Министерство образования и науки Российской Федерации
(МИНОБРНАУКИ РОССИИ)
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (ТГУ)
Институт искусств и культуры
Кафедра теории и истории культуры

ДОПУСТИТЬ К ЗАЩИТЕ В ГЭК

Руководитель ООП
Канд. философских наук, доцент
_____ В.Е. Буденкова
«10» июня 2019 г.

.

МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ

ИСКУССТВО АНИМАЦИИ АЗИАТСКОГО РЕГИОНА КАК ВОПЛОЩЕНИЕ НАЦИОНАЛЬНО-КУЛЬТУРНОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ

по основной образовательной программе подготовки магистра
направление подготовки
51.04.01 – Практическая культурология и менеджмент в культурной сфере

Путнева Марина Константиновна

Руководитель ВКР
канд. филос. наук, доцент
_____ Е. Н. Савельева
подпись
«10» июня 2019 г.

Автор работы
Студентка группы № 16711
_____ М. К. Путнева
подпись

Томск 2019

Содержание

Введение **3**

1. Особенности китайской анимации в контексте мировоззренческих установок культуры. **7**

1.1 Социокультурные предпосылки формирования национально-культурного менталитета китайского общества. **7**

1.2 Особенности китайского искусства **15**

1.4 Основные характеристики китайского киноискусства **23**

1.4 Китайская анимация как художественно-образная форма воплощения особенностей менталитета **27**

2. Специфика развития искусства аниме в пространстве японской культуры **43**

2.1 Социокультурные предпосылки формирования особенностей японского национально-культурного менталитета. **43**

2.2 Живопись как основа традиционного японского искусства **52**

2.3 Общая характеристика японского киноискусства **57**

2.4 Аниме как воплощение национальной самобытности Японской культуры **61**

2.4.1 Зарождение жанра аниме и его основ **61**

2.4.2 Японская анимация послевоенного времени **69**

2.4.3 «Золотой век аниме». **82**

Заключение **101**

Список литературы **106**

Введение

Актуальность работы. За более чем сто лет существования анимация сумела оформиться в самостоятельный вид искусства и обрести большую популярность во всём мире. Анимация – это синтез воображения, творчества, смысла, технологий, традиций и истории. Анимация является важной составляющей визуальной культуры, и, как современный вид искусства, получает возможность транслировать мировоззрения, ценности и взгляды того или иного общества. Запечатлевая установки одного поколения, она даёт возможность донести их до следующего поколения.

В условиях глобализационных процессов современного мира, с одной стороны, облегчается доступ к искусству фактически любой страны. Но в то же время нарастает унификация культурных традиций, стирающая национально-культурные черты. Так, обращаясь к западной анимации, можно заметить, что мультфильмы отличаются шаблонностью. Вместе с тем западноевропейское общество испытывает интерес к азиатской культуре. Такие слова как «суши», «оригами», «манга» или «аниме» знакомы жителям не только азиатских стран.

Китай и Япония, как две ведущие азиатские державы, известны не только своими техническими достижениями, но и богатыми культурными традициями. Японское аниме обрело фанатов по всему миру и породило самостоятельную субкультуру, которая насчитывает миллионы человек, в том числе в нашей стране. Таким образом, мы обращаемся к **проблеме воплощения национального менталитета азиатских стран художественными средствами анимационного искусства.** При этом в сферу интереса автора попадают механизмы, за счет которых эти установки получают своё воплощение в современной визуальной культуре, а именно, в пространстве анимации.

Цель исследования заключается в выявлении национально-культурной специфики формирования анимации Китая и Японии. В связи с этим автор ставит следующие **задачи**:

1. Охарактеризовать особенности социокультурной ситуации в Китае и Японии.
2. Выявить доминирующие ценностные установки Китайской и Японской культур, характеризующие особенности менталитета нации;
3. Изучить развитие мультипликационного искусства в данных странах;
4. На основе анализа ключевых анимационных произведений данных стран выявить специфические особенности их художественно-образной системы.
5. Провести сравнительный анализ художественно-образных систем анимационных традиций Китая и Японии, воплощающих национально-культурные установки двух стран.

6. Обозначить специфику анимационных произведений Китая и Японии, обуславливающую их уникальность в пространстве мирового анимационного искусства.

Объект: художественно-образная система анимации как носитель национально-культурных характеристик.

Предмет: китайская анимация и японское аниме.

Гипотеза магистерской работы строится на основе предположения о том, что художественно-образная система современных видов анимации отражает национально-культурные черты.

Степень теоретической разработанности: Исследованию культуры Японии и Китая уделяют серьезное внимание как отечественные, так и западноевропейские учёные. В последнее время в связи с интересом западного общества к восточным странам, количество подобных работ стремительно растёт. Можно отметить также нарастающий интерес к японскому анимационному жанру «аниме». Однако в большей степени это работы зарубежных теоретиков, а не отечественных авторов. И если основной акцент делается на истории аниме, то выявлению национально-культурной специфики данного феномена не уделено достаточного внимания.

Теоретическую базу, позволяющую выявить ключевые особенности китайской и японской культуры, составляют работы следующих авторов. Для знакомства с китайской культурой использовались труды А. И. Кобзева, Е. А. Торчинова, М. Е. Кравцова, В. Ф. Феоктистова, А. Е. Лукьянова, О. Е. Непомнина, Л. С. Переломова, В. Н. Усова К.В., Васильева, А.А. Маслова, Пигалева А.И., Рифтина Б.Л., Млечина М.Л., Майкла Лёве, К. Чана, Дж. Мэйджора. Искусству Китая посвящены исследования Крюкова М.В., Переломова Л.С., Софронова М.В., Чебоксарова Н.Н., Завадской Е.В., а также зарубежных, в том числе китайских, исследователей: Джен Дуайт, Ли Джуньяо, Ли Сяохун, Ли Цзэхоу. Важное значение для автора представленного исследования имели работы, посвященные искусству кинематографа и анимации Китая (Давид Бордвель, Кристин Томпсон, Стефан Тео, С.И. Юткевич, С.А. Тропцев).

Для выявления особенностей японской культуры были изучены работы Бычковой Т.А., Катасоновой Е.Л, Холодович А.А., Шабаевой М.В., Э. Дейнерова и Мещерякова А.Н., Аванесова А.Н., Алпатова В.М. Среди отечественных авторов, исследующих Японскую культуру, мы выделили как наиболее важные работы Гаджиевой Е.А., Бубновой В.Д., Иванова Б.В., Зубко Г.В., Успенского М.Г., Савельевой А. В области специфики японского кино и аниме нами уделено серьезное внимание следующим отечественным и

зарубежными авторам: Питер Дейл, Джон Хафнер, Ёко Такенами, Юренев Р.Н., Генс Ю.И., Хитрук Ф., Долин А.В., Кравцов Ю. А, Катасонова Е.Л., Иванов Б.А., Робин Бренер, Марк МакУилльямс, Фред Паттен.

Теоретико-методологические основания исследования представлены следующими методами и подходами:

- метод сбора, обработки, структуризации информации;
- описательный метод;
- культурно-исторический метод;
- метод сравнительного анализа.

При методах сбора, обработки и структуризации информации из множества свойств объектов исследования выделяются наиболее значимые, позволяющие охарактеризовать предмет исследования. При описательном методе также выявляются важнейшие особенности объектов исследования для наиболее полного исследования предмета. Культурно–исторический метод направлен на выявление связи между культурно–историческими периодами и создаваемыми в это время произведениями искусства анимации, что позволяет выявить особенности объекта исследования. В исследовании был задействован метод сравнительного анализа, позволяющий выявить специфику китайской и японской анимации на различных культурно-исторических этапах ее развития. Кроме того, применялся киноведческий подход, необходимый для изучения истории кинематографа как системы социальных и духовных ценностей, а также элементы искусствоведческого анализа применительно к художественно-образным особенностям произведений анимации.

Научная новизна исследования: Новизна дипломной работы обусловлена недостаточной изученностью азиатской анимации в контексте воплощения особенностей национально-культурной идентичности. Существуют авторитетные исследования зарубежных ученых, занимающихся изучением аниме: особенностями эстетики, значения в пространстве экранных искусств и т.д. Однако проблеме воплощения национально-культурной самобытности художественными средствами анимации уделяется меньше внимания. Научную новизну данной дипломной работы составляет предложенный комплексный анализ китайской и японской анимации, как художественно-образных систем киноискусства, воплощающих национально-культурные особенности.

Положения, выносимые на защиту:

1. Анимация, как вид киноискусства является отражением мировоззренческих установок той или иной культуры. Средства выразительности анимации позволяют

запечатлеть значимые события и проблемы общества, а также воплотить его ключевые идеи, тенденции и настроения.

2. Такие значимые культурные установки и ценности китайской культуры как коллективизм, трудолюбие, традиционализм, почитание старших и т.д. находят свое воплощение, как в характеристиках конструируемых героев, так и в художественно-образной системе анимации в целом.

3. Японская анимация, в свою очередь, воплощает такие культурно-национальные установки как дисциплинированность, повышенное чувство долга, преданность авторитету и т.д., которые обуславливают характер построения сюжетов, образов героев и художественно-эстетическое решение произведений.

4. Сравнительный анализ двух эстетических парадигм мультипликации Китая и Японии, сформировавших под влиянием особенностей социокультурного развития, выявляет их принципиальное сходство. Азиатские мультфильмы в силу культурного родства схожи в жанровом, графическом и музыкальном решении; ставят в приоритет схожие установки.

Теоретическая значимость предложенной исследовательской работы заключается в концептуализации такой мало проработанной в культурологическом контексте темы, как художественные средства анимации, воплощающие национально-культурные особенности. **Практическое значение** заключается в возможности использовать материал магистерской диссертации для разработки лекций в рамках курса «Искусство кино».

Структура работы: Дипломная работа состоит из введения, двух глав, которые подразделены на параграфы, заключения и списка литературы. Во введении обосновывается актуальность темы, выдвинута цель и задачи, определяются предмет и объект дипломной работы. В первой главе рассматриваются ключевые произведения китайской анимации и выявляются черты национально-культурного характера. Во второй главе анализируются важнейшие произведения японской анимации и выявляются особенности японского менталитета. Заключение содержит основные выводы.

1. Особенности китайской анимации в контексте мировоззренческих установок культуры.

1.1 Социокультурные предпосылки формирования особенностей национально-культурного менталитета китайского общества.

Китай – на сегодняшний день это одна из самых активно развивающихся стран. Особый способ мироощущения, крайним образом отличающийся от нашего, заставляет нас удивляться особенностям и привычкам этого народа.

Китайская культура отличается самобытностью и считается доминирующей культурой Восточной Азии. Тот факт, что Китай является одной из древнейших организованных цивилизаций, переведен на тонны объяснений современной китайской культуры. На культуру китайского народа в настоящее время сильное влияние оказывают традиции, которые передавались из поколения в поколение, а также влияние Запада. Эти две культуры сосуществуют в некоем равновесии, о чем свидетельствует контрастирующая западная мода и традиционный китайский наряд, огромные небоскребы Пекина и Шанхая, расположенные рядом с бесчисленными зданиями наследия, разбросанными по всей стране.

Мультипликация, как часть современного искусства, способна запечатлеть и передать идеалы и установки культур и поколений. Анимация – являясь жанром современного киноискусства, идёт в ногу, как с новыми технологиями, так и с новыми представлениями и взглядами людей. Глобализационные процессы, происходящие в мире, оказывают большое влияние на культуру, создавая проблему унификации и обезличивания. Но способна ли мощная китайская культура дать отпор всеохватывающей вестернизации? В данной работе нам предстоит провести анализ выдающихся анимационных китайский произведений с целью выявления национально-культурных особенностей и наличия уникальных художественно-выразительных средств. Для того, чтобы дать максимально достоверную оценку, нам необходимо рассмотреть основные этапы в развитии китайской культуры и выделить доминирующие культурные особенности китайского народа.

Китай имеет богатейшую историю. Китайская цивилизация, являясь одной из старейших, по утверждению исторических письменных источников, появилась около 5000 лет назад.[1] За пять тысяч лет существования китайская цивилизация перетерпела прошла множество испытаний, была подвергнута многочисленным изменениям, вследствие чего оформилась китайская культура, известная своими богатыми традициями. Несмотря на

[1] Васильев К.В. Истоки китайской цивилизации. М., 1998 434 стр.

большую территорию, китайская культура отличается общностью религиозных и этических взглядов, а также общностью языка. Конфуцианство и даосизм, являясь древнейшими и важнейшими религиями этой страны, стали главной составляющей частью менталитета жителей Поднебесной. В ходе многовековой истории на становление культурно – национального духа повлияли еще такие факторы как:

1. Многовековая изоляция от внешнего мира[2];
2. Сложность ведения сельского хозяйства;
3. Религиозные и философские учения.

Выделим несколько важнейших национальных черт жителей Китая.

Нельзя не сказать о важнейшей роли конфуцианства в китайской культуре. Именно конфуцианство стало основой развития всех сторон жизни китайского общества, и заложило мировоззренческий фундамент, который не слабеет по сей день.

