками повторения западных сюжетов, скажем, американского сериала "Кот Феликс" [FelixtheCat], либо, гораздо чаще, - экранизациями классических китайских и японских сказок, скажем, *"Величайший герой Японии Момотаро"* [NihonichinoMomotarou], нарисованными в стиле традиционной японской графики.

Наиболее заметными аниматорами эпохи немого кино считаются *СимокаваДэкотэн*, *КотиДзюнъити*, *КитаямаСэйтаро*, *ЯмамотоСанаэ*, *Мурата Ясудзи* и *ОфудзиНобору*, вырезавший своих персонажей из бумаги (так называемая *силуэтная анимация*).

Фильм ЯмамотоСанаэ*"Гора, на которой оставляли умирать матерей"* [Ubasuteyama] (1924) считается самым старым дошедшим до нас японским анимационным фильмом.

Практически вся тогдашняя анимация делалась в домашних студиях и финансировалась кинематографическими фирмами в обмен на права проката. Скажем, в создании анимации принимали участие такие кинокомпании как "AsahiKinema", "TakamasaEiga", "YokohamaCinemaKyokai" и некоторые другие.

В 1932 году *МасаокаКэндзо* создает первую чисто анимационную студию "MasaokaFimProduction" и в 1933 году снимает на ней первый японскй звуковой анимационный фильм *"Сила и женщины мира"* [ChikaratoOnnanoYononaka].

В 30-е годы в Японии, как и во всем остальном мире, усилились милитаристские настроения, и старинные сказки уступили место бодрым юмористическим сюжетам, все более и более увеличивавшим градус армейского влияния. Уже в 1934 году *СэоМицуё* снимает 11-тиминутный фильм *"Капрал Норакуро"* [NorakuroGocho], экранизация популярных комиксов *ТагавыСуйхо*о приключениях незадачливого пса в пародийной армии животных. А с 1937 года, когда Япония начала интервенцию в Китай, на зрителей обрушился просто поток анимации агитационного содержания.

В 1943 году, по решению правительства, СэоМицуё поручили снять первый японский полнометражный анимационный фильм. Им стал *"Момотаро, морской орел"* [MomotarounoUmiwashi], а в 1945 году *ЭдзоМицуё* снял его продолжение - *"Момотаро, божественный воин"* [Momotarou:UminoShinpei]. Эти фильмы рассказывали о героических операциях человекообразных зверюшек-морских пехотинцев по освобождению Индонезии и Малайзии от карикатурных рогатых чертей, под которыми подразумевались американцы.

Через четыре месяца после выхода на экраны второго фильма Япония капитулировала, но он успел произвести впечатление на юного *Тэдзуку Осаму*.

**Новое начало (50-е годы)**

В конце 40-х и начале 50-х экономика Японии находилась в глубоком экономическом кризисе. Разумеется, это не способствовало развитию анимации, да и к тому же киноэкраны страны были заполнены хлынувшим из США потоком иностранной анимации.

Было очевидно, что будущее не за индивидуальными работами художников, а за крупными анимационными студиями по образцу американских. Первой такой студией стала "NipponDouga", созданная МасаокойКэндзо и ЯмамотоСанаэ. В 1947 году *Итикава Кон* на киностудии "TohoEiga" создал первый кукольный фильм - *"Служительница в храме"* [MusumeDojoji]. Но вообще анимация в Японии в этот период переживала спад, фильмов делалось мало, и они были короткометражными. Тем не менее, процесс шел.

В 1956 году первую действительно крупную анимационную студию под названием "ToeiDouga" создал *ОкаваХироси*, купив "NipponDouga", к тому времени уже несколько раз перешедшую из рук в руки, а ее первым фильмом стал черно-белый *"Каракули котенка"* [KonekonoRakugaki] (1957) режиссера ЯбуситыЯсудзи. В октябре 1958 года "ToeiDouga" выпустила первый в Японии цветной полнометражный фильм *"Легенда о Белом Змее"* [HakujaDen], который, в свою очередь, произвел сильное впечатление на заканчивающего школу [*МиядзакиХаяо*](../Biographies/miyazaki.htm).

Первые полнометражные фильмы "ToeiDouga" очень напоминали полнометражные фильмы студии *Уолта Диснея* - производство каждого занимало около года, это были масштабные экранизации народных (только японских и китайских, а не европейских) сказок с большим количеством персонажей-животных. Некоторые из них даже попали в американский прокат, но там провалились и на два десятилетия японская анимация практически исчезла с экранов США.

**И тут пришел Тэдзука... (60-е годы)**

Третьим крупным проектом "ToeiDouga" стал фильм *"Путешествие на Запад"* [Saiyu-ki] (1960) режиссера *ЯбуситыТайдзи*. Это была экранизация манги*"Большое приключение Гоку"* [GokunoDaibouken] (1952-1959) уже тогда очень популярного и известного мангаки*Тэдзуки Осаму*. Естественно, что Тэдзуку привлекли к созданию этого фильма. Он заинтересовался положением вещей в современной анимационной промышленности и, увлеченный успехом в Японии телевизионных сериалов американской студии "Hanna-Barbera", решил сам заняться производством телевизионной анимации и отойти от сказочных сюжетов в связи с увеличением популярности научной фантастики.

В 1961 году Тэдзука основал собственную анимационную студию "MushiProductions". После выпуска в 1962 году некоммерческой экспериментальной ленты *"История одной улицы"* [AruMachikadounoMonogatari] в январе 1963 года начался показ первого действительно популярного японского черно-белого анимационного телесериала *"Могучий Атом"* [TetsuwanAtomu] (1963-1966) (самым первым японским анимационным телесериалом был *"Календарь в картинках студии Отоги"* [OtogiMangaCalendar] (1962-1964), сделанный на студии "Otogi", основанной в 1955 году *ЁкоямойРюити*). Это был детский фантастический сериал о приключениях смелого и умного мальчика-робота.

Успех этого сериала был столь значителен, что уже к концу 1963 года в Японии было четыре студии телевизионной анимации, не считая ТВ-отделение студии"ToeiDouga". В 1965 году "Mushi" начала делать свой первый цветной ТВ-сериал *"Император Джунглей"* [JungleTaitei] (1965-1966), режиссером которого стал [*Ринтаро*](../Biographies/rintaro.htm).

В 1967 году начинается производство ТВ-сериала студии ["Tatsunoko"](../Biographies/tatsunoko.htm), шедшего на наших экранах под названием *"Гонщик Спиди"* [MachGoGoGo] (1967-1968), первого аниме-сериала на спортивную тему, а в 1966 году студия "ToeiDouga" выпускает первый и очень успешный аниме-сериал для девочек - *"Ведьма Салли"* [MahoutsukaiSally] (1966-1968), основанный на манге*МицутэруЁкоямы"ВедьмаСанни"* [MahoutsukaiSunny], которая, в свою очередь, былаоснована на американском телесериале *"Ведьмочка"* [Bewitched]. Имя главной героини было изменено из-за копирайтных расхождений с фирмой "Sony". Первые семнадцать серий были черно-белые, остальные - цветные. Он также показывался по ТВ у нас в стране, точнее не сам этот сериал, а его ремейк 1989-1991 годов. Это был не только первый сериал для девочек (*сёдзё-аниме*), но и первый сериал о *"девушках-волшебницах"*, из числа которых наибольшую известность через двадцать лет после этого получил ТВ-сериал *"Красавица-воин Сейлор Мун"*.

Вторым таким сериалом считается *"Секрет Акко"* [HimitsunoAkko-chan](1969-1970) по манге*АкацукиФудзио*, определивший дальнейшее развитие канона *"девушек-волшебниц"* - обычная девочка/девушка получает магический предмет, с помощью которого она может превращаться в кого-то другого и помогать в таком виде людям. Также у нее есть маленький волшебный помощник, обычно животное (очень часто - кошка).

По мангеМицутэруЁкоямы делается в эти годы и первый японский черно-белый ТВ-сериал об *"управляемых огромных роботах"* - *"Железный человек номер 28"* [Tetsujin#28] (1966). В 70-х эта тема была развита и популяризована [*НагаемГо*](../Biographies/nagai.htm), который превратил ее в настоящий кладезь сюжетов для фантастических эпопей.

В 1969 году начал выходить самый долгий в истории человечества телевизионный анимационный сериал - *"Садзаэ-сан"* [Sazae-san] по мотивам манги*ХасэгавыМатико*. Его показ не закончен по сию пору, уже несколько поколений японцев выросли, наблюдая за приключениями госпожи Садзаэ и ее большой и дружной семьи.

В этом же году вышли два известных в России фильма - *"Кот в сапогах"* [NagagutsuwoHaitaNeko] *ЯбукиКимио* (его главный герой стал символом студии "ToeiDouga") и *"Корабль-призрак"* [SoraTobuYureisen] *ИкэдыХироси*, в котором свою первую значительную работу получил МиядзакиХаяо.

Одновременно с ними выходит первый спортивный сериал, посвященный самой популярной японской игре того времени - бейсболу. Он назывался *"Звезда Кёдзина"* [KyojinnoHoshi] (1969). И в том же году выходит первое спортивное полнометражное аниме для девочек, посвященное баскетболу, - *"Лучшая подача"* [AttackNo. 1]. Оба они были весьма успешны, и заложили многие дальнейшие "стандарты" аниме для подростков на спортивные темы.

В эти годы Тэдзука Осаму оказал значительное влияние на формирование принципов построения японской анимации, он сильно раздвинул границы допустимых тем и состав зрительской аудитории. В 1969 году он выпустил полнометражный аниме-фильм для взрослых *"1001 ночь"* [SenyaIchiyaMonogatari] по мотивам знаменитых арабских эротических сказок, а в 1971 году на экраны Японии вышла *"Клеопатра"* [Cleopatra] - смелая, почти порнографическая пародия на исторические фильмы из римской жизни со множеством намеренных несообразностей и анахронизмов.