Основы этико-политического учения, возникшего в Древнем Китае в 6 в. до н.э., были заложены Конфуцием и были развиты его последователями: Мэн-цзы, Сюн – Цзы и др. В основе мировоззрения лежат интересы правящей аристократии, которая имела власть над всеми сферами жизни общества. Главной задачей правителей являлось укрепление общественного строя путём строго соблюдения традиций, и тотального контроля над общественными и семейными отношениями жителей страны. Вопросы этики, морали и государственного управления сложились в понятие «Жэнь»[3], и провозгласили гуманность высшей добродетелью. Основой гуманности начали считать «Ли» - уважение к старшим: старшим по возрасту, статусу и т.д.

Культ «Неба» - важнейший в конфуцианстве, превозносит правителя как небесного посланника, наделенного божественными качествами: абсолютной мудростью, безграничным умом, огромной силой и т.д. Китайский правитель – творец справедливости: любое его право и действие верно и оправдано, ведь он – посланник Неба, избранный свыше. Большое значение придавалось учению «чжен мин»[4], главной идеей которого было поставить «каждого на свое место», строго определяло обязанности каждого человека. «Государь должен быть государем, подданный — подданным, отец — отцом, сын — сыном».[5] [6]

---

[2] Pasilika [Электронный ресурс] // URL: http://worlds-culture.ru/index.php?action=full&id=153 дата обращения (11.11.2017)

[3] Электронная библиотека ИФ РАН» Новая философская энциклопедия»; [Электронный ресурс] // URL: https://iphlib.ru/greenstone3/library/collection/newphilenc/document/HASH1a1f1a995c20707f9b541a дата обращения (12.11.2017)

[4] Понятия и категории - Вспомогательный проект портала ХРОНОС; [Электронный ресурс] // URL: http://ponjatija.ru/node/923 дата обращения (12.11.2017)

[5] Конфуций. Первый учитель Поднебесной; М.: Литрес; 2017; 476 стр.

Но не только Конфуцианство определяло путь развития китайского общества. Нельзя не сказать о Даосизме – еще одной важнейшей части китайского культурного наследия, возникшей в 5 в. до н.э. Основателем этого мировоззрения является Лао Цзы, автор трактата "О Пути и Возможностях" (Дао-де-цзин) – набора инструкций для обретения просветления и гармоничной жизни. Даосизм пытался объяснить основы построения окружающего мира и найти путь, по которому должны следовать человек, природа и космос. Понятие «Дао» имеет 2 значения:

1. Универсальный космический закон, по которому движется как человек, так и природа. Именно благодаря этому закону возможно существование мира.
2. Пустота, из которой в дальнейшем произошёл весь мир.

Само понятие «дао» переводится как путь и включает в себя двойственность Инь-Янь, чье динамическое равновесие привносит гармонию в космический порядок. Концепция инь и ян — двух противоположных и взаимодополняющих начал — пронизывает все в китайской культурной традиции, от системы управления государством и отношений между людьми до правил питания и саморегуляции. Она же распространяется и на весьма сложную систему взаимоотношений между человеком и духовным миром.[7]

Перечислим **основные идеи даосизма**, чтобы в ходе работы проследить их влияние на китайскую культуру.

1. Круговорот материи в природе. "Все происходит из земли и ухо-дит в землю" [8]
2. Невмешательство в законы природы и недеяние (у-вей). Природа живет по собственным правилам, которые должны быть незыблемы для человека. А ему остается лишь созерцать.
3. Как и в конфуцианстве, в даосизме важной основой является подчинение императору, имеющему духовный контакт с природой и божествами.
4. Из-за тесной связи с буддизмом, проникшим в Китай из Индии в 1 веке н.э., даосизм перенял некоторые его основы. Даосизм, как и буддизм, говорит, что источником страданий являются наши желания. И только отказавшись от них, мы можем быть свободны.[9]

---

[6] Конфуцианство в Китае: проблемы теории и практики. Переломов Л.С. М., 1982. -119с.
[7] Маслов А.А. Китай: Укрощение драконов. Духовные поиски и сакральный экстаз. М.: Алетейа, 2003, с. 29-36.
[8] Stoodwood.ru; [Электронный ресурс] //URL:https://studwood.ru/599511/filosofiya/filosofiya_drevnego_kitaya_daosizm_buddizm дата обращения (12.11.2017)
[9] Chinastudy.com [Электронный ресурс] //URL: http://www.chinastudy.ru/articles/item/id/28 дата обращения (12.11.2017)

Важнейшей идеей в даосизме является связь предметов и явлений. Следуя даосизму, предметы не могут быть красивыми и безобразными, сладкими и горькими, большими и маленькими сами по себе. Необходимо их сравнить – то есть найти между ними связь, найти общее и различное. Таким образом мы увидим, что предметы не могут существовать независимо друг от друга, вместе они образуют мировое единство. [10]

В наши дни чрезвычайно популярно зародившееся в глубокой древности учение – фэншуй, которое связывает воедино стихии и судьбы людей, а также боевое учение – у-шу и дыхательная гимнастика – цигун. Все эти практики выросли на базе даосизма.[11] [12]

У китайцев есть термин «вай сан» - что значит «открытый». Он применяется по отношению к иностранцам. Свой же характер китайцы называют «нэй сан» - **замкнутый, закрытый**.[13] Эта особенность менталитета сложилась под влиянием конфуцианства, которое ставило во главу человеческой жизни чувство долга, и отводило на задний план любые чувственно – эмоциональные начала.

Конфуцианство (по имени китайского мыслителя Кунцзы — Конфуция — этико-политическое и религиозно-философское учение о нравственном поведении человека и основанном на морали, социальном порядке, возникшее в Китае.[14]

Сложившийся на протяжении веков строгий стереотип поведения продолжает играть роль и в жизни современных китайцев. Приведем несколько примеров.

Проявление чувств на публике невозможно для жителей Китая. Дурным тоном служит громкий разговор. Также нельзя смотреть в лицо собеседнику – так делают только враги или ненавидящие друг друга люди. «Во время разговора один на один с малоизвестными людьми китаец ведет себя специфически: сохраняет неподвижными положение лица и тела, сидит прямо, выгнув спину, не шевелится со-всем, только губы слегка движутся, а голос приближен к шепоту.»[15] Однако современный Китай под влиянием глобализации постепенно нивелирует эти особенности, унифицируя поведение и подражая западному типу. «Сами китайцы, говоря о сдержанности своего характера,

---

[10] Искусство У-шу [Электронный ресурс] //URL: http://wushu-forever.ru/daosizm-osnovnyie-idei-kratko.html дата обращения (18.11.2017)
[11] Пигалев А.И., Евдокимцев Д.В. Ян и Инь. История философии. Энциклопедия. Минск, 2002, с. 1347-1348.
[12] Рифтин Б. Л. Инь и Ян. Мифы народов мира. Т.1., М., 1991, с. 547
[13] Национальные менталитеты: их изучение в контексте глобализации и взаимодействия культур; [Электронный ресурс] //URL: http://national-mentalities.ru/news/uchastie_e_nikitinoj_v_konferencii_v_moldove/ дата обращения (21.11.2017)
[14] Конфуцианство в Китае. Проблемы теории и практики / Отв. ред. Л. П. Делюсин. — М.: Наука, 1982. — 264 с.
[15]Антропосфера [Электронный ресурс] //URL http://anthroposphera.blogspot.ru/2010/09/blog-post_07.html дата обращения (22.11.2017)

сравнивают его с термосом, который внутри горячий, а снаружи холодный.»[16] На сегодняшний день для молодого китайского поколения свойственны эмоциональность и впечатляемость. Стоит отметить, что чаще всего у китайцев отсутствует связь между эмоциями и чувствами. Бурное выражение эмоций может быть вызвано скорее чрезмерной возбудимостью, чем искренним переживанием. Поэтому иностранцу бывает крайне тяжело понять настроение и эмоциональные поведение представителей Поднебесной.

Огромная численность населения, жесткая система власти и необходимость упорного, титанического труда заставили людей объединяться. Таким образом, каждый индивид стал зависим от группы. В создавшихся общинах каждый человек выполнял определенную роль. Также в китайском обществе можно увидеть строгую иерархичность: подчинение начальнику, если говорить о рабочем коллективе, или подчинение младших старшим, если рассматривать семью.

Исследователь Хо (Хэ Юхуэй — этнический китаец, что в данном случае представляется особенно важным) формулирует три основные особенности коллективизма:

- Индивид считает, что его благополучие и безопасность обеспечиваются общественной структурой.
- Интересы большой социальной группы, к которой принадлежит индивид, формируются на основе интересов входящих в нее малых групп.
- Отношения между индивидом и коллективом строятся на принципах взаимной ответственности и помощи. При этом общественные интересы могут служить гарантией интересов индивида только в том **случае, если индивид ставит общественный интерес выше личного.**[17]

Однако на сегодняшний день Китай, превратившись в активно развивающуюся страну, стремится занять лидирующее место в мировом пространстве. Современная массовая культура, представляет человека, как самоценного индивида, что в корне отличается от представлений о человеке в китайской культуре. Если в Европе свобода выступает как доминирующая ценность, то для жителя Китая она окажется неприемлемой.

[16] Антропосфера [Электронный ресурс] //URL http://anthroposphera.blogspot.ru/2010/09/blog-post_07.html дата обращения (22.11.2017)
[17] Обзоры по китайской социальной психологии). Вып. I. Пекин, 2005. С. 78.

Следует отметить, что высокая роль внутригрупповых отношений и связей устанавливается прежде всего традициями и обычаями, которые как раз и выступают регуляторами общественной жизни.

Даже если представитель китайской культуры живет за пределами Китая, он сохранит верность традициям и присущий им образ жизни

На долю Китая выпало немало войн и бедствий, заставивших людей экономить еду, силу, материальные вещи. Отсюда такая расчетливость и бережливость. Примером может послужить строительство пусковых установок ядерных ракет в 80-е годы двадцатого века. Когда у США и СССР было порядка тысячи ракет, расчетливые китайцы запустили установку всего ста ракет! По их расчетам, именно этого количества будет достаточно, чтобы сбить с толку и обезвредить врага. [18]

Интересным примером может послужить национальная кухня. В пищу употребляется большинство представителей флоры и фауны. А объяснение таким странным, казалось бы, вкусовым предпочтениям крайне легко объяснить – особенности территории и климата. Такая не привередливость, сложившаяся десятки веков назад, кажется дикой представителям европейской культуры. Убивая и поедая маленьких животных, китайцы выглядят безжалостными и беспощадными. Стоит вспомнить массовое уничтожение воробьёв в 1958 г., когда из-за нашествия этих птиц сельское хозяйство страны терпело огромные убытки. На VIII съезде Коммунистической партии Китая, была разработана кампания «уничтожения четырех вредителей».[19] [20]Так как воробьи не способны находиться в воздухе больше пятнадцати минут, китайский народ по указу Мао Цзедуна должен был кричать, топать и шуметь. Кампания прошла успешно – воробьев удалось истребить. После данного мероприятия люди делали фотографии с мертвыми птицами, чтобы продемонстрировать свою работу.

Еще одной особенностью является **чувство долга**. Причем это касается всех сфер человеческой жизни. Долг перед государством: поклонение перед правителем и выполнение всех норм и правил. Как было указано выше, строгая иерархия и подчинение старшим (по возрасту или статусу), является неотъемлемой чертой китайского менталитета. Для китайцев было необходимостью исполнять любые приказы власти. Порой это даже доводилось до абсурда. Беспрекословное подчинение не позволяло

[18] Вопросник Электронный ресурс URL: http://voprosik.net/skolko-yadernyx-raket-u-kitaya/ дата обращения (23.11.2017)
[19] Млечин Л. М. Китай — великая держава номер один? — БХВ-Петербург, 2012, с. 281

человеку самостоятельно принимать решения, лишало выбора и способности думать самостоятельно. Поэтому жителям Китая **свойственна боязнь властей, исполнительность, внушаемость**.

Самый большой **страх для китайцев – «потерять лицо».** Это значит, например, быть уличенным в воровстве, совершить какой – либо грех или публично опозориться. В традиционном Китае были нередки случаи, когда после подобных проступков китайцы могли даже покончить с собой. В современном Китае эта особенность также имеет место быть, правда, своей жизнью китайцы уже так легко не распоряжаются. Однако, провинившись перед руководством, работники могут заслужить прощение публично покаясь и даже нанеся себе вред. «На ошибках учатся» пословица точно не про китайцев. «Ради «сохранения лица» покрывались не только административные ошибки, но даже казнокрадство и воровство.»[21] Недопустимо показывать свое незнание. Даже если задать китайцу вопрос, на который он не знает ответа, вероятней всего от скажет неправду, чем признается в том, что не знает. В связи с этим для большей части китайцев лицемерие и скрытность не выступают как негативные качества. Очень часто китайцы проявляют себя как актеры: в зависимости от ситуации примеряют разные маски, **стремясь создать у окружающих положительное мнение о себе** или, чтобы избежать неприятных ситуаций. Также жителям Китая свойственно преумножать и приукрашивать свои силы и возможности, чтобы поразить собеседника.

Китайский народ всегда пытался извлечь из всего максимальную выгоду. Отсюда в китайцах мы можем увидеть такие черты как: **бережливость, жадность, скупость и расчетливость.** Однако в современном Китае процветает «вещизм» - ориентир на материальный мир. «Не отставать от других» - вот еще один лозунг современного Китая. Следовать западным тенденциям и примерять на себя западные ценности – вот что модно для молодого поколения жителей Китая, особенно в больших городах.

Все мы знаем Китай как «Родину подделок». Дело в том, что еще с древних времен обучение в мастерских проходило именно путем повторения. Чем больше работа была приближена к оригиналу, тем большую ценность она имела. А если помножить мастерство на трудолюбие, мы получим огромное количество копий, чем и знаменит Китай. [22]

---

[21] Электронная база данных «Национальные менталитеты: их изучение в контексте глобализации и взаимодействия культур»

[22] KM.RU Рефераты [Электронный ресурс] //URL: http://www.km.ru/referats/E3D18702745F40E1BC4887BE325D53EF (дата обращения 23.11.2017)

«Конфуцианство придавало китайскому народу на протяжении столетий идею значимости «формы», а не содержания.» [23]

В обществе значимы не чувства индивида, а его манера поведения, его соответствие занимаемому статусу. Внимание уделялось прежде всего поступкам, а не помыслам. Именно поэтому китайцам свойственна **«театральность» в поведении.** Гипертрофированное выражение эмоций зачастую не понятно представителям других культур. Иностранцы могут принять это за лживость, лицемерие и саркастичность. Однако мотивом такого поведения служит склонность китайцев следовать установленным традициям и правилам, а не особенности генотипа и пр.

Китайский народ отличает умение довольствоваться малым, трудолюбие и упорство. Вот почему на сегодняшний день Китай является одним из лидирующих экономических государств в мире.

Таким образом, рассмотрев труды западных и отечественных китаеведов, а также современные издания о Китае, мы можем выделить следующие доминирующие национально-культурные черты:

- **Общеэтнические черты** — ***трудолюбие, верность традициям, практицизм, упорство, умение довольствоваться малым;***
- **Черты группового поведения** — ***коллективизм, почитание старших, боязнь властей, страх «потерять лицо» или быть опозоренным, стремление создать положительное мнение о себе;***
- **Бытовые черты** — ***бережливость, прагматичность, жадность, скупость, расчётливость;***

[23] Открытая реальность [Электронный ресурс] //URL: http://www.openreality.ru/school/religion/confucianism/main-ideas/ дата обращения (23.11.2017)

1.2 Особенности китайского искусства

Искусство, являясь зеркалом культуры, не могло не впитать в себя установки, идеи и мировоззрения людей, принадлежащих этой культуре. Искусство Китая представляет собой уникальное явление, где ведущая роль отдается не человеку, а природе. Неразделенность с природой, гармоничное сосуществование и наблюдение за ней позволили человеку уже в 3 тыс. до нашей эры создать компас, звездные карты, лунный календарь и сейсмограф.

Культурные и духовные ценности Китая имеют богатейшую историю развития, которая насчитывает ни одно тысячелетие. Чтобы правильно воспринимать и понимать китайской искусство, нужно осознавать самоценность его, как феномена, обладающего самостоятельным историческим путем, кардинально отличающимся от европейского. Особое восприятие мира лучше всего демонстрирует искусство.

Для китайских художников самое главное - передать жизнь, сохранить её правду, а не просто точно скопировать объекты. Также искусство должно нести позитивный настрой. Нарисованное должно иметь смысл, а смысл должен быть позитивный. [24]

Стоит обозначит противоположность "Полнота - пустота", как один из важнейших приёмов в китайской живописи. Это не просто передача пространства, прежде всего создание глубины и смысловой наполненности. Пустота представляет собой содержательность, живую энергию. Она проникает внутрь всех вещей, наполняя их. Она же является первоосновой всего сущего. Она придает значительность сюжету, например, живопись, где изображаются одни птицы, означает, что птицы летят высоко в небе. "Оставленное пустым пространство – это один из аспектов ритма, внутренне присущего всем вещам, который невидим. Кисть играет с формой и пространством, чтобы придать картине жизнь и динамизм." [25] [26] [27]

Лучше всего отношение человека и природы продемонстрировала китайская живопись – «Гохуа», что буквально переводится как «живопись нашей страны».[28] Она также вобрала в себя обычаи и традиции. Китайская живопись – это слияние изобразительного искусства, графики и поэзии, слияние человека и природы.

---

[24] Клуб восточной культуры 2 империи Рефераты [Электронный ресурс] //URL: http://dveimperii.ru/articles/chetyre-blagorodnyh дата обращения (4.01.2018)

[25] Ли Джуньяо, Ли Сяохун. Китайская живопись. Техника рисования, инструменты, сюжеты. Перевод и издание на русском языке. Издательская группа «Контэнт», 2011

[26] Искусство Японии, Китая и Кореи. – М.: Эксмо, 2013. – 384 с.: ил.

[27] Китайская живопись кистью. Энциклопедия. Под ред. Вив Фостер. Издательство АРТ-РОДНИК, издание на русском языке, 2007г.

[28] Джейн Дуайт: Традиционная китайская живопись; Ридерз Дайджест, 2013 г.; 192 стр.

«Природа учит человека понимать прекрасное» - эта истина стала основой Китайской живописи.[29] По оценкам историков, китайская живопись зародилась в эпоху неолита (около 5 тыс. лет назад) и представляла собой изображения людей, животных, а также узоры, нанесенные на керамическую посуду. Со временем в живописи появились жанры, основой которых также была природа:

1. пейзажи «горы — воды»,
2. цветы и птицы,
3. живопись бамбука,
4. анималистическая живопись,
5. живопись фигур и портретная живопись.

Нередко помимо рисунка на картине можно увидеть красивые надписи, поясняющие содержание картины, отражающие внутренние переживания художника в момент написания картины, или просто стихи, для более глубокого и полного восприятия изображенного. "В стихах была образность живописи, а в живописи присутствовала поэзия", - эти слова принадлежат выдающемуся поэту и живописцу Су Ши, жившему в 11 веке.[30]

Стоит сказать о глубоком символизме в китайской живописи. Изящные формы, изображаемые художником, передают особое послание, особый смысл. Стоит заметить, что некоторые образы растений и животных встречаются особо часто, так как имеют большую смысловую нагрузку.

В китайской живописи мы столкнемся с понятием "Четыре благородных". Это четыре благородных растения - бамбук, слива, орхидея, хризантема, которые олицетворяет и символизирует космогонические принципы и общие закономерности природы. [31]

Бамбук - одно из самых популярных и распространенных в китайской живописи растений. Прочный и стремительный бамбук стал символом стойкости, силы, долголетия и высоких моральных качеств. Бамбук чаще всего мы можем увидеть в картинах китайского художника Вэнь Тун (1019-1079), так же это растение любили изображать Чжао Мэнфу, Ли Кань, Као Кэгун, Кэ Цзюсы, жившие в эпоху Юань (1271 - 1368г.). [32]

Слива - каждую весну это растение радует людей своими великолепными цветами. Переживая морозную зиму, это дерево каждый год словно перерождается, демонстрируя

[29] Национальная библиотека Чувашской Республики; [Электронный ресурс] //URL: http://nbchr.ru/index.php?option=com_content&view=article&id=10376&Itemid=1131 дата обращения (06.01.2018)
[30] Су Дун-по. Стихи, мелодии, поэмы. М.: Художественная литература, 1975.
[31] Джейн Дуайт: Традиционная китайская живопись; Ридерз Дайджест, 2013 г.; 192 стр.
[32] Бесконечная ци Искусство поэзия Восток; [Электронный ресурс] //URL: http://turisheva.ru/2015/01/15/bambuk-v-kitayskoy-zhivopisi/ дата обращения (06.01.2018)

не только непрерывность, подобно птице Феникс в греческой мифологии, но еще стойкость и верность. Удивительно символичное растение, каждая часть которого скрывает глубокое содержание: "цветоножка является символом абсолютного начала, а чашечка цветка олицетворяет сразу 3 силы: Землю, Небо и Человека."[33]

Орхидея - нежная и изящная, она является символом женственности и плодородия. Орхидея является символом великой пустоты - первоначала, из которого возникло все живое.

Хризантема - это растение символизирует зрелость и мудрость, спокойствие и одиночество, она часто была символом отшельников и скитальцев, хранящих сакральные тайны и знания.[34]

Помимо "Четырех благородных" мы можем встретиться с не менее важными символами.

Лотос - это священное растение почиталось в Китае еще до проникновения буддизма (в Буддизме этот цветок обожествлен, так как по легенде из него родился Будда)[35]. "Лотос «хэ» созвучен со словом «хэ» - гармония."[36] Этот удивительный цветок, поднимаясь из грязной и мутной воды, восхищает своей красотой и свежестью. Он символизирует совершенство, духовное раскрытие, прозрение, мудрость, стойкость и верность.[37]

Пион обозначал благородную семью, аристакратичность и статус. Пион - цветок аристократов, символ успеха и богатства.

Банан - символ самодисциплины, самосовершенствования.

Персик - долголетие. Также считалось, молодые девушки могли читать заклинание персику, чтобы привлечь мужчину в дом.

Нарцисс - символ женской чистоты и преданности. Также символ удачи.

Сосна - символ долголетия.

Гранат - символ большой семьи, символ потомства. "Под одной крышей рядом ужилилась тысяча сыновей." [38]

Хурма - символ радости, достатка, полноты; символ конца осени, богатого урожая.

---

[33]Две империи клуб восточной культуры [Электронный ресурс] //URL: http://dveimperii.ru/articles/tsvetuschaya-dikaya-sliva дата обращения (06.01.2018)
[34] Традиционная китайская живопись; Д. Дуайт; Ридерз Дайджест, 2013 г, 192 стр.
[35] Философская школа Новый Акрополь [Электронный ресурс] //URL: http://www.newacropol.ru/alexandria/symbols/lotos/ дата обращения (07.09.2018)
[36] ДаВинчи [Электронный ресурс] //URL: http://www.davinci-school.ru/articles/chinese_symbolism/ дата обращения (09.09.2018)
[37] Ч. Уильямс; Китайская культура. Мифы. Герои. Символы; М.: «Центрполиграф» 2011 г.
[38] Рисующие ветер [Электронный ресурс] //URL: http://xn----dtbhcana6dhdqg2f7c.xn--p1ai/cgi-bin/rysuyushchye_veter/index.pl?i=2&text=page дата обращения (18.01.2018)

Тыква - символ здоровья и процветания и плодородия, в легендах и сказаниях представлена как предмет магической силы.

Капуста - благосостояние, богатство.

Животные символы.

Карп - один из популярнейших символов в китайской культуре и по сей день. Эти рыбы часто плывут вверх по течению, и это, по-китайски, благоприятно, потому что они представляют собой терпение и решительность, и что пожелания будут исполнены после некоторого времени неудачи.

Петух - он, как и карп, является символом удачи. Но прежде всего в работе. Принято изображать петуха с внушительным ребнем: чем больше гребень - тем больший успех ждёт впереди. Петух своим утренним криком способен прогнать ночных духов, поэтому он - носитель свотлого начала - Ян. "Его наделяли пятью добродетелями: носит гребень – ученость, шпоры – воинственность, не боится врагов и готов нападать – храбрость, увидев пищу извещает других - гуманность, несет ночную стражу и не пропускает рассвет – надежность."[39]

Журавль - символ мудрости и долголетия.

Павлин - изящество и благородство. Земное явление птицы феникс.

Уточки-мандаринки - счастливый брак, крепкий союз, счастье семейной жизни.

Орёл/ Сокол - смелость и проницательность.

Дикий гусь – светлое начало ян, т.к. «летит за солнцем», символ брака, долгожданных вестей, летящие гуси в осеннем небе – символ тоски по родным краям.

Сорока - добрый символ, светлое начало. Счастье в семейной жизни.

Феникс - главная птица - символ гармонии, благородия, совершенства. Символ мира, справедливости и высших сил.

Креветка - её называют морским драконом. Она - олицетворение величественности, удачи и счастья.

Буйвол означает трудолюбие, смиренность и благородство.

Тигр – король всех зверей, честь, бесстрашие, символ настоящего солдата, повелитель всех наземных животных, защитник от злых духов.

Кот - Двуликий кот символизирует превращение зла в счастье, победу добра над злом. Первое лицо кота нахмуренное и угрюмое, чтобы прогнать злых духов, а второе улыбающееся, чтобы привлечь счастье и удачу.

---

[39] Школа живописи да Винчи [Электронный ресурс] //URL: http://www.davinci-school.ru/articles/chinese_symbolism/ дата обращения 18.01.2018)

Наивысшим китайским символом является **дракон**. Эти фантастические животные приносят удачу, процветание и гармонию, являются символом защиты. Дракон - символ императора, потому изображение дракона встречается особенно часто: как элемент декора во дворцах, в виде украшения на одежде, посуде и др.