Таким образом, в 70-е годы аниме вступило уже сформировавшимся коммерческим искусством, гораздо более популярным в Японии, чем какая-нибудь другая национальная анимация у себя на родине. В то же время почти все основные крупные аниме-проекты были телевизионными сериалами, обычно экранизациями манги. Одним из немногих исключений стал фильм [*ТакахатыИсао*](../Biographies/takahata.htm) и [*Миядза**к**иХаяо*](../Biographies/miyazaki.htm)*"Хорс - храбрый солнечный принц"* [TaiyonoOujiHorusnoDaibouken] (1968), который, несмотря на противодействие руководства Toei (Такахата и Миядзаки были профсоюзными лидерами, конфликтовавшими с начальством), был горячо принят зрителями и заложил основы нового канона японской полнометражной анимации.

Так что же такое аниме и манга? Самое простое определение выглядит так:

**Образная система аниме и манги.**

В современных аниме и манге используется сложная образная система, основанная как на реалиях повседневной жизни современной Японии, так и на древних легендах, верованиях и преданий. Кроме того в аниме явно сказались традиции японского театра, отличительным призхнаком которого является большая символическая нагрузка.

**Внешний вид персонажа.**

Главная особенность, отличающая мангу и аниме от их западных аналогов, - это развитый символическо-графический язык, позволяющий несколькими штрихами передать довольно сложные эмоции или выразить характер героя. В этом аниме и манга близки к традициям средневековой живописи и скульптуры, в которых каждый элемент изображения имел свой особый смысл. Скажем, Будда на Востоке часто изображается с большим животом - это символ того, что он достиг Абсолютного Счастья.

В аниме и манге, конечно, все не так сложно, но тоже есть множество нюансов (стоит сразу оговориться, что вся образная система далеко не ограничивается приведенным перечнем.Автор отобрал лишь самые интересные и распространенные, по его мнению, символы):

**Цвет волос** часто обозначает характер героя: рыжие - вспыльчивый, белые - спокойный, черные - нечто среднее.

**Размер глаз и степень их блеска** показывает степень молодости героя, его открытости миру.

**Карикатурно-маленькие (тиби) изображения героев** - признак того, что герой ведет себя по-детски.

Иногда герои **падают в обморок**, если поражены чем-то до глубины души.

**Различные предметы и их использование**

**Танец с веерами** - традиционный самурайский танец победы. Часто используется для подбадривания бойцов.

**Белая ленточка на голове (хатимаки)** - символ полной концентрации на своем деле.

**Статуя кошки с поднятой лапой** - символ удачи. Часто стоит перед синтоистскими храмами или в домах.

**Кусок материи, повязанный как косынка и завязанный под подбородком** - маскировка вора.

**Красная нить** - Нить судьбы. Знак того, что судьбы двух персонажей неразрывно связаны.

**Числа** - Как в России и в Европе, в Японии верят в магию чисел. Особенно несчастливыми считаются 4 и 9. Самое счастливое число - 5.

**Действия персонажей**

**Непроизвольное чихание** - о персонаже в этот момент кто-то подумал.

**Вокруг персонажа возникают огни пламени или бурные волны** - персонаж разъярен или разгневан.

**Легкий мерцающий ореол вокруг персонажа** - персонаж стоит под дождем.

**Потоки слез из глаз** - смеховой прием, персонаж горько плачет, но серьезно к причине его плача относиться не стоит.

**Капля пота на затылке** - персонаж нервничает или боится.

**Неожиданное падение персонажа навзничь** - реакция на сказанную кем-то глупость.

**Кровь из носа** - юношеская смущенная реакция на сексуальную сцену или обнаженную девушку.

**Отрезание волос** - знак отказа персонажа от своей текущей жизни. После этого он "умирает" для своего прежнего круга общения и уходит в странствие, чтобы не возвращаться.

*Манга* - это современные японские комиксы.

*Аниме* - это современная японская анимация.

Но на самом деле все совсем не так просто... Японцы, восприняв с Запада многие принципы построения массовой культуры, переиначили их на свой лад и добавили к ним множество элементов классической японской культуры, создав тем самым новое, ни с чем не сравнимое массовое искусство.

**Манга.**

Манга совсем не похожа на известные нам американские и российские комиксы:

Она обычно черно-белая, с цветной обложкой и несколькими цветными разворотами.

В Японии мангу читают не только маленькие дети, но и подростки и взрослые.

Диапазон возможных тем и стилей графики варьируется очень широко, от детских сказок до сложных философских произведений.

Наибольшей популярностью и в мире, и в Японии пользуется манга для подростков, это - самый читающий возраст, на них обычно и ориентируются лучшие авторы манги, которых на японском называют *"мангака"*.

Обычно манга печатается в еженедельных и ежемесячных журналах, часто полностью посвященных манге и аниме. Если манга пользуется популярностью, то она переиздается в виде толстых томов - *танкобонов*.

**Аниме.**

Аниме тоже не очень похоже на известную нам европейскую, советско-российскую и американскую анимацию:

1. То, что говорилось о диапазоне зрителей и тем манги, относится и к аниме, которое часто бывает экранизацией какой-нибудь популярной манги.

Для аниме характерна сериальность, японцы обычно не делают один маленький фильм, они делают либо полнометражный фильм, либо, ТВ-сериал, либо видео-сериал, то есть, сериал, предназначенный исключительно для продажи на кассетах.

Японцы часто экономят на прорисовке движений, но обычно не экономят на прорисовке фонов и разработке графически сложных персонажей. В Европе, России и США обычно делают наоборот.

Японцы редко экспериментируют с техникой cоздания анимации, предпочитая чисто графические эксперименты со способами изображения персонажей и фонов.

Также в Японии гораздо больше студий анимации, между ними идет постоянная конкуренция, и у каждой студии свой, особый стиль, легко отличимый на глаз.

**Почему именно «аниме», а не мультфильмы?**

**Мультипликация** - это слово, происходящее от английского **multiply** - "умножать, размножать". Творческий процесс сводится к чисто технической операции. А слово **"анимация"** происходит от **animate** - "оживлять". И это правильнее, потому что суть анимации - это "оживление" неподвижных картинок или предметов (как в кукольной анимации).

**Toons** - это термин, использующийся для обозначения американской сериальной анимации. Использование этого термина по отношению к аниме не верно, так как смешивает совершенно разные вещи. В основе toons-анимации лежит совершенно не характерный для японской анимации принцип обособления героя (собственно toon, "мультяшки") от окружающего его мира. БагзБанни или Микки-Маус - это не персонажи анимационных фильмов, а занятые в них "актеры". У которых есть закадровая жизнь, сложные отношения друг с другом и с кино-промышленностью и так далее. Самый яркий тому пример – фильм *"Кто подставил Кролика Роджера?"*. В аниме такое просто невозможно.

**Japanimation** - это изобретенное в свое время в США слово, синоним *"аниме"*. Хотя это и довольно удачная игра слов, но "japs" - это оскорбительное название японцев в США (*"япошки"*). Поэтому "Japanimation" пришлось бы перевести как "анимация япошек". К тому же, подразумевается, что есть "настоящая" анимация (американская), а есть "не настоящая/японская". Хотя на самом деле еще хороший вопрос, у кого анимация более настоящая... В результате всего этого появился термин **«аниме»**, обозначающий исключительно японскую анимацию. Сейчас он прижился во всем мире.

**Почему такие неестественные движения?**

Дело в том, что японские художники исповедуют совсем иной подход к анимации, нежели российские или американские мультипликаторы. Действительно, отсутствие плавности движений выглядит очень нежизненно, но аниме и не преследует цели воспроизвести жизнь и сделать все «как в жизни». Намного важнее, какое влияние будет оказывать фильм на зрителя.

Раскадровка построена таким образом, чтобы передать лишь кульминационные моменты движения. Кроме того, низкая скорость обновления изображения (3 кадра в секунду вместо российских 8 и американских 12) позволяет уделить больше внимания прорисовке героев и окружающего фона (которой не хватает, например, большинству американских мультфильмов).

Следует отметить и тот факт, что стандарт 3 кадра в секунду утвердился для японской анимации в 60-е годы, и это было связано с чисто материальной экономией.

**Почему такие большие глаза?**

Несмотря на то, что этот вопрос будет подробно обсуждаться в разделе «Образная система аниме и манги», хочется остановиться на этом в самом начале.

Абсолютно неверно полагать, что огромные глаза персонажей – результат комплекса «узкоглазости» японцев (которые, кстати, таковыми себя не считают). Уместнее вспомнить поговорку: «глаза – зеркало души». Глаза героя – чрезвычайно важная вещь. В них можно прочитать практически все, начиная с характера персонажа и заканчивая различными его эмоциями и мыслями.

**Кто такиеотаку?**

В буквальном переводе с японского *"отаку"* - это "ваш дом", очень вежливая форма обращения к собеседнику, почти как "ваша милость" в русском.

В современном японском это выражение употребляется очень редко, а потому японские фэны научной фантастики позаимствовали это слово для своего особого обращения друг к другу. В дальнейшем их стали называть *"отаку-дзоку"*, то есть "те, кто называет друг друга отаку", и сейчас в японском языке слово "отаку" значит "фанатик чего-либо". Бывают аниме-отаку, кино-отаку, компьютер-отаку и так далее.

Кстати, в Японии это слово имеет негативный оттенок и назвать так другого - это оскорбление, конечно, если ваш собеседник сам не просит называть его "отаку".

В других странах слово "отаку" постепенно начало обозначать именно "фэнаниме и манги". Теперь это слово пришло и в Россию. В России понятие "отаку" включает в себя также любовь к современной японской массовой культуре: кино, музыке и литературе.

**Что такое фанфики и додзинси?**

*Фанфики* - это распространенный вид творчества фэнов коммерческих произведений искусства (не обязательно аниме и манги), некоммерческое литературное произведение или манга, использующая идеи сюжета и персонажей из оригинального произведения. Это и "продолжения", и пародии, и "альтернативные вселенные", и многие другие аналогичные тексты. Вообще говоря, написание и опубликование таких произведений часто незаконно, так как нарушает авторские права создателей оригинальных произведений.

Тем не менее, в отличие от своих американских коллег, японские авторы обычно не преследуют своих фэнов, поэтому неформальная культура "фанфикописания" и "фанфикоиздания" в Японии развита очень сильно (манга-фанфики в Японии называют *"додзинси"*). Некоторые из наиболее талантливых авторов манга-фанфиков впоследствии начинают самостоятельную коммерческую карьеру, как, скажем, [группа CLAMP](../Biographies/clamp.htm) или [Одзаки Минами](../Biographies/ozaki.htm).

Естественно, наиболее часто предметом фанфикописания становятся популярные и широко известные произведения со сложными внутренними вселенными и большим количеством персонажей. Скажем, в Америке самым популярным в этом смысле произведением до сих пор остается *"Рамма 1/2"* [Ranma 1/2] [ТакахасиРумико](../Biographies/Takahashi/index.htm), а в России - *"Красавица-воин Сейлор Мун"* [BishojoSenshiSailorMoon] [ТакэутиНаоко](../Biographies/takeuchi.htm).

Традиционно наибольшим уважением пользуются авторы как можно более оригинальных фанфиков, произведения которых с удовольствием могут читать не только знатоки первоначального произведения. И, наоборот, традиционно не уважаются авторы, любящие включать внутрь своих произведений себя любимого, поскольку такие произведения обычно только им самим и интересны.

**Разновидности аниме**

Кроме классификации анимации по различным стилям и направлениям, существует также более общее и существенное деление - по *способу функционирования*.

По этому признаку анимация делится на:

1. Коммерческую;

Прикладную;

Некоммерческую.

Рассмотрим каждый из этих типов анимации отдельно.

**Коммерческая анимация**

Коммерческая анимация является самостоятельным коммерческим продуктом. Она создается для предположительного извлечения прибыли или же для завоевания коммерческого рынка. Разумеется, проект может быть неудачен, и коммерческая анимация может не принести никакой реальной прибыли - обычно такая ситуация является провалом. Исключение составляют особые случаи долговременных инвестиций в анимационное производство, когда прибыль ожидается не от первых, а от последующих проектов, которые будут эффективно продаваться за счет созданного "имени" и репутации студии.

В современном шоу-бизнесе коммерческая анимация создается как элемент более масштабного концептуального проекта, в рамках которого объединяются продажи различных видов продукции - книг, комиксов, видеокассет, игрушек, моделей и так далее. Коммерческая анимация в таких случаях может быть как ведущей ("модели героев фильма"), так и ведомой ("фильм о героях компьютерной игры"). Прибыльность проекта в таком случае определяется по сумме всех продаж. При этом вполне реальна ситуация, когда основные прибыли получаются от продажи ведомых продуктов.

Самостоятельность коммерческой анимации заключается в том, что она продается отдельно и независимо. Обычный зритель, приходящий в кинотеатр, покупающий кассету или включающий телевизор, совершает эти действия именно для того, чтобы посмотреть данный анимационный фильм. Разумеется, при этом от него ожидается, что он посмотрит ТВ-рекламу или купит куклу любимого персонажа, но это - его добровольное решение.

Важнейшим понятием для коммерческой анимации является *формат* - способ ее представления зрителю и, соответственно, способ извлечения прибыли из ее показа или продажи. Здесь выделяется *ТВ-сериал*, *видео-анимация* и *полнометражный фильм*.

**ТВ-сериал** демонстрируется по общедоступным, кабельным, спутниковым и другим ТВ-каналам. Обычно канал единовременно покупает права на демонстрацию сериала и возвращает себе потраченные деньги за счет размещения рекламы во время показа сериала и за счет платы за его просмотр (в случае кабельных и платных спутниковых каналов).

Специфика телевидения заключается в необходимости регулярности и стабильности. Одиночный показ короткометражных фильмов коммерчески невыгоден, так как расходы на их внутреннюю рекламу такие же (рекламные ролики, объявления в программе передач), а доходы от размещения рекламы - существенно меньшие. ТВ-каналы заинтересованы в том, чтобы зрители регулярно, в одно и то же время включали телевизоры и смотрели свои любимые программы, предварительно распланировав для этого свою жизнь. Если время показа фильмов будет все время меняться, то зрители устанут следить за ним и постоянно перестраивать свои планы в соответствии с ТВ-программой.

Совокупность популярных программ поддерживает высокий рейтинг всего канала. Это увеличивает его рентабельность, поэтому любой коммерческий ТВ-канал заинтересован в постоянной, стабильной и предсказуемо популярной ТВ-программе.

**Видео-анимация**предназначена для продажи на видеокассетах. В этом случае права покупает видеокомпания и возвращает потраченные деньги за счет продажи видеокассет, дисков и прочих видео-носителей, а также за счет их проката. Такие продажи позволяют работать для менее массового зрителя и создавать окупающиеся продукты, не ограниченные прокрустовым ложем формата и концепции ТВ-канала. Каждый видеофильм надо продавать и рекламировать отдельно, что является и благом, и горем, поскольку расходы на каждую такую рекламную компанию оказываются больше, чем в случае ТВ-сериалов.

С появлением кабельного телевидения видеоанимация и ТВ-анимация начинают сближаться. Обе они ориентированы на просмотр на сравнительно небольшом телевизионном экране и редко содержат действительно сложные звуковые эффекты, поскольку большие телевизоры и мощная и совершенная звуковая техника есть далеко не у всех.

**Полнометражная анимация** создается для показа в кинотеатрах, на большом экране и с использованием всех достижений звуковой техники. Это предопределяет ориентацию на эффектное зрелище. В современном шоу-бизнесе полнометражная анимация часто является ведомой по отношению к сериальной (в Японии) или же ведущей по отношению к ней (в США). В обоих случаях сериальной анимации свойственно экстенсивное развитие действия (усложнение сюжета, постоянное введение новых персонажей), а полнометражной анимации - интенсивное (упрощение сюжета).

Разумеется, анимация, выпущенная в одном формате, может дополнительно продаваться в другом. ТВ- и полнометражная анимация часто продается на видеокассетах, а полнометражная и видео-анимация - демонстрируются по ТВ.

С хужожественной точки зрения коммерческая анимация характеризуется четким сюжетом и определенно описанными персонажами-личностями. Большое значение для коммерческой анимации имеет голосовое озвучание.

Производителем коммерческой анимации являются профессиональные анимационные студии, часто работающие по заказу фирм, занимающихся последующими продажами анимации.

**Прикладная анимация.**

Прикладная анимация не является самостоятельным коммерческим продуктом и создается как часть такового - рекламного ролика, видеоигры, видеоклипа, оформления фильма, ТВ-передачи или ТВ-канала.

Прикладная анимация бывает разной суммарной длины, однако, если ее продолжительность превышает несколько минут, она делится на отдельные части, не всегда образующие единое целое. Обычно так делается в видеоиграх. Длина анимации в видеоклипах, рекламных роликах и оформлении естественно ограничивается ее использованием.

Прикладная анимация может не иметь сюжета и персонажей и ограничиваться последовательностями визуальных образов. Однако она может и представлять собой небольшие произведения с самостоятельным сюжетом и персонажами, не всегда даже определяющимися "рамочным" произведением. Особенно это характерно для видеоклипов.

Прикладная анимация заказывается и оплачивается создателями концепции основного продукта. Влияя на его успех, сама по себе прикладная анимация прибыль давать не может.

Актерские голоса в прикладной анимации используются практически только в видеоиграх и (иногда) в видеоклипах. Обычно звуковое оформление ограничивается фонограммой, а также создаваемыми независимо от анимации вокальными партиями в видеоклипах и голосовыми - в рекламе.

Прикладная анимация создается профессиональными анимационными студиями.

**Некоммерческая анимация.**

Некоммерческая анимация создается из художественных или идеологических соображений и не является коммерческим продуктом. Это не значит, что она не может продаваться и покупаться, однако она для этого не предназначена и обычно не является коммерчески "удачным" продуктом.

Некоммерческая анимация обычно создается в двух случаях: если нужно проверить новую для ее создателей идею или технологию анимации, или если нужно удовлетворить их тщеславие. Второе обычно характерно для непрофессиональных аниматоров, которым доставляет наслаждение процесс анимирования, но которые не хотят или не могут сделать его своим основным занятием.

Анимация первого типа часто является "фестивальной", то есть выпускается специально для участия во множестве международных и местных фестивалей некоммерческой анимации. На этих фестивалях маститые аниматоры, специально приглашенные гости и зрители оценивают некоммерческие фильмы или же просто наслаждаются ими. Некоторые некоммерческие работы могут вызвать интерес к аниматору и предложения ему коммерческих контрактов. Впрочем, это достаточно редкий случай. Чаще встречаются предложения создания прикладной анимации.

Некоммерческие фильмы обычно короткометражны и не превышают 30 мин. Это связано как с естественными бюджетными ограничениями, так и с субъективными художественными соображениями - для некоммерческих фильмов редко специально приглашаются авторы сценариев, а сами аниматоры не склонны для выражения своих идей писать длинные сценарии.