Дракон - многогранный и многоликий символ, что имеет 9 ипостасей:

1. **Биси** - Дракон - черепаха. Главный среди девяти драконов, также самый поплярный и общепризнаный. Он изображается с острыми зубами и большой спиной - чтобы защищаться от невзгод и нести тяготы жизни.
2. **Цю Ню** - Дракон - корова. Символ музыки и поэзии. Чаще всего изображается жёлтым.
3. **Яцзи** - Дракон - волк. Он имеет живот змеи и голову леопарда. Предстиавлен как могучий и отважный воин с мечем в руках. Символ победы в войне.
4. **Гун Фу** - Дракон- козел. Существо хитрое и авантюрное. Наделён ловкостью и хитростью, но при этом не выступает как отрицательный персонаж.
5. **Пу Лао** - Дракон - собака. Повелитель звуков, который любит громко кричать.
6. **Чивэнь** - Дракон - рыба. Морской житель, повелитель стихий. Оберегает людей от природных бедствий.
7. **Биан** - Дркон - тигр. Это мудрейшее существо, вершащее правосудие.
8. **Суанни** - Дракон - Лев - символ спокойствия и размеренности. Мудрый и невозмутимый, он - обладатель неслыханных богатств, символ бережливости, скупости и созерцательности.
9. **Фу Си** - Младший дракон - символ юности, свежести и новых начинаний. [40] [41] [42] [43]

Помимо образной символики, выраженной в виде животных и растений, большую роль в работах китайских художников играл цвет. **Цвет** – один из главных способов познания и обозначения явлений и объектов. В каждый цвет человек наполняет определенным смыслом и рядом характеристик. Прежде всего об этом говорит искусство, однако и в бытовой человеческой среде символика цвета играет большое значение. Разные культуры наделили цвета разными значениями. Один и тот же цвет в культуре запада может считаться почитаемым и благородным, а в восточной культуре иметь исключительно негативную окраску. [44]

---

[40] Эстетические проблемы живописи старого Китая; Завадская Е.В.; М.: Искусство, 1975. — 440 с.
[41] Ли Джуньяо, Ли Сяохун. Китайская живопись. Техника рисования, инструменты, сюжеты. Перевод и издание на русском языке. Издательская группа «Контэнт», 2011
[42] Искусство Японии, Китая и Кореи. – М.: Эксмо, 2013. – 384 с.: ил.
[43] Китайская живопись кистью. Энциклопедия. Под ред. Вив Фостер. Издательство АРТ-РОДНИК, издание на русском языке, 2007.
[44] Эстетические проблемы живописи старого Китая; Завадская Е.В.; М.: Искусство, 1975. — 440 с.

В рамках нашего исследования требуется уделить особое внимание ключевым цветам китайской культуры. Ведь именно с помощью цвета китайские художники выражали идеи своих работ, выражали эмоционально – чувственную составляющую, и даже уклад эпохи.

Уже 5 тысяч лет назад жители Древнего Китая разработали систему 5 элементов и определили цветовую символику.

Пять первоэлементов - это **вода, огонь, дерево, металл, земля**. Им соответствуют 5 цветов: **черный (хэй), красный (хун), сине-зеленый (цин), белый (бай) и желтый (хуан).** Эти 5 элементов, по мнению дверних китайцев, являются первоосновой всех вещей. Основы этих знаний люди перенесли в обыденную жизнь и наделили повседневные вещи новым смыслом.

Рассмотрим символику **5 основных цветов**.

Черный цвет в искусстве Древнего Китая был "царем цветов". Он символизировал небо и императора. Об этом говорит: "Книга перемен" - важнейшая из древних философско - религиозных китайских книг. В китайской культуре черный цвет соотносится с женским началом - инь. Ян всегда следует за инь, так как из тьмы появилось все сущее. В повседневной жизни, в отличие от искусства, этот цвет носит абсолютно другую символику. Чёрный - цвет созидания, недеяния, цвет зимы и одиночества. По другим источникам "Черный цвет относится к темным цветовым тонам, символизирует смерть, злодеяние, ужас, опасность, суровость, невзгоды. Исходя из этого, в традиционной культуре Китая и белый, и черный цвета оба символизируют несчастье."[45] Также чёрный цвет считали мистическим и колдовским, цветом ночи и мистики.

В теории пяти элементов **белый цвет** - символ чистоты, справедливости, света и радости. Белый цвет был распространен в одежде жителей Китая. с 3 века до н.э. до начала 10 века люди, занимавшие низкое положение в обществе могли носить одежду исключительно белого цвета. В народности хань белая одежда использовалась во время похорон, и белый цвет стал символом смерти и скорби. Так, белые цветы в волосах женщины сообщали окружающим, что она переживает смерть близкого человека. Однако с 20 века, под влиянием западной культуры, белый цвет резко сменил свою символику. На сегодняшний день белый цвет вырожает возвышенность, скромность и божественность. Как бы странно не казалось, но белый цвет китайцы соотносят с осенью, а животное, несущее характеристику белого цвета - тигр.

[45] Чжан, Хаонань; Избранные диссертации национального художественного колледжа / Хаонань Чжан. Ляонинский издательский дом изобразительных искусств, 1986

Как говорили китайцы: "**Красный цвет** - первый цвет, воспринимаемый людьми". Потому что это цвет сердца, крови, заката и огня. Недаром этот цвет был так любим аристократией. «Издавна люди полагали, что одежда красного цвета – это одежда высокопоставленных чиновников, её могут носить лишь люди высокого социального положения».[46] Красный цвет - символ богатства, успеха и процветания. Недаром флаг Китая именно красного цвета. В искусстве красный цвет - символ любви и пылкой страсти в первом случае, во втором - символ веселья и радости. «Во время свадебной церемонии новобрачной обязательно следует надеть красное платье, красные брюки и красную фату, и вдобавок к этому красные расшитые узорами туфельки. Как говорят, красный цвет символизирует благополучие в семейной жизни, такое же яркое, как огонь. Еще говорят, что на свадьбу нужно одеваться в красное, и только тогда родится сын. Также в своем роде выдающейся является вера в то, что красный пояс поможет изгнать зло и будет способствовать счастью. Считается, что если в год рождения человека по 12-летнему циклу (в 12 лет, 24 года, 36 лет и т. д.) завязывать красный пояс и носить нижнее белье красного цвета, то можно отвести беду, а если носить красные брюки, то любое дело получит развитие и благоприятный исход».[47]

В "Пять основных цветов" также входит **жёлтый**. Его называли цветом изобилия и стремления к совершенству. Подобно солнечному свету, он ассоциировался с теплом и счастьем. Жёлтый - цвет могущества и власти. Он является вторым цветом императора, так как является вариацией красного. Китайские живописцы использовали жёлтый цвет для передачи радости, надежды и благосостояния. Этот цвет символизирует землю, потому ассоциируется с плодородием и концом лета.

Зелёный – цвет природы, обозначает здоровье, силу и естественность. Однако, несмотря на это «В китайской традиционной культуре зеленый цвет является также и символом низкого общественного положения. Так, после Юаньской династии все публичные женщины повязывали голову зеленым платком, показывая тем самым свое низкое положение в обществе; если у супруги были внебрачные отношения, а муж смотрел на это сквозь пальцы, ему давали кличку «носящий зеленую шапку», это прозвище означало «рогоносец» или «обманутый муж»».[48] Китайские художники зелёным

[46] Чжэн, Тао. Контраст цветовой культуры в одежде России и Китая / ТаоЧжэн // Научный журнал Национального Университета имени Гуйчжоу; 2001. С. 23–24.
[47] Ли, Цзэхоу. Эстетические мысли Китая / Цзэхру Ли. Пекин, 1981.
[48] Чжэн // Научный журнал Национального Университета имени Гуйчжоу. 2001. С. 23–24.

цветом обозначали природу и называли зелёный цветом юности, свежести, весны, гармонии и спокойствия. [49] [50] [51] [52]

Итак, изучив труды отечественных и зарубежных учёных, а также культурно-исторический контекст, мы выявили ключевые черты китайского национального менталитета. Выявили, что ведущая роль в жизни государства принадлежала императору, а институт власти оказал огромное влияние на разные сферы жизни жителей Китая. Также большую роль в жизни Китая, прежде всего в искусстве, сыграла религия. Синтоизм, важной частью которого является любовь к природе, определил вектор развития китайской живописи, в корне отличающейся от европейской, и сформировал систему сакральных образов. Но сохранилась ли эта система в современном китайском искусстве, и какую роль играет менталитет, мы узнаем на примере кинематографа.

[49] Духовная культура Китая [Т. 2]: энциклопедия : в 5 т. /Рос. акад. наук, Ин-т Дальнего Востока
[50] Ли, Цзэхоу.2. Эстетические мысли Китая / Цзэхру Ли. Пекин, 1981.
[51] Школа живописи да Винчи [Электронный ресурс] //URL: http://www.davinci-school.ru/articles/chinese_symbolism/ дата обращения 18.01.2018)
[52] Studychinese.ru [Электронный ресурс] //URL http://www.studychinese.ru/articles/8/196/ дата обращения 22.01.2018)

1.3 Основные характеристики китайского киноискусства

Прежде чем перейти к изучению мультипликации, необходимо познакомиться с китайским кинематографом. В первую очередь обозначим особенности китайского кинопроизводства.

Кинофильмы были представлены Китаю в 1896 году. Первый зарегистрированный показ кинофильма в Китае произошел в Шанхае 11 августа 1896 года, как «действие» на счет за разнообразие. Первый китайский фильм, запись Пекинской оперы, «Битва при Динцзюньшань», был снят в ноябре 1905 года. В течение следующего десятилетия продюсерские компании были в основном иностранными, а отечественная киноиндустрия не начиналась всерьез до 1916 года, сосредоточившись вокруг Шанхая, процветающего антропогенного центра и самого большого города на Дальнем Востоке.

В течение 1920-х годов кинематографисты из США обучали китайских техников в Шанхае, и влияние Америки продолжало ощущаться там в течение следующих двух десятилетий. Первые по-настоящему важные китайские фильмы были сняты, начиная с 1930-х годов, когда были сняты «прогрессивные» или «левые» фильмы, такие как «Весенние шелкопряды Ченга Бугао» (1933), «Большая дорога» Сунь Юй (1935) и «У Юнган». Богиня (1934). В течение этого времени Гоминдан боролся за власть и контроль над крупными студиями, и их влияние можно увидеть в следующих фильмах. Эпоху после 1930 года называют первым «золотым периодом» китайского кино, где работали несколько талантливых режиссеров, в основном левых. В этот период также появились первые крупные китайские кинозвезды: Ху Ди, Руан Линю, Чжоу Сюань и Цзинь Янь.

Вторжение японцев в Китай, в частности их оккупация Шанхая, положило конец этой золотой гонке в китайском кино. Все производственные компании, за исключением Синьхуа, закрыли цех, и многие кинематографисты покинули Шанхай, перебравшись в Гонконг, районы, контролируемые коммунистами и националистами, и в других местах.

Киноиндустрия продолжала развиваться после 1945 года. Крупный китайский производственный цех, компания Lianhua, после войны восстановил свои позиции в Шанхае и вновь стал основой для левых режиссеров.

С коммунистической революции в Китае в 1949г., правительство рассматривало кинофильмы как важную форму массового производства и пропаганду. Количество зрителей резко возросло - с 47 миллионов в 1949 году до 4,15 миллиардов в 1959 году. Китайские кинематографисты были отправлены в Москву для изучения советского кинопроизводства. В 1956 году была открыта Пекинская киноакадемия. Одним из важнейших фильмов этой эпохи является картина «Это моя жизнь» (1950), режиссер Ши

Ху. Лента повествует о бывшем полицейском, который размышляет о свой прошлой жизни. В этом фильме отчётливо видна основная китайская установка – **авторитет власти**. Мы видим, как на протяжении всей Китая эта черта выступала в качестве доминирующей. В фильме Ши Ху мы видим и другие национальные черты, подкрепляющие основную, ранее выделенную нами, это: **дисциплинированность, чувство долга и уважение старших.**

Постепенное снятие цензуры в 1956-7 и начале 1960-х годов привело к тому, что в Китае стали сниматься китайские фильмы, которые были менее зависимы от советских образцов. Самым выдающимся режиссером этой эпохи является Се Цзинь, чьи два фильма, в частности «Красный отряд женщин» (1961) и «Две сестры на сцене» (1965), служат примером растущего опыта, накопленного Китаем в области кинематографии. Они задавали тему фильмам данного периода. Главными темами же выступали **ценность труда и коллективизма,** а также **патриотизм**. Ведущую роль начинает играть любовная линия, в предыдущую эпоху отходившая на 2 план.

Во время культурной революции, проходившей с 1966 по 1976г., выпуск кинопродукции был ограничен. Почти все вышедшие фильмы были запрещены. Было выпущено лишь несколько новых. Наиболее заметной лентой была балетная версия революционной оперы «Красный отряд женщин» (1961г.). Традиционные оперы были запрещены, так как считались буржуазными, однако пропагандировалась революционная опера, основанная на пекинской опере, но измененная как по содержанию, так и по форме исполнения. [53]

«Красный отряд женщин» - это киноверсия популярного балета о борьбе девушек-коммунисток с эксплуататорами. В этом политической опере продемонстрированы очевидные ценности китайского общества: **коллективизм и дисциплина.**

В 1980-х годах киноиндустрия переживала тяжелые времена. Она столкнулась с проблемой конкуренции со стороны других форм развлечений. Конец Культурной революции привел к выпуску «шрамовых драм», которые изображали эмоциональные травмы, оставленные этим периодом. Самым популярным из них, можно назвать «Город гибискусов» режиссёра Се Цзинь (1986), 1990-х годах в этом жанре успех имел фильм «Голубой змей» Тянь Чжуанчжуана (1993).

Начиная с середины конца 1980-х годов, появление так называемого «пятого поколения» китайских кинематографистов привело к росту популярности китайского кино

[53] Син Лу Риторика китайской культурной революции: влияние на китайскую мысль, культуру и общение. Университет Южной Каролины Пресс; 2004; 115 стр.

за рубежом. Большинство кинематографистов, составлявших Пятое поколение, окончили Пекинскую киноакадемию в 1982 году, в том числе Чжан Имоу, Тянь Чжуанчжуан, Чэнь Кайге, Чжан Цзюньчжао и другие. Эти выпускники составили первую группу кинематографистов, получившую высшее образование после Культурной революции, и вскоре они отказались от традиционных методов киносъемки и выбрали более свободный стиль киноповествования. [54]

Разнообразные по стилю и сюжету фильмы режиссеров пятого поколения варьировались от черной комедии («Инцидент с черной пушкой», Хуан Цзяньсинь, 1985) до эзотерики («Жизнь на струне» Чена Кейджа, 1991), но они разделяют общее неприятие социалистической жизни. Реалистическая традиция работала более ранними китайскими кинематографистами в коммунистическую эпоху.

Вместо историй, изображающих героическую военную борьбу, фильмы были построены из драмы повседневной жизни простых людей. Они также сохранили политическое преимущество, но нацелены на изучение проблем, а не на переработку утвержденной политики. Молодые режиссеры предпочитали психологическую глубину в духе европейского кино. Они приняли сложные сюжеты, неоднозначную символику и вызывающие воспоминания образы. [55]

В этих фильмах появился новый стиль съемки, режиссеры использовали обширные цветные и длинные кадры. Сами режиссёры говорили, что это работы для «более образованной аудитории». [56]

Несмотря на новую волну в китайском киноискусстве конца 80-х – начала 90-х, в фильмах по-прежнему можно проследить истинно китайские ценности: **любовь к природе, верность традициям и коллективизм**, хотя уже в меньшей степени.

В 90-е, произошло «возвращение режиссера-любителя», поскольку государственная цензурная политика привела к резкому подпольному движению в кинематографе, получившему название «Шестое поколение». Их фильмы снимаются быстро и дешево, что создает документальное впечатление: длинные кадры, ручные фотоаппараты, фоновый звук. Многие фильмы являются совместными предприятиями и проектами с международными инвестициями. В отличие от пятого поколения, шестое поколение привносит более индивидуалистический, анти-романтический взгляд на жизнь и уделяет гораздо больше внимания современной городской жизни, особенно в связи с

[54] Rose, S. "The great fall of China", The Guardian, 2002-08-01. Retrieved on 2007-04-28
[55] Bordwell and Thompson (2010). Film History: An Introduction (Third Edition). New York: McGraw-Hill Companies, Inc. pp. 639–640.
[56] Bordwell and Thompson (2010). Film History: An Introduction (Third Edition). New York: McGraw-Hill Companies, Inc. pp. 638–640

дезориентацией, бунтом и неудовлетворенностью современной социальной напряженностью в Китае. [57] [58]

В 2002 году вышел фильм «Герой» режиссёра Чжана Имоу. «Герой» был сделан в качестве второй попытки снять китайский фильм с международным призывом. Для зарубежного зрителя также снимали фильмы «Крадущийся тигр, затаившийся дракон». В актерском составе и съемочной группе участвовали многие из самых известных китайских актеров, которые также были известны на Западе, в том числе Джет Ли, Чжан Цзыи, Мэгги Чунг, Тони Люн Чу-Вай и Чжан Имоу. Фильм имел феноменальный успех в большей части Азии и в течение двух недель занимал первое место в кассах США.

С конца 1980-х годов и постепенно в 2000-х годах китайские фильмы пользуются значительным успехом за рубежом. Раньше его смотрели только кинематографисты, его глобальная привлекательность возросла после международной кассы и критического успеха периода боевых искусств Энга Ли «Крадущийся тигр, затаившийся дракон», который получил премию «Оскар» за лучший фильм на иностранных языках в 2000 году. Это многонациональное производство повысило свою привлекательность с участием звезд со всех уголков китайскоязычного мира. Это дало представление о китайском кино для многих и увеличило популярность многих ранних китайских фильмов. На сегодняшний день «Крадущийся тигр» остается самым коммерчески успешным фильмом на иностранном языке в истории США.

На примере фильма «Крадущийся тигр, затаившийся дракон», мы видим, что в современном китайском кинематографе сохраняется традиционная китайская атмосфера, которая проявляется в атрибутах, поведении, одежде и т.д., а также традиционные китайские ценности, такие как: **трудолюбие, верность традициям, практицизм, упорство, умение довольствоваться малым, уважение к старшим.**

Итак, более чем за век существования китайский кинематограф сумел оформиться и стать узнаваемым. Несмотря на заимствования и подражание европейским, советским и американским коллегам, китайское кино вобрало в себя уникальные приёмы, сюжеты и идеи. Меняясь вместе со временем, кинематограф в Китае вбирал в себя события, настроения и взгляды поколений. И на сегодняшний день китайское кино может похвастаться разнообразием жанров, знаменитыми режиссёрами и наградами мирового уровня.

[57] Stephen Teo (July 2003). ""There Is No Sixth Generation!" Director Li Yang on Blind Shaft and His Place in Chinese Cinema". Retrieved April 3, 2015.
[58] Corliss, Richard (2001-03-26). "Bright Lights". Time. Retrieved April 3, 2018

1.4 Китайская анимация как художественно-образная форма воплощения особенностей менталитета

История китайской анимации началась в 20 веке в Китайской Республике, когда народ был очарован идеей анимации. Долгая история переплетается между искусством, политикой и постоянно меняющейся экономикой. Китайская анимация долгое время находилась в тени диснеевской и японской анимации, но когда-то она играла очень важную роль в мировой анимации.[59]

Мультипликация появилась в Китае ещё задолго до «синематографа» братьев Люмьеров. В первом веке до нашей эры китайский учёный эпохи Хань Дин Хуан изобрел устройство, «на котором были прикреплены странные птицы и загадочные животные» - зоотроп. [60]

Первые китайские мультфильмы появилась в 1918 году. Именно в это время в Шанхае продемонстрировали привезенную из Америки ленту «Из чернильницы», автором которой был Макс Флейшер – известный американский аниматор, благодаря которому на экранах ожили такие персонажи как Бетти Буп, Попай и Супермэн.[61] В 1926 году братья Вань основали первую анимационную студию Great Wall Film Company. Братья считали, что китайская анимация должна быть поучительной, логичной и заставляющей задуматься, помимо того, она должна нести развлекательную функцию. [62]

Изначально компания использовала мультипликацию для создания рекламы. Первый китайский мультфильм был создан только в 1926 году и назывался «Танец верблюда», однако до наших дней он не сохранился. Зато следующий мультфильм «Принцесса железный веер» (1941 г.) - мультфильм, основанный на народных мифологических сказаниях о царе обезьян. Как было написано в предыдущей главе, роль традиций и ценность культуры превыше всего для китайского народа, поэтому тематика первых мультфильмов была основана на народных сюжетах. Создателями картины были братья Вань. Они, вдохновленные работами у. Диснея, в частности, Белоснежкой, задались целью создать в Китае полнометражный мультфильм такого же качества. И действительно, в главной героине мы легко узнаем Белоснежку, в Сунь у Куне можно

[59] Ду, Дейзи Ян (май 2012 года). На ходу: транс / национальный анимационный фильм 1940-х - 1970-х годов, Китай Университет Висконсин-Мэдисон
[60] Нидхэм, Джозеф (1962). Наука и цивилизация в Китае, вып. IV, часть 1: Физика и физические технологии. Издательство Кембриджского университета. стр. 123-124
[61] Of Mice and Magic: A History of American Animated Cartoons; Leonard Maltin; New American Library, 1987; 485 стр.
[62] Du, Daisy Yan (2012). "A Wartime Romance: Princess Iron Fan and the Chinese Connection in Early Japanese Animation," in On the Move: The Trans/national Animated Film in 1940s-1970s China, University of Wisconsin-Madison, 2012. University of Wisconsin-Madison.

найти сходство с Микки Маусом. «Принцесса Железный веер», был выпущен в очень трудных условиях во время Второй китайско-японской войны и Второй мировой войны, используя обширный ротоскопирования - анимационной техники, которую аниматоры использовали для отслеживания отснятого материала с целью создания реалистичного действия.[63] Хотя в то время японское аниме достигало определенного прогресса, оно не оказывало прямого влияния на Китай. [64]

В то время как, к примеру, Микки Маус или Папай Моряк являются простыми персонажами с точки зрения стилизации и индивидуальности, «Сунь Укун» или «Король обезьян», главный герой, которого можно увидеть в «Принцесса Железный веер» или вышедшем в 1965г. «Восстании на небесах», пропитан китайской культурой. «Восстание на небесах» содержит не только более сложную сюжетную линию, но также красочный и яркий стиль персонажа и традиционные китайские музыкальные сопровождения, вдохновленные традициями Пекинской оперы, отличающие перечисленные работы от анимации других стран.

Но несмотря на скопированную технику, мы можем увидеть оригинальные и уникальные китайские пейзажи. Такие картины, изображающие природу, очень символичны. Стоит заметить, что, оформившись в 7 в. н.э., пейзажная живопись популярна и в наше время, что свидетельствует о сохранении традиций.[65] В мультфильме вместе с героями в путь отправляется Учитель. Эта фигура очень важна: она представляет собой такие качества китайского народа как **ценность традиций и уважение к старшим**. Путь героев был очень сложным и тернистым, однако благодаря свойственному китайцем **упорству**, главные герои смогли преодолеть все трудности. Стоит также отметить, что действовали они в команде, что демонстрирует **коллективизм**, свойственным китайцам.

Первая работа китайских аниматоров, признанная на мировом уровне – «Почему ворона покрыта черным» (1956г.), созданная упомянутыми выше братьями Вань. История об очень высокомерной птице, которая наслаждается жизнью. Она пела и танцевала в китайском лесу, демонстрируя всем свой прекрасный хвост. Наступает осень, и другие животные в лесу заняты приготовлением еды на зиму. Птица продолжает жить неторопливо. Зима наступит мгновенно с сильной снежной бурей. Птица остаётся без крова. Чтобы согреться, она обнаружила пожар в лесу. Птица случайно обожгла хвост и также потеряла голос. Обуглив крылья, она превратилась в чёрную ворону. Эта история

[63] Maçek III, J.C. (2012-08-02). "'American Pop'... Matters: Ron Thompson, the Illustrated Man Unsung"
[64] Du, Daisy Yan (2012). "A Wartime Romance: Princess Iron Fan and the Chinese Connection in Early Japanese Animation," in On the Move: The Trans/national Animated Film in 1940s-1970s China. University of Wisconsin-Madison. pp. 15–60
[65] Китайские пейзажи [Электронный ресурс] // URL: http://izkitaja.ru/dost/81-kitayskie-peyzazhi.html

наверняка напомнит российскому зрителю басню Крылова «Стрекоза и муравей». Однако, проанализировав эту работу на наличие китайских культурных установок, мы увидим, что экранизированная история транслирует такие ценности как**: коллективизм, идея послушания и упорного труда.** Моральный рассказ знакомый, но, когда он был создан, легко заколдовать связи с политическим и социальным левым движением и духом времени. Красивая птица и ее гордость представляют правого капиталистического персонажа, слишком полного себя и в отличие от других птиц. Эта гордость наказана и послание забито домой. То, насколько влиятельные братья Ван вписываются в коммунистические идеалы, неизвестно, и откуда взялась поддержка и деньги для этой короткой анимации, также неясно, но интересно рассматривать фильм как культурно-познавательную часть. [66]

Это была первая цветная анимация для Шанхайской студии анимационных фильмов, прежде чем она попала под контроль государства и подверглась потрясениям во время культурной революции.

Если обращаться к цветовой символике, то чёрный цвет, который приобрела птица символизирует недеяние, это цвет зимы и одиночества. По другим источникам «Черный цвет относится к темным цветовым тонам, символизирует смерть, злодеяние, ужас, опасность, суровость, невзгоды.»[67] Что касается художественно-выразительных средств, стоит отметить, что оригинальный фильм был ярких цветов, к сожалению, единственная копия, которую мы смогли увидеть на сегодняшний день, выцветшая и не в фокусе. Автор попытался произвести сравнение между художественными средствами анимации и традиционными китайскими картинами, с которыми мы уже знакомы. Есть определенное азиатское влияние на положение и внешний вид птиц, и темный и светлый контраст окружающей среды, но при этом сложно не заметить технику Диснея.

В 1958 году братья Вань создали новую технику анимационного фильма, основанную на фигурках, вырезанных из бумаги. Оригами, или искусство работать с бумагой – это часть народного искусства, которая была продемонстрирована в картине «Pigsy Eats Watermelon» - «Свинья ест арбуз». (Цин Юнь " Цин Юнь, Архив 21 мая 2006 года, на Wayback Machine ". Цин Yun.com.) Главным героем была божественная свинья - Чжу Баджи, китайский фольклорный персонаж из упомянутой ранее книги «Путешествие на Запад». Чжу Баджи отправляется на поиски еды для своих спутников и внезапно находит арбузы. Забывая обо все, свинья наслаждается ягодами в одиночестве. После

[66] Times [Электронный ресурс] // URL: https://gbtimes.com/page/services дата обращения (24.04.2018)
[67] Norine Dresser, Multicultural Manners: New Rules of Etiquette for a Changing Society, ISBN 0-471-11819-2, 1996, page 67

того, как Король Обезьян обнаруживает это предательство, он решает преподать урок жадной свинье. Ещё одна морализаторская история, в которой ключевой установкой становится **коллективизм**. Стоит обратить внимание на одежду Чжу Баджи – она красного цвета. В китайской культуре красный – цвет достатка.[68] И мы видим, что свинья получает еду в изобилии, и это становится испытанием, которое ей было не под силу выдержать. Эта морализаторская история получила большую популярность среди народа и удостоилась ряда кинопремий.