Некоторые некоммерческие по своей природе фильмы создаются с коммерческими бюджетами и с коммерческой организацией труда. Это так называемое "анимационное меценатство".

**Хентай в аниме и манге.**

Для многих из тех, кто начал знакомиться с аниме и мангой через электронные сети, именно хентай стал их визитной карточкой. Многим может показаться, что, кроме девушек разной степени обнаженности и огромных половых органов, в аниме ничего нет. Конечно, это совсем не так. Тем не менее, хентай в аниме и манге встречается довольно часто, и отметать его полностью, наверно, тоже не стоит.

Слово *"хентай"* (hentai, правильная транскрипция - *"хэнтай"*, но "е" уже прижилась) с японского языка переводится как "извращенный". В принципе, оно может использоваться в разных смыслах, но за пределами Японии утвердилось его единственное значение - "рисованная эротика и порнография", как статическая, так и анимированная.

Несмотря на то, что в японском "hentai" - прилагательное, в русском языке оно было переосмыслено как существительное мужского рода. Соответственно, появилось и прилагательное *"хентайный"*.

**История хентая.**

В истории японского искусства эротические гравюры и рисунки существуют очень давно. Уже первые настенные рисунки, дошедшие до нас от середины первого тысячелетия нашей эры, содержали в себе отчетливые сексуальные мотивы.

Здесь стоит упомянуть о, которые в Японии хорошо известны. Сельскохозяйственные праздники, связанные с этой символикой, проводятся издревле и даже сейчас собирают множество участников и зрителей.

Одним из предшественников современной манги считаются откровенные эротические гравюры на дереве *"сюнга"* (shunga) - "весенние картинки", широко известные во всем мире. Сюнга и аналогичные книги и гравюры активно создавались в Японии времен сёгунов (военных правителей) Токугава (1603-1867), поскольку приключенческое и эротическое творчество тогда полностью заменило запрещенную "политику".

Сейчас публикация этих произведений искусства в Японии запрещена цензурным законодательством. Эти законы было приняты в 1890 году в результате реформ, последовавших за *реставрацией Мэйдзи* (1867), когда Япония начала перестройку на западный манер. Основано новое законодательство было на уголовных кодексах Пруссии и Великобритании, чрезвычайно в то время пуританских.

К сожалению, хотя многие из этих законов были переписаны американцами после капитуляции Японии во Второй мировой войне, 125-я статья Уголовного Кодекса осталась прежней. Несмотря на значительные изменения в сознании общественности по отношению к этим вопросам, отменить или изменить эти законы японцы пока не могут - для них это уже стало делом чести, хотя отдельные попытки "явочным" порядком их нарушать и предпринимаются.

**Додзинси.**

Кроме коммерческой манги, существует и любительская манга, *"додзинси"* (dojinshi), которую рисут непрофессиональные художники, не зарабатывающие этим себе на жизнь. Это не мешает им ее продавать, хотя и небольшими тиражами (зато за большие деньги). Разумеется, значительный сегмент рынка додзинси занимает *хентай-додзинси*, часто исключительно откровенная и "извращенная".

Многие додзинси представляют собой переделки известных коммерческих произведений, большей частью - хентайные. Такие переделки противоречат японскому законодательству об авторских правах, но компании-правовладельцы редко подают на нарушителей в суд. Исключение составляют случаи "особого цинизма" переделки (классический случай - хентайнаядодзинси о любви *Сатоси*, главного героя ТВ-сериала *"Карманные чудища"* [Pokemon]).

По степени откровенности додзинси-хентай делится на:

1. **Хана-хентай (hana-hentai)** - "цветочныйхентай", основное внимание уделяется романтическим отношениям персонажей. Не применяется для описания однополыхдодзинси.

**Лемон-хентай (lemon-hentai)** - "лимонныйхентай", основное внимание уделяется изображению сексуальных отношений персонажей. Не применяется для описания однополыхдодзинси.

**Г-хентай (G-hentai, от "graphical")** - "откровенный хентай", изображается исключительно жесткий и извращенный секс.

Помимо садомазохизма и фетишизма, из числа прочих сексуальных извращений, изображаемых в манге и аниме, особый интерес представляет однополая любовь.

**Разновидности хентая.**

Как всегда в любой массовой культуре, определяющим фактором эстетики является потребитель. Основных потребителей хентай-продукции можно разделить на две основные группы - подростки и взрослые. Естественно, эти две группы сложно четко разделить - многие читают и то и другое, многие взрослые продолжают читать подростковую мангу и уже будучи в весьма солидном возрасте, но общая тенденция "водораздела" именно такова.

Подростковаяманга для юношей (*сёнэн-манга*), как и следует из ее названия, ориентирована, в основном, на школьников старших классов и студентов. Ее герои - тоже школьники и студенты, переживающие возраст первой любви, трудности переходного периода, сдающие вступительные экзамены (в Японии - самые сложные вступительные экзамены в мире, так что сдать их - отнюдь не простая задача), делающие первые шаги во взрослом мире. Секс вподростковойманге играет хотя и значительную, но подчиненную роль, а в основе сюжета лежат более важные и сложные темы, чем просто откровенный показ сексуальных актов. Кроме манги, для подростков также снимается [аниме](anime.htm) и делаются [компьютерные игры](games.htm) на эротическую тематику.

Манга для взрослых (*cэйнэн-манга*) гораздо проще и утилитарнее. Она не несет никаких идей и не обсуждает никаких проблем, ее цель - доставить читателю сексуальное наслаждение. Сюжеты в манге для взрослых черезвычайно примитивны и схематичны, полностью ориентированы на показ сексуальных сцен, часто весьма извращенных. Стиль графики этой манги сильно отличается от подростковой манги, он фотореалистичен, женщины часто изображаются уродливыми.

Одна из причин популярности сэйнэн-манги - изменение отношений в современной японской семье. Если раньше женщина полностью подчинялась мужу и полностью от него зависела, то теперь, женщины начали зарабатывать деньги, получили финансовую независимость, и феминизм больно ударил по самым основам японского быта. В результате занятий гимнастикой и спортом, а также изменения режима и рациона питания, женщины стали попросту физически крепче и сильнее, чем некоторые мужчины. Этот факт входит в полное противоречие с традиционным самоуважением и самомнением японских мужчин, отсюда повышенный интерес к садомазохизму и школьницам, на которых можно "самоутверждаться" (хотя бы мысленно).

Следует отметить, что развитая японская секс-индустрия не способствует бурному росту сексуальной преступности. Значительная часть наблюдаемого роста числа изнасилований связана не с увеличением их реального количества, а с ростом самоуважения японок, которые все чаще сообщают о насилии над ними (раньше сообщение в полицию об изнасиловании бросало на жертву тень стыда). Тем не менее, уровень преступности такого рода значительно ниже, чем, например, в США. Насколько в этом "виноват" хентай - социология пока еще точно ответить не может.

**Классификация хентая.**

**Фэн-сервис (fanservice)** - жанpово не опpеделяющие, сюжетно не обоснованные обнажения/ полyобнажения (сцены в дyше, превращения и т.д.). Например, в ТВ-сериале *"Космическая крепость Макросс"* [ChoJikuYosaiMacross] есть фэн-сервис ЛиннМинмэй. Сюда же относятся откровенно пародийные или юмористические сцены вроде знаменитой сцены стpиптиза в сериале *"Танковая полиция"* [DominionHansaiGundan].

**Эротика (erotica)** - сюжетно обоснованные обнажения (любовные сцены всех видов и типов), но без откpовенного показа самого полового акта. Cюжетаниме связан с любовной тематикой.

**Хентай (hentai)** - откровенный показ полового акта (часто с "цензypой"). Сюжетная линия тесно связана с сексyальной тематикой. Первым хентай-аниме считается сериал *"Лолита"* [Lolita] (1984), а первым влиятельным аниме, определившим канон хентая, - сериал *"Сливки первой ночи"* [CreamLemon] (1984-1986).

**Щупальцы (tentacles)** - Разновидность хентая, изображение мужских половых органов в виде огромных щупалец. Обычно щупальцы - признак демона-оборотня. В традиционной японской графике ассоциация щупалец и мужских половых органов прослеживается с незапамятных времен. Аниме, определившим канон "щупалец", считается сериал [*"Urotsukidoji"*](Urotsukidoji/index.htm) (1987-1989).

**Садомазохизм (S&M)** - Разновидность хентая, содержит изображения пыток и страданий, причиняемых в качестве извращенного проявления любви.

**Яой и юри**

Среди прочих направлений хентай-манги и додзинси значительную часть занимают комиксы мета-жанра*"яой"* (yaoi) - "однополая мужская любовь".

В последнее время появляется все больше и больше додзинси, посвященных однополой женской женской любви. По имени героини книжного и ТВ-сериала "DirtyPair", ставшего популярным источником такого рода сюжетов, этот жанр получил название *"юри"* (yuri).

*Яой*- это специфический, чисто японский мета-жанр манги для девушек (и некоторых аниме). Само слово "yaoi" - это сокращение от фразы "Yamanashi, ochinashi, iminashi", то есть - *"Ни кульминации, ни смысла, ни развязки"*. Изначально это был уничижительный "фэнский" термин, однако, сейчас он приобрел расширительное и почти научное значение.

В общем случае, яой - это манга и аниме, описывающие любовные отношения между парнями. Более точный и однозначный термин - *"сёнэн-ай"* (shounenai) - "юношеская любовь". Для того, что понять, почему этот мета-жанр вообще появился и почему он стал достаточно популярен, нужно обратиться к истории японской культуры и манги.

В отличие от христианской европейской культуры, гомосексуализм в японской культуре никогда не считался чем-то зазорным. Наоборот, некоторые трактаты по бусидо утверждали, что настоящему самураю более пристали отношения с другим самураем, а не с женщинами, близость с которыми может отвлечь воина от строго исполнения своего долга. К тому же, японская эстетика утверждала, что красивый мужчина - это мужчина "женственный", привлекательный, культурный, но никак не мускулистый громила. Именно такими были герои классических японских эпических произведений (например, *"Повести о Гэндзи"*), и именно им стремилась подражать культурная молодежь. Так получилось потому, что эти эпосы создавали не мужчины, как это было в Европе, а женщины, придавая своим любимым героям собственные черты.

После [Реставрации Мэйдзи](japhis.htm) (1867-1878) жизнь Японии круто изменилась. Была введена строгая цензура по европейскому образцу. Но сами представления о негреховности гомосексуальных отношений цензурой было не изменить.

Когда благодаря [Тэдзуке](../Biographies/tezuka.htm) начался расцвет манги после Второй Мировой войны, на арену очень быстро вышли мангаки-женщины, которые не хотели писать так и о том, о чем писали мангаки-мужчины. Их интересовали более "женские" темы - любовные треугольники, драмы, трагедии. Но все та же японская культура была очень строга в отношении роли девушки в любовных отношениях. Она не могла проявлять иннициативу, а могла только вяло реагировать на мужские ухаживания. Это не давало простора для фантазии авторов.

В ответ на это была разработана концепция *"девушки-парня"*. Сначала, у того же Тэдзуки или у [ИкэдыРиёко](../Biographies/ikeda.htm) в *"Розе Версаля"* [BerusaiyunoBara] (1972), это была девушка, переодевающаяся в парня. Потом возникло еще более радикальное решение - юноша, ведущий себя в любовных отношениях как девушка. Создателями этого варианта стали *ХагиоМото*вманге*"Сердце Томаса"* [ThomasnoShinzou] (1972) и *ТакэмияКэйко* в манге*"Песня ветра и деревьев"* [KazetoKinoUta] (1974).

Важно отметить, что это была именно "женская" манга. То есть, манга, которая рисовалась женщинами для девушек. Настоящие японские гомосексуалисты обычно достаточно отрицательно относятся к яой. Однако, среди японок он пользуется постоянным успехом. Кстати, обычно яой не изображает ["хентая"](../../hentai.anime.ru/default.htm). Он подразумевается, но прямо не показывается.

В дальнейшем в дополнение к профессиональной манге такого рода появилась и любительская, которая, собственно, изначально и назвали "яой".

Обычно любительскийяой - это манга об известных красавцах - персонажах популярных манга и аниме сериалов для парней, но рассказанная с точки зрения гомосексуальных отношений. "Яой" ее стали называть потому, что, в отличие от манги для парней, яой реже соблюдал классические представления о построении литературного произведения.

Первым сериалом, по мотивам которого появилось много яойнойманги, стал аниме-сериал *"Мобильный воин ГАНДАМ"* [KidoSenshiGundam] (1979-1980). Некоторые последующие сериалы из эпопеи *"ГАНДАМ"* создавались с учетом манги такого рода, делая парней-главных героев все более привлекательными.

Со временем яойные темы стали проникать и в более традиционные с точки зрения половой ориентации сериалы на любовные темы. Так, персонажей и сцены такого рода содержат сериалы ["FushigiYuugi"](../Descriptions/FushigiYuugi/index.htm) и ["MarmaladeBoy"](../Descriptions/MarmaladeBoy/index.htm). К сожалению, чисто яойныханиме весьма мало, в основном они односерийные ("Fake", "KazetoKinoUta"). На их фоне выделяется экранизация манги[ОдзакиМинами](../Biographies/ozaki.htm)*"Обреченная любовь-1989"* [Zetsuai-1989] - как наиболее совершенная и цельная.

В настоящее время яой стал мета-жанром, то есть, он бывает и комедийным, и драматическим, и детективным, и фэнтезийным, и научно-фантаcтическим.

Несмотря на то, что современная Япония существенно раскрепостилась за последние 20 лет, и яой сейчас уже не несет былого "революционного" значения, он живет и продолжает завоевывать своей красотой, необычностью, эстетизмом и драматичностью все новые сердца поклонниц (и даже поклонников) не только в Японии, но и во всем мире.

**Разновидности яоя.**

В отличие от жанра "юри", который, на данный момент, практически встречается только в додзинси, яой перестал быть жанром и стал мета-жанром, объединяя как додзинси, так и и оригинальные коммерческие манга-публикации.

Разумеется, коммерческийяой бывает только оригинальным. По имени первого японского журнала, его публиковавшего, коммерческий и оригинальный яой получил название *"дзюнэ"* (June).

Вообще говоря, журнал "June" специализируется на публикации романтического яоя, в котором большую часть повествования занимают выяснения отношений между персонажами и различные приключения, собственно же изображение секса подчинено более глобальным художественным задачам. Для коммерческого яоя, концентрирующегося на изображении секса, отдельного термина пока нет, поэтому его называют просто "яой".

Если в среде обычных отаку*"сёнэн-ай"* (shounenai - "юношеская любовь") и "яой" обычно считаются синонимами, то в среде яой-отаку эти два термина различаются по смыслу. С другой стороны, сёнэн-ай в этом случае считается синонимом точного значения слова "дзюнэ" - "оригинальныйяой, концентрирующийся на изображении чувств, а не секса".

Лесбийским аналогом сёнэн-ай является, естественно, *"сёдзё-ай"* (shoujoai - "девичья любовь"). Он также отличается от юри, как сёнэн-ай - от яоя.

Сравнительно новым течением в додзинси-яое считается *"сётакон"* (shotakon). Этот термин происходит от распространенного детского мужского имени "Сётаро" и обозначает яой, одним из персонажей которого является не юноша, а мальчик, не достигший половой зрелости.

Соответственно, персонажами более распространенной яой-манги являются *бисёнэны* (bishounen) и *бисэйнэны* (biseinen) - соответственно, "красивые юноши" и "красивые молодые мужчины".

**Персонажи яоя.**

Как нетрудно предположить, персонажи яоя делятся на три больших группы - пассивные, активные и меняющие половые роли. Последние встречаются достаточно редко.

Активные персонажи называются *"сэмэ"* (seme, от semeru - "нападать"). Пассивные персонажи называются *"укэ"* (uke, от ukeru - "принимать"). В записи имя активного персонажа пишется первым, а имена персонажей разделяются символом "x". Например: "отношения Хииро x Дуо в додзинси по мотивам ТВ-сериала "GundamWing"".

Инициатором отношений может быть как "укэ", так и "сэмэ". Последний вариант, впрочем, встречается чаще, зато первый является каноническим для коммерческогояоя.

При создании додзинси определение того, кто из персонажей будет пассивным, а кто - активным, обычно не основывается на характерах персонажей. Гораздо чаще применяется *"Правило роста"* - активным становится высокий персонаж, а пассивным - низкий. В тех случаях, когда очень хочется изобразить высокого персонажа в качестве "укэ", его "занижают".

В яой-додзинси нет границ для запретного и невозможного. Постоянно встречаются различные формы садомазохизма и инцеста. Иногда действие переносится в альтернативную, по отношению к канонической, реальность.

Как и в классическом коммерческом яое, в додзинси-яое обычно не бывает "счастливого конца" (как бы многосмысленно это не звучало в этом контексте). Отношения между персонажами обычно либо кончаются смертью одного из них, либо трагическим разрывом. Это, с одной стороны, протест против предопределенности хэппи-энда обычной сёдзё-манги, с другой стороны - отражение неоднозначности отношения к однополой любви в японской культуре.

**5. Выразительная система современных манга и ее связь с традиционной японской культурой.**

      В настоящее время в Японии насчитывается 16 изданий, выпускающихся тиражом свыше 1 млн. экземпляров, причем 11 из них - журналы и книги комиксов. Комиксы представляют собой наиболее значительное явление японской печатной культуры. Доля журналов и книг комиксов в общем объеме продаж печатной продукции, начиная с 1991 года, составляет свыше 35%. В 1993 году молодежный еженедельник "ДЖАМП" побил рекорд популярности, выйдя крупнейшим тиражом за всю историю журнальной индустрии Японии - 6 млн. 480 тыс. экземпляров. Кстати, книги комиксов традиционно не вносятся в списки бестселлеров наряду с обычной литературой, но многие из них выходят тиражами в сотни тысяч экземпляров. Например, в 1994 году, тираж первого издания 21-22 томов книги "Slam Dunk" составил 2,5 млн. соответственно. Это обусловлено расширением читательской аудитории с возрастным потолком 45 лет, которое в свою очередь объясняется тем, что молодежные и дамские журналы комиксов обрели популярность и среди других категорий населения. {6}

      Наиболее заметным фактором столь бешеного роста популярности комиксов является прежде всего их визуальность. Следует также отметить, что комиксы рассматриваются как дешевая и доступная форма досуга. А учитывая плату за использование популярных персонажей, для крупных издательств комиксы - настоящее "золотое дно". Тем не менее, увеличение числа магазинов, торгующих как новыми, так и подержанными книгами комиксов, а также комикс-кафе, нанесло серьезный удар по индустрии торговли новыми изданиями журналов и книг комиксов.