Подобная техника с использованием бумажных фигур использовалась в работе Юй Чжегуан «Умный утёнок». (1960г.) Это ещё одна морализаторская сказка о том, как находчивые утята проучили нерасторопного кота. Эта работа демонстрирует порицание лени и нерасторопности, что было свойственно толстому коту. А **динамичность, любовь к труду и коллективизм** утят вылились в победу над врагом.

В 1961 году выходит работа братьев Вань «Хаос в раю». Фильм был создан в разгар китайской анимационной индустрии в 1960-х годах и получил множество наград. Он заслужил отечественное и международное признание. История является адаптацией более ранних эпизодов китайского романа «Путешествие на Запад». Мультфильм создавался под сильным влиянием традиций пекинской оперы. Поэтому мы слышим ударные инструменты и перкурссию - ряд ударных инструментов, не входящих в состав классической ударной установки.[69] Как мы уже писали, роман «Путешествие на Запад» имеет глубокие корни в китайской народной религии, китайской мифологии и системах ценностей; Пантеон даосских бессмертных и буддийских бодхисаттв до сих пор отражает некоторые религиозные верования Китая. Необыкновенно популярная, эта история является одновременно приключенческой историей, источником духовной проницательности и расширенной аллегорией, в которой группа паломников, направляющихся в Индию, представляет отдельных людей, идущих к просветлению.

Когда Микки Маус, Багз Банни и Дональд Дак были сняты с экранов Китая в 1950 году под натиском реформ, возникла потребность в собственных героях.

Освободившись от коммерческого давления, чтобы конкурировать с импортом Disney и Looney Tunes, и при поддержке правительственной директивы 1959 года, пропагандирующей культуру графических фильмов в стране, Шанхайская студия анимационных фильмов приступила к реализации своего самого амбициозного проекта:

---

[68] color-meanings.com [Электронный ресурс] // URL: https://www.color-meanings.com/color-symbolism-in-chinese-culture-what-do-traditional-chinese-colors-mean дата обращения (25.04.2018)
[69] Академик [Электронный ресурс] // URL: https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/1090587 дата обращения 24.04.2018)

полнометражного полнометражного фэнтези с участием озорной король обезьян Сунь Вуконг. Спустя почти полвека его выходки стали вехой в истории мировой анимации. Гнев на Небесах был более грозным, четыре брата потратили пять лет на разработку и контроль над 70 000 цветных рисунков проекта. Результатом стала мгновенная классика, яркое переосмысление знакомой легенды, которая сегодня демонстрирует мало доказательств ее возраста.

Сам король обезьян сочетает в себе остроумие и дерзость духа, неуважение к авторитету – то есть к богам, стоящим выше. Это отличала главного героя от других персонажей «живых» фильмов того времени. Однако его характер порицался, поэтому мы отчётливо видим выражение национальной идеи **поклонения перед властью**. Как и во всех китайских картинах происходит демонстрация **коллективизма** – божества, животные, люди появляются вместе, группами. Если рассматривать анимационный фильм на наличие цветовой символики, то сразу можно отметить, что одежда короля обезьян жёлтого цвета – «цвета могущества и власти. Он является вторым цветом императора, так как является вариацией красного.»[70]

Визуальные выразительные средства ленты были смелыми и яркими. Элементы китайской живописи и абстрактные изображения поразительно создавали мир, населенный небесными и антропоморфными существами. На взгляд автора, в работе ещё просматриваются отголоски техники Диснея, однако сделан большой шаг в создании собственного анимационного стиля.

В этот период к власти пришёл Мао Цзедун, который публично признал, что «содействие новым формам и институтам искусства жизненно важно для нового Китая.»[71] Анимация считалась технологическим чудом до тех пор, пока культурная революция не вступила в полную силу в 1967 году.[72] Мао Цзэдун поддерживал анимационную индустрию только при тех обстоятельствах, что это был полезный пропагандистский инструмент для его кампании «Сто цветов». Он предпочёл индустрию анимации, поскольку его режим допускал полную свободу выражения идей, но преследовал тех, кто придерживается мнения, отличного от его политической партии. Многие люди искусства были отправлены за свои идеи в тюрьмы или вместо работы на киностудии трудились на полях. С 1966 по 1972 китайская анимация фактически перестала существовать. Приведём несколько примеров анимации этого времени. «Маленький триумфатор» (1973г.) – это

[70] Norine Dresser, Multicultural Manners: New Rules of Etiquette for a Changing Society; 1996, page 67
[71] Усов В. Н. КНР: от «культурной революции» к реформам и открытости (1976—1984 гг.). — М.: ИДВ РАН, 2003. — С. 190
[72] Du, Daisy Yan (2012). "The Dis/appearance of Animals in Animated Film during the Cultural Revolution," in On the Move: The Trans/national Animated Film in 1940s-1970s China. University of Wisconsin-Madison.

рассказ о молодом мальчике по имени Ксиаянг (Xiaoyong), который стал героическим красноармейцем. «Маленькая восьмая армия» (1973), «Маленький Страж из Восточно-Китайского моря» - в основе этих однотипных лент лежит идея патриотизма, главными героями становятся дети, как воспитанники нового режима. К сожалению, поиск данных фильмов в сети интернет не дал результатов, поэтому мы не смогли произвести анализ.

К 1978 году стало ясно, что культурная революция нанесла стране значительный ущерб. Признаки того, что китайское искусство находится в упадке, были очевидны. В период с начала 60-х по 80-е годы 20 века большинство мультфильмов в Гонконге были импортированы из США. Также в 80-е годы Япония уже стала доминирующим поставщиком анимации на Дальнем Востоке, покорив и Китай.

Несмотря на огромную конкуренцию, именно в 80-е годы 20 века, китайская анимационная индустрия начнет воспроизводить анимацию в новом направлении. Это связано, прежде всего, со смертью Мао Цзэдуна и сменой власти. Разгром старой системы подарил китайской анимации свежий, новый этап в развитии. Открывались новые студии, где смело воплощали свои новаторские идеи молодые авторы. Сейчас, на примере ключевых работ данного периода мы рассмотрим новые художественно-выразительные средства, внедряемые молодыми аниматорами и проанализируем эти работы на наличие культурных ценностей.

Стоит отметить работу режиссёра А Да «Три монаха» (1980). Фильм основан на древней китайской пословице: «Один монах возьмет на себя два ведра воды, два монаха разделят нагрузку, но добавят третье, и никто не захочет приносить воду». А Да использует уникальные выразительные средства, где за основу взято традиционное изобразительное искусство. Как и в национальной живописи, в мультфильме цветом прорисованы лишь фигуры главных героев и объекты, на которых в конкретном кадре сделан акцент. Таким образом, художник заставляет зрителя сосредоточить внимание на основном действии, не отвлекая внимания на ненужные детали. Обратимся к цветовой символике. Первый монах, с которого начинается история, одет в одежду красного цвета. "Красный цвет - первый цвет, воспринимаемый людьми".[73] Действительно, первый монах долгое время жил один и был главным в монастыре. Синий, как и зелёный является цветом гармонии. Второй монах, одетый в зелёную одежду демонстрирует нам процесс взаимодействия человека и природы. Примечателен отрывок, когда монах срывает цветок для того, чтобы насладиться его ароматом, но спустя несколько секунд прикрепляет его

[73] Чжэн, Тао. Контраст цветовой культуры в одежде России и Китая / ТаоЧжэн // Научный журнал Национального Университета имени Гуйчжоу; 2001. С. 23–24.

обратно. **Любование природой** является одной из отличительных черт китайского характера, как было написано выше.

Фильм не содержит диалогов. Для обозначения характера каждого монаха используются разные народные музыкальные инструменты. Несмотря на то, что автор наделил каждого монаха индивидуальным характером, главная идея, которую он хотел передать – **идея коллективизма**. И **совместной работы**. По сюжету, потушить большой пожар, начавшийся в монастыре им удалось лишь сообща.

В этот период в Китае создавалась уникальная анимационная техника – в стиле традиционной живописи Гохуа.

В отличие от контурной анимации, изображение в китайской анимационной живописи не имеет ни четких границ, ни однородной заливки цветом. Помимо технических решений, традиционный колорит мультфильмов формируется за счет классических сюжетов, каллиграфических титров, традиционных мелодий в качестве музыкального сопровождения.[74]

Мы произведём детальный анализ анимационной работы Тэ Вэя «Впечатление от гор и вод», чтобы рассмотреть художественные и музыкальные приёмы, наличие традиционной символики и ключевых национальных особенностей.

Стоит сказать об особой поэтичности, которой пронизан мультфильм. Ещё раз отметим, что китайская живопись - объединение художественного искусства с поэтическим. За природным объектом кроется особая мелодичность, которую нужно прочувствовать, поэтому мультфильм несет размеренный и неспешный характер. Его цель - передать зрителю ту чувственно - эмоциональную нагрузку, которую заложил в неё автор.

Произведение великого китайского мастера анимации Тэ Вэя. Эта картина, исполненная в традиционной китайской живописи «Гохуа».

Несмотря на развитие анимации и применения новых по тем временам технологий, Тэ Вэй обращается к классическому китайскому искусству, с целью передать уникальность и богатство китайской культуры. Сюжет мультфильма прост, но при этом глубок: это история о мальчике, который учится играть на традиционном музыкальном инструменте - цинь, и его учителе, который передаёт юному наставнику все своё мастерство. Когда мальчик терпит неудачи, наставник показывает ему, что природа - лучший учитель. У неё нужно учиться созерцательности, гармонии неспешности.

[74] Магазета [Электронный ресурс] // URL: https://magazeta.com/2017/11/8-ink-wash-animation/ © Магазета дата обращения (11.05.2018)

"Впечатление от гор и воды" - неспешный, проникновенный мультфильм. В нём зритель увидит важнейшие идеи китайской философии: слияние с природой, которому уичт даосизм, переемственность знаний от поколения к поколению и почитание старших, о которых говорит конфуцианство. Давайте обратимся к символике и посмотрим, присутствуют ли в работе Тэ Вэя основные символы китайской традиционной культуры, и какой значение они передают.

Как было написано выше, мультфильм выполнен в традиционной китайской живописи Гохуа. Обратим внимание на цветовую палитру. Техника Гохуа подразумевает прежде всего рисование тушью, что мы видим в мультфильме. Чёрный цвет, символизирует созидание и спокойствие. Именно таким - плавным и размеренным предстаёт перед нами картина Тэ Вэя. С этим цветом соотносилась зима. И (6:10) мы замечаем, что зимнее небо в мультфильме чёрное. В эпизодах мы можем видеть градацию от насыщенного черного до прозрачного белого. Синтез чёрного и белого есть Инь - Ян - "этап исходного космогенеза в представлении китайской философии." "В процессе развития китайской философии ян и инь все более символизировали взаимодействие крайних противоположностей: света и тьмы, дня и ночи, солнца и луны, неба и земли, жары и холода, положительного и отрицательного, четного и нечетного и т. д."[75] Чёрный контур выделяет объект в пространстве картины, заставляет удерживать на нём внимание. Динамикой в картине обладает также только главный объект. Фон и второстепенные персонажи остаются неподвижными.

В самом начале мультфильма мы видим текущую реку. "В Древнем Китае река выступала символом вечной жизни. Считалось, что существование государства непосредственно зависит от гор и рек: если горы рушатся, а реки высыхают, то это предвещает его гибель."[76] Стоит заметить, что на протяжении всего мультфильма мы видем только текущую реку. Она ни на секунду не замирает, как и не замирает сама жизнь. Идея потока жизни очень важна в даосизме.

На 8-й минуте в кадре появляются рыбки. Существует легенда, что рыбка долго и упорно плыв против течения, доказала свое теперпение и упорство, за что волшебное

[75] Маслов А. А. Инь и ян: хаос и порядок; Китай: Укрощение драконов. Духовные поиски и сакральный экстаз. М.: Алетейа, 2003, стр. 29-36.
[76] Философская школа Новый Акрополь[Электронный ресурс] // URL: https://www.newacropol.ru/Alexandria/symbols/river/ дата обращения (23.05.2018)

божество превратило её в дракона. И мы замечаем, что ученик, посвятив игре на цине всю зиму, овладел этим инструментом - его терпение и упорство дало свои плоды. [77]

Вслед за рыбками появляются птицы. Мы видим орлов, которые также являются символами упорства и борьбы. После полёта орлов нам показан мастер, который, взглянув на них, начинает задумчиво улыбаться. Взглянув на них, он догадался об успехах своего ученика. На 11:13 минуте в мультфильме появляются маленькие жёлтые птички. В соответствии с колористической символикой, жёлтый - цвет стремления к совершенству. Таким образом, маленькие птички дают нам понять, как усердно мальчик оттачивает свое мастерство и совершенствует свои навыки.