      То, что про японские манга говорят: "Это для японцев традиционно", уже общеизвестно. Но что, собственно, традиционно? Для обоснования этой традиционности приводят прежде всего первые средневековые "карикатуры" и т.п. Тем не менее, упускается весьма важный момент: в японском искусстве живой (игровой) персонаж является почти аналогичным неигровому (рисованному, кукольному). Не в этом ли секрет традиционности манга и анимэ? Если в западных (включая российские) мультфильмах и кукольных постановках серьезная "жизненная" тематика по сей день выглядит экспериментом, то для японской культуры характерен почти равный статус игрового и кукольного театра, игрового и анимационного кино. Скажем, в средневековой Японии пьесы, первоначально написанные для кукольного театра Дзёрури, позднее стали исполняться в "живом" Кабуки. Анимэ-фильмы подчас нарисованы настолько реалистично и рассказывают о столь обыденных сценах, что вызывают недоумение иностранцев: "Зачем снимать такие мультфильмы, когда лучше снять игровое кино!" Здесь мы видим, что японцы в равной степени доверяют живым и рисованным персонажам. Причина, вероятно, кроется в японском стереотипе поведения, основанном на четком разделении "татэмаэ" и "хоннэ". Татэмаэ - это "внутрисоциумная дипломатия", формальная система отношений, где выражение эмоций строго регламентировано (от устоявшихся слов и фраз до интонации и жестов) - своего рода "взаимовыгодная ложь".

      Одно из открытий, которое рано или поздно делает для себя всякий, кто изучает японский язык - это то, что в разговоре с японцем трудно выразить что-либо другими словами. Ситуативный контекст также практически не вносит ясности в разговор (отчасти поэтому японцы с большим трудом понимают анекдоты, где нужно мгновенно вообразить себе какую-либо сцену или ситуацию). Интонация тоже играет второстепенную роль - ее заменяют ономатопоэтики. В быту принято обозначать, "озвучивать" эмоции, которые европеец передает либо выражением лица, либо другими словами. Японец же скажет "больно, горячо, приятно, радостно, досадно и т.д.", в противном случае его могут просто не понять. В японской литературе реже, чем в западной, особенно русской, можно встретить лирические отступления. Герои кино редко вступают в пространные разговоры, изливают свои чувства традиционно кратко, и так далее. Так что, да простят меня японцы, распространенный на Западе стереотип жителя Страны восходящего солнца - "человек с ничего не выражающим лицом, говорящий без интонаций" отнюдь не лишен реальной почвы. Девяносто процентов общения людей здесь основано на татэмаэ, так как "истинные чувства" - хоннэ - скрыты за семью замками, и трудно даже представить себе ту интимную ситуацию, в которой эти чувства выражаются. Формальное общение, пронизывающее всю повседневную жизнь японца - от деловых переговоров до любовных признаний, не требует особого артистизма, а значит, с ним вполне может справиться и искусственный, рисованный персонаж-маска. Уместно здесь будет вспомнить и значение маски в театре Но. Даже в современном театре часто можно видеть, что грим актеров не подчеркивает мимику лица, но скорее служит в качестве атрибута, обозначающего тип персонажа.

      В Японии как нигде заметна любовь к различного рода "маскотам". Большое число артистов, певцов и телезвезд имеет свою кукольную или рисованную ипостась (например, популярный женский ансамбль Монингу-мусумэ предстает в рекламе в своем мультипликационном варианте, к одному из компакт-дисков рок-барда Ямадзаки Масаёси прилагается его же кукла). В последние годы в Японии приобрели популярность "цифровые звезды", например к Олимпийским играм в Нагано была создана виртуальная дикторша, комментировавшая ход игр на канале спутникового вещания. Использование анимированных или кукольных персонажей, как в детских, так и во взрослых телепередачах - общепринятая практика на японском ТВ.

      Не меньшее внимание следует обратить и на "масштаб" передачи эмоций. В японском сценическом искусстве (как в театре, так и в кино) сравнительно редко встречаются тонкие интонации или "полутона". При этом, весьма часто можно видеть, что для передачи эмоций используется поза, танец, грим или костюм. Особенно хорошо это видно в символике движений театра. Но с его своеобразной знаковой системой, состоящей из установленных, канонических поз, которых насчитывается около двухсот.

Типы персонажей в манга - главный, второстепенный главный и комический персонаж-посредник {4} удивительным образом повторяют такой же принцип разделения. Но: ситэ - главный герой, ваки - его партнер и кёгэн - комический персонаж.

      Фредерик Щодт так определяет причину популярности манга: "Манга - это гимн простому человеку". Как точно заметил американский автор комиксов Брайан Стелфлиз: "Американские комиксы стали слишком уж карикатурными. Невероятные люди делают невероятные вещи... В этом их суть. А в японских манга рядовые люди совершают обычные поступки, не правда ли?" {1} Однако, "гимн простому человеку" - это палка о двух концах. Судьба большинства манга после прочтения - путешествие в корзину. Даже прекрасно выполненные произведения неизбежно выбрасываются, и это показывает, насколько горек хлеб их создателей. Постоянно работать ориентированно на массового читателя - весьма тяжкий груз для автора, учитывая постоянную заботу о прибыли в издательствах. В результате, популярные журнальные манга постепенно утрачивают свою энергию и превращаются в занудный сериал.

      В японских теледетективах, в финальных титрах, очень распространена тема: сыщик, только что блестяще раскрывший дело, попадает впросак или по какому-либо поводу осмеивается своей компанией. В японском искусстве, в большей степени, чем в западном, размыта граница героического и смешного. В одеждах, мимике, речи персонажей эти два понятия живут бок о бок. Кроме того, извечная тяга японцев к "притягательным и милым" персонажам побуждает художника сочетать на первый взгляд несовместимые элементы. Скажем, голову безжалостного злодея или бесстрашного воина может увенчивать медный чайник или маска плюшевого мишки, хотя сцена может быть драматической или даже трагической. Западному человеку чужда подобная эклектика, и художники часто отвергают такой подход, поэтому, даже рисуя что-либо "в стиле манга", избегают излишне смелых сочетаний, дабы "не нарушать образа", что, однако, неизбежно выдает подделку. И все же западный зритель (читатель) и художник неизменно высоко оценивают творения японских авторов. Может быть, здесь сказывается подсознательная снисходительность к чужакам, которым можно простить многие "странности" (кстати, терпимость к выходкам иностранцев - одно из наиболее заметных свойств национального характера японцев) и падкость на экзотику.

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.susi.ru/manga/m01.gif | http://www.susi.ru/manga/m02.gif |
| *Рис 1. Обычный вид персонажа* | *Рис 2. Выражение радости* |

      Бросаются в глаза метаморфозы, которые претерпевают персонажи в ходе повествования. В принципе, такие превращения естественны для любых комиксов (например, часто изображаются искры из глаз, вихри над головами и т.п.). Но в американских (запажных) комиксах образ супергероя непоколебим - смешным он не может быть по определению, а значит - амплитуда его изменений невелика. Манга же показывает нам одного и того же героя во всех ипостасях - от необычайно красивых и благородных, до смешных и даже низменных. Причем происходят эти изменения нередко в пределах одной страницы, и как правило вне зависимости от жанра и стиля комикса. И повествование, и стиль иллюстраций может быть вполне реалистичным, но действия и облик персонажей изменяются настолько радикально, что на западный взгляд могут быть расценены как не соответствующие жанру повествования (например, персонаж, не обладающий никакими магическими способностями, может неожиданно спрятаться в маленьком мусорном ведре, чтобы избежать встречи с начальником). Чем сильнее переживание героя, тем более схематичным и становится его изображение. Интересно и то, что в одном кадре манга могут одновременно присутствовать персонажи, нарисованные в разных стилях - реалистические и гротескные.

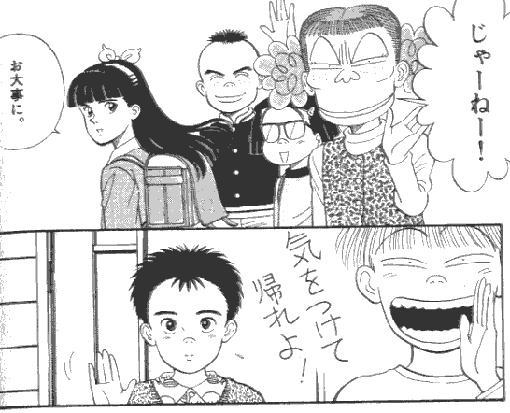
|  |
| --- |
| http://www.susi.ru/manga/m04.gif |
| *Рис 4. Гнев* |

 Следует также заметить, что в японской анимации присутствует следующая закономерность: чем ниже частота кадров (в 60-х годах существовал стандарт 3 кадра в секунду), тем больше задействуется инструментарий манга - деформации становятся сильнее, начинают использоваться различные знаки (звезды, сердечки, иногда даже буквы). Но с увеличением частоты кадров до уровня обычного кинофильма, изображения становятся все более и более реалистичными, а деформации пропорций персонажей, их "превращения" практически исчезают. Высокотехничная анимация начинает подчиняться законам игрового кино, и необходимость метаморфоз, которых требует дискретная смена кадров манга, естественным образом отпадает. Скажем, всемирно известный мэтр японской анимации Миядзаки Хаяо ("Золотой лев" на Берлинском кинофестивале за фильм *Сэн то Тихиро-но камикакуси* "Тихиро, унесенная духами") работает в как раз таком, близком к реалистическому, стиле.

      Но именно резкие перемены персонажей, постоянные скачки от реального к нереальному, придают манга ту специфическую легкость, динамичность и выразительность, которой часто так не хватает западным комиксам. В качестве примеров таких изменений здесь приведены фрагменты иллюстраций из манга "Иона" (Кэн САВАИ, 1991).

      "Иона" - это манга популярной "школьной" тематики, рассказывающий о проделках и приключениях учеников младших классов. В самом повествовании нет ничего сказочного или чрезмерно комического. Обычная веселая история о школьных друзьях.

|  |
| --- |
|  |
| *Рис. 5 Пример использования реалистических и гротескных персонажей в одном кадре* |

      Иона, центральная героиня комикса - миловидная молодая учительница, в которую влюблено полшколы. Почти все герои нарисованы реалистично, без "мультипликационной" стилизации. Но если передавать их эмоции, не деформируя пропорций, комикс будет очень "сухим". И автор прибегает к стандартному языку манга: подобные перемены персонажа мы видим в каждой в главе, причем эмоции передаются строго определенным образом.

      Совмещение несовместимого - вполне устоявшийся прием в искусстве. Но, если в кинематографе, фотографии и других видах медиа он обеспечивает фактор неожиданности {8}, то в манга дело обстоит несколько иначе. Условный язык манга заведомо знаком рядовому читателю, а значит, подобные перемены не являются для него полностью неожиданными, и воспринимаются как вполне закономерные. Автор не вкладывает в них никакого глубокого смысла, но использует в качестве знаков, указывающих на эмоциональное состояние персонажа.

      По статистике, японский читатель за какие-то двадцать минут осиливает толстый манга-журнал объемом в 320 страниц. Всего 3,75 секунды на страницу! Из этого видно, что манга- это своего рода "рассказ", в котором кадры и страницы не более чем "слова". Просто, в сравнении с обычным языком, манга имеет иную грамматику. По словам японцев, чтение манга напоминает чтение по-японски. И это верно. Картинки манга действительно сродни иероглифике. Иероглиф - тоже "картинка", или, выражаясь точнее, иероглиф - это наделенный смыслом письменный знак, где слова и события выражаются графически. {1}

      Символический язык манга включает в себя различные виды символов, которые можно грубо разделить на конкретные и абстрактные. Конкретные чаще связаны с обыденными представлениями и привычками японцев и не всегда могут быть понятны для неподготовленного читателя.

      Например, символ гнева - стилизованная крестовидная морщина на лбу. Этот символ перекочевал из манга и на телевидение: в комических телешоу и даже в информационных программах он дорисовывается на лбу у живых людей. Иногда он обозначает гневную интонацию и размещается в начале субтитров.

      Потоки "носовой воды" или крови из носу - традиционное для японцев обозначение похоти. Чем обильнее - тем, разумеется, сильнее. Обморок - символ крайнего удивления. Большие круглые глаза, как правило, указывают на молодость персонажа. {9}

Используется и вариативность написания слов, характерная для японского языка. Она особенно важна для определения характера персонажа: "Характер может восприниматься несколько по-разному, если одно и то же самоназвание (или самоназывание) написано хираганой, катаканой, иероглификой. Например, "боку", написанное иероглифом, подспудно символизирует ум, то же самое хираганой сказано "мальчиком из хорошей семьи", катакана рождает образ вездесущего озорника-одноклассника. Так что, буква значит многое". {4} Но есть и абстрактные символы, форма которых может варьироваться, а смысл множественен и понятен всем. Например, величина букв реплики может означать крик, специфические виды шрифта ассоциируется с определенной интонацией. Очертания взрыва вокруг головы обозначают догадку, черный фон - печаль и одиночество, но если добавляется белый нимб, то реплике персонажа придается сакраментальное звучание.

**6. Плюсы и минусы комиксов.**

Негативное отношение к комиксу связано с неудовлетворительным качеством попадающих на отечественный рынок изданий. Я имею в виду и слабые сценарии, и полупрофессиональную работу художников, и невнятное полиграфическое исполнение. Вполне естественно, что такие комиксы ничего, кроме раздражения и реакции отторжения, у взрослого человека, эстетический вкус которого более требовательный и, может быть, более совершенный, чем вкус ребенка, не вызывают.

Однако, если комикс будет сделан на высочайшем художественном уровне он вряд ли страшен. Нужно только понять, что значение комикса в жизни людей несопоставимо с другими видами искусств, и прежде всего, конечно, с литературой. Хотя популярные у людей последней трети XIX века журнальные серии картинок и подписей к ним, которые тоже, наверное, можно назвать комиксами, заставляют в этом усомниться. Ведь среди них было знаменитое стихотворение Ф. Миллера о зайчике, которое каждый из нас знает с детства. Имя автора давно забылось, а считалочка живет и любима: «Раз-два-три-четыре-пять, вышел зайчик погулять…».

Почему люди любят комиксы? Потому, что здесь есть картинка, слово и динамика.

Картинка играет ведущую роль, она четко прорисована, не отягощена деталями, что для человека очень важно, слово емко, а динамика органичена. Запечатленная в комиксе динамика образов и событий притягивает его. Двигаясь от кадра к кадру, он следит за развитием истории и судьбой персонажей, радуется совершающимся на его глазах превращениям.

Самый важный сейчас вопрос – при каких условиях комикс способен сделать духовную жизнь человека содержательнее, а процесс его обучения более привлекательным и эффективным? Об этом и надо думать, причем всем вместе: и художникам, и издателям, и психологам, и педагогам, и филологам – всем.

Поколение наших родителей воспитывалось на книгах, они были для них окном в мир. Для современного молодого поколения таким окном стал телевизор, Интернет. Оно привыкло получать информацию крупными блоками через зрительные образы. В этом нет ничего страшного. Это лишь новый, созвучный духу времени способ получения информации, и он вовсе не обрекает молодежь на интеллектуальную деградацию, как многие наивно полагают.

Скорее, наоборот, открывает перед ней новые возможности, позволяет интенсифицировать процесс познания.

**Практическая значимость.**

Мы предлагаем в учебную программу ввести комиксы. Восприятие у нас и у наших студентов действительно разное. Нам легче воспринимать текст, а нашим обучающимся- картинку, нам слова, а им – образы, им вообще лучше один раз увидеть, чем десять раз прочитать. Все свои силы при чтении текста книги или учебника они тратят на бесполезную, механическую работу по преобразованию неких графических символов в содержащие хоть какой-то смысл текстовые блоки. Сил на то, чтобы осмыслить прочитанное, у них уже не остается. Комикс мог бы решить эту проблему. Предлагая учащимся привычную им обобщённую визуальную информацию, он помогал бы гораздо быстрее входить в материал, сохранял время и силы на его осмысление. Процесс обучения был бы более продуктивным.

При этом в отличие от учебных фильмов и телевизионных программ комикс позволяет каждому студенту работать в том темпе и ритме, которые удобны ему. Он без ущерба для целостного восприятия произведения может сделать паузу: отдохнуть, поразмышлять, помечтать, примерить ситуацию на себя, додумать ее или вернуться к каким-то отдельным кадрам комикса, чтобы проверить себя, внести какие-то уточнения, заново пережить тот или иной яркий эпизод. Сидя перед экраном, сделать этого нельзя. Кино и телевидение навязывают свою волю, заставляют подчиняться. С комиксом он общается на равных. Кроме того, комикс способен решить проблему мотивации, интереса к учебе, без которого не может быть настоящей учебной деятельности. Сухой, академичный школьный учебник с решением этой задачи не справляется.

Учеба для наших студентов – не радость, а испытание. Комикс же увлекает, вдохновляет, стимулирует творческую активность, заставляет заниматься самообразованием, превращая учебу в радостную, осмысленную деятельность.

При этом комиксы могут выполнять не только обучающие, но и воспитательные функции. Любая, даже самая непростая жизненная ситуация, требующая осмысления и нравственно-этической оценки, может быть легко, красиво, элегантно смоделирована на страницах комикса. Затратив 3–5 минут на его чтение, уяснив смысл ситуации, учащиеся остальную часть урока могут посвятить ее обсуждению, творческой дискуссии. Это будет полезно, эффективно, а главное, не вызовет негативной реакции со стороны учащихся, которые довольно часто в ходе дидактических бесед или обсуждения художественных текстов ярко выраженной воспитательной направленности скучают, ожидая спасительного звонка.

А в идеале, конечно, задачи обучения и воспитания должны решаться комплексно в художественно осмысленном комиксе. Так что перспективы использования жанра в сфере образования самые большие. При условии, конечно, что содержание комиксов будет продумано на серьезном идейном, философском, психологическом, педагогическом и художественном уровне.

## 7. Издатели манга в Японии.

«Коданся» - одна из крупнейших в Японии компаний, специализирующаяся на выпуске печатной продукции, а также CD и DVD дисков. Издательство выпускает литературные произведения, словари, а также манга. История «Коданся» началась в 1909 году, когда Нома Сэйдзи основал его в качестве дочерней компании общества «Даи-Ниппон Юбенкай» (Великое Японское Общество Ораторов). Первым изданием компании стал литературный журнал «Юбен». Название «Коданся» (произошедшее от «Кодан Курубу», ныне не выходящего журнала издательства) было впервые использовано в 1911 году, когда издательство формально объединилось с «Даи-Ниппон Юбенкай». Текущее официальное название компании появилось в 1958 году. Штаб-квартира находится в Токио. Среднегодовые продажи продукции компании составляют 144 млрд. иен (1,8 млрд. долларов)2. В 2011 году продажи составили 123,7 млрд. иен (1,5 млрд. долларов)3.

«Коданся» также владеет группой компаний «Отова Груп», в которую входят компании «Кинг Рекорде» и «Кобунся», занимающиеся выпуском музыки и фильмов на CD и DVD. Эта В 1963 году была основана дочерняя компания «Коданся Интернэшнл», занимавшаяся изданием японской печатной продукции (в том числе и манга) на английском языке для нужд внешнего рынка. Однако, из-за падений продаж, в апреле 2011 года «Коданся Интернэшнл» была закрыта1.

«Коданся» является спонсором престижной премии для авторов манга, которая в своём текущем виде появилась в 1977 году, хотя под другими названиями существовала еще с 1960 года. По заявлению представителя компании, среди их проектов наибольшей популярностью на мировом рынке пользуется манга (45 %), затем анимационая и другая медийная продукция (35 %), а оставшееся место отводится книгам и журналам (20 %)2. Девиз издательства - «Быть интересным и выгодным».