Вода и горы не случайно являются главными объектами в живописи Гохуа. Религиозные воззрения китайцев соотносят горы с мужским началом мира - инь, а воду с женским ян.[78] Стоит обратить внимание, что в мультфильме горы представлены могучими, высокими и величественными. Если обращаться к картинам таких известных китайских пейзажистов как Цзинь Хао, жившего в IX в. н.э. или художнику XIX в. н.э. Су Маньшу, вы заметим, что образ гор остаётся неизменным во времени. В отличие от статичных и монолитных гор, вода в мультфильме динамичная и живая. Являясь воплощением женского начала, вода по - матерински мягкая, глубокая, суетливая.

Если традиционную картину дополняли и поясняли иероглифы, то в мультфильме эту роль выполняет звуковое сопровождение. Особая, живая атмосфера создаётся в мультфильме благодаря использованию естественных звуков: журчанию реки, брызги капель, шуму ветра, пению птиц.

Символична и композиция кадров, образующих сцену. Если кадр с мудрецом стабилен и уравновешен, он делится по горизонтали, то кадр с мальчиком динамичен. Он строится по диагональной композиции, а движение в нем восходит с правого нижнего угла в левый верхний. Это соотносится с восхождением и несёт в себе динамику, нестабильность.

В период 1979 - 1989 в Китае, как и в некоторых других государствах обозначилось новое творческое течение, названное исследователями "Новая волна". Оно

[77] Китайские боги и мифы: [краткое введение в китайскую мифологию; красочные образцы искусства Древнего Востока; информативный путеводитель по миру богов и легенд Китая] /пер. с англ. Н. А. Виноградовой; гл. ред. Т. И. Хлебнова; М.: АРТ-Родник , 2003; 63 стр.
[78] Ancient history encyclopedia [Электронный ресурс] // URL: https://www.ancient.eu/Yin_and_Yang / дата обращения (02.06.2018)

характеризуется открытостью, интеллектуальностью, свободой творчества, появлением новых стилей. [79]

Культурная революция и политика новых реформ открыли двери западному искусству. Оно стало доступно массам и внесло изменения в китайскую культуру. Сумели ли визуальные виды искусства, в частности мультипликация, сохранить художественные традиции и образно - символическую систему?

Выясним это на примере популярной анимационной работы данного периода – «Тайны священной книги», режиссера Ван Шучэнь. Мастер воплотил народную сказку средствами современных технологических достижений. Но при этом Ван Шучэнь старался достоверно передать используемые образы народного творчества. В литературных произведениях народных культуры мы видим четкое разделение героев на плохих и хороших, и свойственное им поведение. Эта работа хорошо демонстрирует отсутствие этого четкого деления – даже положительные герои, такие как главный персонаж Даньшэнь, могут схитрить или слукавить.[80] Образ героя – ребёнка популярен в Китайской культуре и демонстрируется в мультипликации. Героя с самого начала картины «выдаёт» его одежда – жёлтый цвет в одеянии Даньшеня, согласно китайской символике обозначает могущество и власть, «это установленный законом цвет почитания, символизирующий императорскую власть, великолепие и благородство».[81] Стоит отметить красный пояс героя. Как говорили китайцы: "Красный цвет - первый цвет, воспринимаемый людьми". Потому что это цвет сердца, крови, заката и огня. «Издавна люди полагали, что одежда красного цвета – это одежда высокопоставленных чиновников, её могут носить лишь люди высокого социального положения».[82]

Отрицательными героями являются три лисы – духа. Китайцы верят, что магические существа могут принимать облик человека, а вместе с этим магические свойства и бессмертие. Являясь отрицательными персонажами, они олицетворяют собой злость, хитрость, жестокость, бесстрашие, коварство и гнев. «В китайской и японской традициях рассказы о лисе обнаруживают совпадения с европейскими средневековыми историями о суккубах, инкубах, роковых невестах.»[83] В современной китайской культуре

---

[79] XX век: Направления китайского искусства (1950 — 2010 гг.) [Электронный ресурс] // URL: http://iskusstvo-info.ru/napravleniya-kitajskogo-iskusstva-s-1950-h-po-2010-gg/ дата обращения (14.10.2018)
[80] Campany, Robert Ford. Strange Writing: Anomaly Accounts in Early Medieval China. SUNY, New York, 1996: ix,99.
[81] Символика цвета в живописи Китая; Ма Ли; Универсальное и национальное в культуре: сборник научных статей / Белорусский государственный университет, Гуманитарный факультет. – Минск, 2012. - С. 348-353
[82] Чжэн, Тао. Контраст цветовой культуры в одежде России и Китая / ТаоЧжэн // Научный журнал Национального Университета имени Гуйчжоу; 2001. С. 23–24.
[83] Фэн Мэнлун. Месть лиса // Проделки праздного дракона. Двадцать пять повестей XVI-XVII веков / Сост. Д. Н. Воскресенского. — М.: Художественная литература, 1989. — С. 391-415

присутствует термин «хули цзинь» (лиса – обольстительница), его применяет относительно девушек, соблазняющих мужчин ради денег.[84] В мультфильме представлены Чёрная, Синяя и Фиолетовая лиса.

Чёрный лис самый хитрый и двуличный. Когда он превращается в человека, он сохраняет свои символические особенности, о которых нам говорит его чёрная одежда и черные татуировки на его лице. "Черный цвет относится к темным цветовым тонам, символизирует смерть, злодеяние, ужас, опасность, суровость, невзгоды. Исходя из этого, в традиционной культуре Китая и белый, и черный цвета оба символизируют несчастье."[85] Также чёрный цвет считали мистическим и колдовским, цветом ночи и мистики.

Фиолетовая лиса – истинное воплощение «хули – цзинь» - девушки – обольстительницы. Она способна манипулировать своей красотой ради корыстных целей и злодеяний. Фиолетовый цвет не типичен для Китайской культуры, Источники не дают достаточной информации о его символике. Поэтому мы не можем провести достоверный анализ данного персонажа.

Синий лис представляет собой классический образ человека – неудачника, глупца, чем больше плохих поступков он совершает, тем больше проблем получает. Он представлен как молодой ученый, и этот образ Ван Шучень использовал не спроста. Он – олицетворение китайской пословицы ««совершенно бесполезный кабинетный учёный». В традиционной китайской символике мы не найдём синего цвета. Он не только не входит в «Пять великих цветов», но часто даже не представлен в цветовой палитре. Самый близкий к нему цвет – цин – смесь зеленого с голубым.

Что касается пейзажных фонов – то в работе мы наблюдаем традиционные горы и реки, пришедшие в анимацию из живописи. Горы неизменно чёрные, а вода уже нарисована синим, что говорит об уходе от традиционной символики цвета в изобразительном искусстве.

Животные образы, дополняющие основную линию повествования играют в мультфильме особую роль. (43:00) мы видим множество маленьких птичек, которые являются в китайской культуре добрым символом и светлым началом ян, т.к. «летят за солнцем». (42:00) Мы видим птичек, летящих за солнцем. По сюжету, именно эти маленькие птички спасли китайский народ от нашествия саранчи. Стоит также заметить,

[84] Духовная культура Китая: энциклопедия в 5 томах. Т. 2 Мифология. Религия, М.: Восточная литература, 2007

[85] Символика цвета в живописи Китая; Ма Ли; Универсальное и национальное в культуре: сборник научных статей / Белорусский государственный университет, Гуманитарный факультет. – Минск, 2012. - С. 348-353

что птицы часто присутствуют в одном кадре с главным героем, преумножая положительные, светлые начала.

Стоит обратить внимание на финальную битву, в которой принимают участие Тигр – отрицательный персонаж, и дракон – положительный. «Тигр – король всех зверей, честь, бесстрашие, символ настоящего солдата.»[86] Эти качества нашли отражение в отчаянно сражавшемся анимационном герое. Наивысшим китайским символом является дракон. Эти фантастические животные приносят удачу, процветание и гармонию, являются символом защиты. Дракон - символ императора, потому изображение дракона встречается особенно часто: как элемент декора во дворцах, в виде украшения на одежде, посуде и др. Дракон - многогранный и многоликий символ, что имеет 9 ипостасей:

1. Биси - Дракон - черепаха. Главный среди девяти драконов, также самый поплярный иобщепризнаный. Он изображается с острыми зубами и большой спиной - чтобы защищаться от невзгод и нести тяготы жизни.
2. Цю Ню - Дракон - корова. Символ музыки и поэзии. Чаще всего изображается жёлтым.
3. Яцзи - Дракон - волк. Он имеет живот змеи и голову леопарда. Представлен как могучий и отважный воин с мечем в руках. Символ победы в войне.
4. Гун Фу - Дракон- козел. Существо хитрое и авантюрное. Наделён ловкостью и хитростью, но при этом не выступает как отрицательный персонаж.
5. Пу Лао - Дракон - собака. Повелитель звуков, который любит громко кричать.
6. Чивэнь - Дракон - рыба. Морской житель, повелитель стихий. Оберегает людей от природных бедствий.
7. Биан - Дркон - тигр. Это мудрейшее существо, вершащее правосудие.
8. Суанни - Дракон - Лев - символ спокойствия и размеренности. Мудрый и невозмутимый, он - обладатель неслыханных богатств, символ бережливости, скупости и созерцательности.
9. Фу Си - Младший дракон - символ юности, свежести и новых начинаний.

Ближе всего к мультипликационному герою дракон Фу Си. [87] [88] [89] [90]

Таким образом, рассмотрев основной сюжет и персонажей данной анимации, мы можем сделать вывод, что картина передаёт типы национальных характеров посредством введения разных персонажей. Такие черты как **коллективизм, почитание власти и**

[86] Sadpanda [Электронный ресурс] // URL: http://sadpanda.cn/archives/5122 дата обращения (20.10.2018)
[87] Эстетические проблемы живописи старого Китая; Завадская Е.В.; М.: Искусство, 1975. — 440 с.
[88] Ли Джуньяо, Ли Сяохун. Китайская живопись. Техника рисования, инструменты, сюжеты. Перевод и издание на русском языке. Издательская группа «Контэнт», 2011.
[89] Искусство Японии, Китая и Кореи. – М.: Эксмо, 2013. – 384 с.: ил.
[90] Китайская живопись кистью. Энциклопедия. Под ред. Вив Фостер. Издательство АРТ- РОДНИК, издание на русском языке, 2007.

верность традициям нашли отражение в сюжете анимации. Лента транслирует традиционные сюжеты и символику.

В этот период, как было написано ранее, происходит рассвет живописи в стиле Гохуа: на экраны выходят выдающиеся ленты именитых режиссёров: «Олений колокольчик» — 1982г. реж. У Цян и Тан Чэн, «Иволга, богомол и цикада» — 1988г., реж. - Ху Цзиньцин и др. В основе каждой работы лежит народная басня, пословица или сказка. Все они носят морализаторский характер и передают узнаваемые китайские черты. Основными ценностями, транслирующимися в анимационных произведениях являются коллективизм, идея упорного труда и почитание старших. Человек во всех произведениях оказывается вовлечённым в природной пространство – происходит взаимосвязь. Природа становится транслятором внутреннего мира человека, что демонстрирует нам ключевые идеи даосизма. Традиции видны и в художественно-выразительных средствах: музыкальное сопровождения представляет собой традиционные мелодии с использованием традиционных музыкальных инструментов. Авторы фактически оживили картины, взяв за основу живопись Гохуа. Режиссёры сохранили китайскую символику: цветовую, животную и растительную. Таким образом, им удалось создать ряд произведений, которые по многим аспектам транслируют национальную культуру.

Начиная с 1990-х годов, китайская анимация была официально определена как «индустрия» и стала центром развития национальной экономики, при этом правительство уделяло пристальное внимание. Как рассказывают Джон Лент и Сюй Ин, анимационные студии начали изо всех сил пытаться поддерживать себя и ускорить производство, чтобы удовлетворить растущий внутренний рынок телевидения, а также стали «рабочими станциями» для зарубежных клиентов. Японские анимации, такие как Astro Boy, начали приобретать все большую популярность в материковом Китае с начала 1990-х годов. Хотя количество постановок возросло, высокое производственное давление сказалось на творчестве и художественном качестве китайской анимации. Между тем на рынке преобладали импортные, иногда пиратские, зарубежные анимации: «Pokemon», 1996; «Sailor Moon», 1992; «Evangelion», 1995) и американская, представленная популярнейшими работами Дисней: «Король лев», 1994; «Красавица и Чудовище», 1991; «Аладдин», 1992 и «Мулан», 1998. и другие японские и американские популярные аниме и мультфильмы стали более влиятельными среди китайской молодежи в 1990-х годах. Это также изменило предпочтения зрителей и эстетические стандарты, и многие китайские анимации приняли больше японских или американских стилей в своих творениях. С ростом Интернета в Китае, приток пиратских анимаций и мультфильмов из-за пределов

Китая, а также их основное влияние стали становиться все труднее бороться. Некоторые фильмы, такие как «Lotus Lantern 1999» (Шанхайская студия анимационных фильмов) 1999 года, все же достигли высокого коммерческого успеха, хотя китайский карикатурист Те Те Вэй заметил: «В нем можно увидеть Диснея. Но, по крайней мере, они пытались»[91].

«Китайская анимация становится все лучше и лучше, и это заставляет меня гордиться». В течение последних нескольких лет, особенно после того, как пропагандистская концепция «Китайской мечты» стала популярной в китайском обществе, идея, которая фокусируется на «национальном омоложении». «Возвращение» китайской анимации стало широко обсуждаемой темой в государственных СМИ и социальных сетях. Основная идея, распространяемая государственными СМИ и правительством, заключается в том, что китайский донхуа (animation, анимация) должен развиваться с особыми китайскими характеристиками, не должен слепо следовать своим (иностранным) конкурентам и должен пропагандировать китайскую культуру и социалистические ценности. Лозунг «Возроди креативность страны» (振兴 国 创) повторяется в десятках этих статей.