Манга-журналы компании. Журнал кодомо-манга у «Коданся» был только один — «Комикку БомБом». Он издавался с 1987 года и насчитывал более 700 страниц, примерно 80 из которых были отданы под рекламу. Изначальным форматом был А5, однако в 2006 году его сменили на В5, причем цена за номер осталась прежней. Однако это уже не могло спасти его, и из-за низких продаж журнал закрылся в 2007 году. Среди манга, издававшейся в нем, были сериалы «СД Гандам» (СиДи Гандаму), «Покемон» (Покемон). Другие журналы данного формата компания не запускала.

Формат сёнэн-манга журналов компании представлен «Сюкан Сёнэн Магадзин», «Сюкан Сёнэн Сириус», «Сёнэн Ривал», «Магадзин Спешиару», «Бессацу Сёнэн Магадзин», «Геккан Сёнэн Магадзин». Особенно интересен «Сюкан Сёнэн Магадзин», часто просто называемый просто «Сёнэн Магадзин». Журнал выпускается с 1959 года. В начале 1970-х годов был самым продаваемым манга-журналом в Японии, но позже уступил пальму первенства «Сюкан Сёнэн Дзямпу» от компании «Сюэйся». Тираж журнала в 20 г. - 1,5 млн. экземпляров в неделю. Целевая аудитория «Сёнэн Магадзин» постепенно «взрослеет», всё больше интересуясь серьёзными работами, рассчитанными на старший возраст. Теперешний читатель журнала чаще всего является старшеклассником или студентом университета. Самые известные манга, печатавшиеся в журнале, это «Любовь и Хина» (Рабу Хина), «Таинственный Самурай Кьё» (Самурай Дипа Кьё), «Школьный переполох» (Суку-ру Рамбуру), «Крылья: Хроники Источника» (Цубаса Рэдзабоа Куроникуру) и другие.

Сэйнэн-манга журналов у компании тоже немало - «Афутанун», «Гуд! Афутанун», «Сюкан Монингу», «Ибунингу», «Сюкан Янгу Магадзин». Особо отметим еженедельный «Сюкан Янгу Магадзин». Это старейший сэйнэн-журнал в линейке издательства, он выходит с 1980 года. Тираж по данным на 2010 год составлял 807 тыс. экземпляров, занимая первое место по тиражу среди журналов данного формата. В журнале печаталась такая известная манга, как «Призрак в доспехах» (Кокаку Кидотай), «Триплексоголик» (ххх-Хорикку) и «Чобиты» (Тёбитцу).

Кроме того, «Коданся» издает четыре журнала в формате сёдзё-манга -«Накаёси», «Бессацу Фурендо», «Ариа», «Дезато». Интересен «Накаёси», ежемесячно издаваемый компанией с 1954 года. Это один из старейших ман-га-журналов Японии. Тираж журнала в 2010 году составлял 252 тыс. экземпляров, объем - около 450 страниц. Журнал небольшой по размеру, чтобы его было удобно положить в сумочку, и к каждому номеру имеется своего рода приложение, вроде небольшой фигурки героя или героини издаваемой манга, постера и прочего. Это делается в том числе и для того, чтобы журнал покупали, а не просто брали почитать у подруг. Среди издававшихся в журнале интересных манга отметим «Сакура - охотница за картами» (Кадокяпу-та Сакура), «Прекрасная воительница Сейлор Мун» (Бисёдзё Сенси Сера Мун), «Охота на призраков» (Госуто Ханто).***Заключение***

      Манга в Японии читают везде: в электричке и дома, на перемене в школе и в обеденный перерыв на работе. Их читают все: мужчины и женщины, школьники и студенты, клерки и профессора. Полки для комиксов отведены почти в каждом книжном или круглосуточном магазине сети "конвиниенс".

      За пределами Японии такое увидишь нечасто. Многих иностранцев удивляет число читателей комиксов и груды журналов комиксов толщиной с телефонный справочник, нагромождаемые каждый день в магазинах. Неужели все японцы настолько инфантильны? Или, может быть, комиксы настолько интересны? Почему японцы так их любят?

      Иностранцу нелегко ответить на этот вопрос, и одной из главных причин здесь является то, что манга в Японии во многом отличаются от своих западных аналогов, как своей формой и содержанием, так и своим предназначением. Как и западные комиксы, манга представляют собой рассказы в картинках, где реплики персонажей помещаются в "пузыри", но при более подробном сравнении можно заметить множество отличий.

Немаловажно отметить, что исследуя комикс именно как лингвосоциокультурный феномен, мы видим, что и с точки зрения лингвистики, и социологии, и культурологии комикс можно смело охарактеризовать феноменом. Он в равной степени является феноменом лингвистики из-за необычного способа подачи текста, особенных оборотов и даже междометий. Так же и социологии, так как достаточно ярко отображает социальную сторону американского народа, его ценности, приоритеты в социуме. И наконец, культурологии, ведь именно благодаря комиксам можно отметить явные культурные ценности общества, что можно и нужно обсуждать, говорить, а чего следует избегать. Ведь мы знаем, что американский народ достаточно патриотичный и в какой-то степени консервативный, не смотря на явное "воспевание" либерализма.

Так же, изучив историю и этапы развития, видно, что комикс появился достаточно давно, но при этом, по-прежнему, считается молодым видом искусства. "Прожив" почти два столетия комикс все так же популярен. Его популярность обуславливается не только красочностью и лаконичностью подачи, но и "гибкостью". Ведь затронув тему этапов развития комикса, мы увидели, что в одно время ценили доброту, в другое предпочтение отдавалось криминалу и насилию.

Таким образом, можно заключить, что в литературе существуют такие типы произведений, представляющие особый интерес для читателей, а значит и для критиков. Однако комикс необходимо расценивать не только со стороны развлекательной массовой литературы, но и со стороны народного феномена.

***Список литературы***

1. Кристофер Харт. "Как рисовать крутые комиксы".-М: Олма-Пресс, 2004.-146 с.

2. Стэн Ли. "Как рисовать комиксы".-М: Эксмо, 2012.-224 с.

3. Харитонов, Е. В "Девятое Искусство". (Историко-критический обзор фантастического комикса), 2004.

**Источники**

* [http://www.tenshi-arts.com](../../www.tenshi-arts.com/default.htm) - Додзинси и руководство по его созданию
* [http://www.ky.xaxon.ne.jp/~matt/](../../www.ky.xaxon.ne.jp/~matt/default.htm) - Статьи МаттаТорна о сёдзё-манге
* [http://ranma.anime.ru](../../ranma.anime.ru/default.htm) - Сайт клуба "R.An.Ma"
* [http://www.tcp.com/doi/seiyuu/index.html](../../www.tcp.com/doi/seiyuu/index.html) - Страница Дои Хитоси, посвященная сэйю
* <http://www.hentai.anime.ru> - Материалы по хентаю в аниме и манге
* [www.chat.ru/~animeisland/default.htm](http://www.chat.ru/~animeisland/default.htm) - Страничка российского клуба «Островок Аниме»
* [www.japantoday.ru](http://www.japantoday.ru) - электронная версия журнала «Япония Сегодня»
* Б. Иванов. Введение в японскую анимацию, 1998. URL: http://www.hexer.ru/publish.shtml#book1  
  8. Ю.Лотман. Семиотика кино и проблемы киноэстетики Сетевая библиотека User Line: <http://lib.userline.ru/636>
* Материалы сайта "Анимэ и манга в России", URL: http://anime.dvdspesial.ru

**Словарь**

Как у любого другого «фэндома», у отаку есть свой жаргон. Большую его часть составляют слова и выражения, заимствованные из японского и английского языков. Произношение и русскоязычное написание приведено здесь в согласие с общими правилами транслитерации в [киридзи](romaji.htm).

Основные термины:

**Аниме (anime)** - японская анимация

**Манга (manga)** - японские комиксы

**OST** - оригинальный саундтрек (OriginalSoundTrack)

**J-POP** - японская поп-музыка

**J-Rock** - японская рок-музыка

**Мангака (mangaka)** - создатель манги

**Сэйю (seiyuu)** - актер/актриса, озвучивающиеаниме

**Танкобон (tankoubon)** - переиздание манги в виде многостраничных томов

**Меха (mecha)** - любые сложные механизмы в аниме/манга (роботы, средства передвижения и т.д.)

**Хэнcин (henshin)** - превращение/трансформация персонажа/меха

Возрасты зрителей:

**Кодомо (kodomo)** - ребенок

**Сёнэн (shounen)** - юноша (для Японии - с 12 до 18 лет)

**Сёдзё (shoujo)** - девушка (для Японии - с 12 до 18 лет)

**Сэйнэн (seinen)** - молодой мужчина

**Сэйдзин (seijin)** - взрослый мужчина

**Дзё (jou)** - молодая женщина

Некоторые жанры аниме/манги:

**Сэнтай (sentai)** - дословно *"группа/команда"*, жанр аниме/манги, рассказывающий о приключениях небольшой постоянной команды персонажей

**Махо-сёдзё (mahoushoujo)** - *"девушки-волшебницы"*, жанр аниме/манги для девушек, рассказывающий о приключениях девушек и девочек, наделенных необычной магической силой

**Киберпанк (cyberpunk)** - жанр аниме/манги для юношей, рассказывающий о мире будущего, жизнь которого полностью определяют компьютерные технологии

**Добуцу (Doubutsu)** - "пушистики", аниме о человекоподобных и разумных "пушистых" существах

**Хентай (hentai)** - эротическое/порно аниме/манга