Некоторые СМИ утверждают, что китайская анимация больше не находится в нижней точке, но достигла стадии «подросткового возраста». Это перекликается с более ранними статьями правительства, в которых предлагалось, чтобы к 2023 году Китай стал «страной, обладающей сильной международной анимацией» (GWP 2008). Есть много способов, которыми «здоровое развитие» китайского анимационного рынка сейчас продвигается.

«Омоложение» китайской анимации - это не просто культурный и идеологический проект, на карту поставлены и экономические мотивы; Индустрия анимации в Китае - это многомиллиардная индустрия. Некоторые СМИ прогнозируют, что 2019 год может стать ключевым для китайской анимации. Успехи анимации «Король обезьян», «Большая рыба и бегония» (2016) и «Белая змея» (2019) могут быть убедительными признаками того, что китайская аудитория готова к более высокой, «умной» анимации. Это качественные анимации китайского производства, основанные на классических литературных произведениях или исторических темах и включающие китайскую традиционную культуру или социалистические ценности. «Легенда о Нежа», «Цзян Цзя» и «Феникс» -

[91] Lent / Ying; Comics Art in China; 2017. eBook , 288 S. ePub; University Press of Mississippi.

некоторые из самых ожидаемых анимационных фильмов «Сделано в Китае», которые выйдут в этом году. [92] [93]

Китайская анимация имеет сложную судьбу: пройдя путь от заимствованной шаблонной диснеевской картины до уникального самостоятельного вида искусства, она впитала и отразила главные события культуры Китая 20 и 21 века. Подводя итог, мы можем сказать, что анимация в Китае стала самостоятельным явлением со следующими уникальными особенностями:

- Несмотря на попытки подражать работам Диснея, китайские аниматоры ещё на начальном этапе развития транслируют доминирующие китайские культурные ценности;
- Основу большинства китайских анимационных картин составляют народные мифологические сюжеты, сказания и легенды;
- Идеи основных религий: конфуцианства, буддизма и даосизма легли в основу китайской культуры и искусства, в том числе нашли отражение в анимации;
- Традиционная китайская живопись – Гохуа легла в основу многих выдающихся произведений китайской анимации;
- Анимационные ленты транслируют традиционные образы и символы китайской культуры;
- Анимационные фильмы сохраняют традиционную символику цвета;
- За время своего существования китайская анимация обрела уникальные художественные приёмы;
- Китайская анимация базируется на национальных видах искусства, прежде всего, стоит отметить китайскую оперу.

Все перечисленные особенности на сегодняшний день позволили китайской анимации стать настоящей индустрией. Однако мировая массовая культура всё-таки изменила предпочтения и эстетические стандарты зрителей, что способствовало снижению выпуска высокохудожественных картин и росту шаблонных сериальных лент. Большее влияние на китайскую анимацию в конце 20 века оказали продукты из Японии и Америки. Но всё же китайские анимационные картины пока составляют слабую конкуренцию указанным выше странам. Однако при этом китайские аниматоры

[92] China daily [Электронный ресурс] // URL: http://www.chinadaily.com.cn/culture/2017-03/16/content_28581355.htm дата обращения (23.10.2018)
[93] What`s on weibo [Электронный ресурс] // URL: https://www.whatsonweibo.com/the-chinese-animation-dream-making-made-in-china-donghua-great-again/ дата обращения (23.10.2018)

продолжают снимать картины в традиционном стиле и получать высокие награды на мировых кинофестивалях.

2. Специфика развития искусства аниме в пространстве японской культуры

2.1 Социокультурные предпосылки формирования особенностей японского национально-культурного менталитета

Сегодня процесс этногенеза японцев оставляет множество вопросов. Несмотря на вызванный современностью интерес к японской культуре, нет единой теории, способной объяснить всю совокупность имеющихся фактов о стране восходящего солнца.

Мы постараемся сравнить исследования современных японоведов и выделить общие характерные черты, которые выделяют учёные.

«Эгоистичный, эмоциональный, интроверт, алогичный, склонный к ипохондрии, стоический, упорный, дисциплинированный, конформистский, прилежный, почтительный, лояльный, честный, вежливый и невероятно строгий в отношении требований исполнения долга; они говорят о себе как о людях, которые при соглашении больше, чем письменной формой, интересуются эмоциональными оттенками и контекстом; которые почти во всех ситуациях (социальных, деловых, правительственных) очень обеспокоены тем, как избежать сильных столкновений и определенности; которые, как правило, относится с нелюбовью к корейцам и смотрят на них свысока; и, наконец, они говорят о себе как о людях, обладающих подлинной способностью к обучению, почти всегда заинтересованных в личном и национальном совершенствовании» - так, по мнению футуролога Г. Кана, описывают себя жители страны восходящего Солнца.[94] В работе японского авторитетного психолога Хаяо Хаваи Каваи Хаяо.[95] Сравнительное исследование о структуре личности японца и западного человека производится сравнение европейского и японского характера и типы мышления. Из его работы можно сделать вывод, что если европейский человек руководствуется соотношением мысль/эмоция, то в японском характере преобладает акцент взаимодействия интуиции и сенсации. На интуитивно-сенсуальный характер японцев указывают такие черты как: иррационализм, прагматизм, алогичность мировосприятия. Японский физик Юкава Хидеки так описывает японский национальный характер: «японский склад ума во многих случаях не подходит для абстрактного мышления, его интересуют только реально осязаемые вещи».[96] «Косвенность, намек, увёртка или уклончивость, улыбка вместо логического аргумента, эмоции вместо логики и объективности, вежливый утвердительный отказ вместо

[94] Kahn H. The emerging Japanese superstate: Challenge and response. – Englewood Cliffs (N.J.): Prentice-Hall, 1971. – 274 p. (A prisma paperback; P-2) (A spectrum book). – Bibliogr.: p. 247-250.
[95] Гэндайдзин-но бё:ри / Като Масааки хока хэн. Токио, 1972, т. 1, с. 190-200. – На яп. яз.
[96] Храмов Ю. А. Юкава Хидэки (Yukava Hidechi (Hideki)) // Физики: Биографический справочник / Под ред. А. И. Ахиезера. — Изд. 2-е, испр. и дополн. — М.: Наука, 1983. — С. 313. — 400 с. — 200 000 экз. (в пер.)

откровенной или вызывающей оппозиции, символизм во многих явлениях жизни, искусства и литературы – всё это яркие примеры такого подхода».[97]

Современные исследователи – японоведы выделяют следующие доминантные черты японского характера: **гордость, чувство стыда, стремление к независимости** (молодое поколение), **целенаправленность, преданность и коллективизм**.[98] [99] [100]. Перечисленные качества являются базовыми и относятся к традиционному японскому менталитету. Однако, стоит отметить, что вестернизация вносит большие изменения в характере жителей Японии.

Трудолюбие и усердие во всех сферах жизни – одна из доминирующих черт японского менталитета. В сравнение с трудолюбивыми американцами или немцами, жители Японии работают не размеренно, а самозабвенно, полностью отдаваясь работе. Рабочий день среднестатистического японца длится 14 часов, отгулы, отпуска или больничные берут крайне редко. Высокий уровень экономики и строгая система труда фактически не позволяют японцам менять работу. Также крайне тяжело найти работу после увольнения, поэтому страх перед потерей работы заставляет людей полностью отдаваться работе.[101] В работе, как основной сфере жизни, японцы стараются показывать **чувство эстетики**.

В отличии от западной культуры, где эстетика рассматривается с точки зрения философии, в Японии эстетика – неотъемлемая часть жизни. Примером может послужить ваби-саби – основная часть эстетического мировоззрения, провозглашающая простоту, скромность и блеклость основами красоты повседневности.[102] Японский писатель Тэцудзо Тани-кава говорил: «Эстетическое чувство – это основа японского национального характера, именно та кардинальная черта, вокруг которой группируются все остальные»[103].

На протяжении веков чувство прекрасного в Японии было культом. Красоте поклонялись все слои населения на всей территории страны.

---

[97] Moore Ch. A. Editor's supplement: The enigmatic Japanese mind. – In: The Japanese mind: Essentials of Japanese philosophy a. culture / Ed. by Moore Ch. A. Tokyo, 1973. p. 288-313.
[98] Бенедикт Р. Хризантема и меч. Модели японской культуры. — М.: Наука, 2007. — 360 с.)
[99] Бенедикт Р. Психологические типы в культурах Юго-Запада США // Антология исследований культуры. — М.: Университетская книга, 1997. — Т. 1.
[100] Синода Юдзиро. Хокори то нихондзин. – Токио: PHP кэнкю:дзё:, 1980. – 238 с. – На яп. яз. (Чувство гордости у японцев)
[101] Мир наизнанку; https://www.youtube.com/channel/UCdIp4tcWOGihEQKYxzSlFaQ
[102] Моя Япония [Электронный ресурс] // URL: http://www.aensland.narod.ru/Japan/stati/japans04.htm (дата обращения 23.11.2017)
[103] Historic.ru [Электронный ресурс] // URL: http://historic.ru/books/item/f00/s00/z0000006/st004.shtml (дата обращения 18.12.2017)

Японская культура демонстрирует огромное количество жизненных явлений, демонстрирующих синтез эстетики и обыденности: чайная церемония, боевые искусства, обустройство дома и сада и даже кинцуги – реставрация керамических изделий. В японском языке присутствуют выражения «цукими» - наслаждение от вида полной Луны; «ханами» - вдохновение цветами; юкими – восхваление первого снега.

Красотой, как считают японцы, нужно не только любоваться. Её нужно достигать, в ней нужно совершенствоваться. Написание иероглифов считается важнейшим эстетическим навыком и требует от пишущего упорства и концентрации. Достичь красоты в написании иероглифов можно лишь путём долгих тренировок.[104]

Эстетикой, по мнению японцев, должны быть наполнены и политические процессы, в то время как в европейском пространстве это абсолютно разные сферы.

Однако, в последнее десятилетние, как отмечают исследователи, произошёл пересмотр традиционных эстетических идеалов. Популярные западные идеалы замещают устоявшиеся ценности.[105]

Японский народ считает чувство красоты национальной гордостью. Однако сверхчувствительность делает японцев сверхэмоциональными. Самыми популярными японскими подарками являются куклы и игрушки. Этнографы указывают укоренившиеся в умах японцев анималистические воззрения.

Также жители Японии отличаются аккуратностью и чистоплотностью. Ещё в школе ученики вместо ручек используют остро заточенные карандаши, чтобы можно было исправить ошибку, не пачкая тетради. Перед входом в дом принято снимать обувь. Это явление демонстрирует не только чистоплотность японцев, но и деление пространства на «своё» и «чужое». Стремление японцев к точности, аккуратности и чистоте отмечали ещё многие европейцы в XVIII–XIX вв. «Японцы чрезвычайно чистоплотны и опрятны»[106]. «Японцы любят чистоту, доказательством чему может служить поразительная чистота их циновок, составляющих их мебель»[107]. «В порядке всякого рода японцы очень много походят на англичан: так же как и англичане, они любят чистоту и крайнюю точность». Спустя 2 века, японцам удалось сохранить эти культурные особенности.

[104] Бычкова Т.А. Культура традиционных обществ Китая и Японии. Томск, 2003
[105] История японской культуры: учеб. пособие для вузов / Отв. ред. А. Н. Мещеряков. — М.: Наталис, 2011. — 368 с.
[106] Япония и японцы. Путевые очерки современной Японии; Шрейдер 1895; Издание А. Ф. Девриена; 680стр.
[107] «Япония. Лики времени. Менталитет и традиции в современном интерьере»; А. Просол; М.: Наталис 2008; 385 стр.

Мир для японцев полон смыслов, уходящих корнями в далёкое прошлое. Например, празднование Нового года невозможно без символа долгой и счастливой жизни – сосны, символа стойкости – бамбука и символа постоянства – сливы.[108] Во время празднования японцы сжигают соломенные палочки – чтобы «выгнать злых духов», как это делали их далёкие предки.[109] Семья всегда занимала важнейшее место в системе ценностей. Японская семья, прежде всего, представляет собой религиозное объединение. Основные правила базируются на почитании культа предков. На протяжении всего исторического пути Японии только патриархальная семья считалась общественной единицей. Семейные отношения подразумевали **подчинение**. Подчинение старшим и главе семейства.

Смирение, самоограничение, терпение и аккуратность – эти качества являются доминирующими. Они обусловлены влиянием буддизма.[110] Эти качества воспевали в своих поэмах японский поэт 12 – 13 века - Камо-но Тёмэй[111] и другие известные японские авторы разных периодов. Таким образом, в японской литературе формировался специфический поведенческий тип. Чтобы ему соответствовать, нужно было соблюдать ряд правил:

1. Жить в смирении с ситуацией;
2. Ограничиваться в развлечениях;
3. Причина твоих несчастий – ты сам; [112]

Фатализм в характере японцев сформировался не только благодаря данным установкам. Основной причиной послужили природные катаклизмы, с незапамятных времён мучающие это государство. Япония занимает изолированное географическое положение. Постоянные природные катаклизмы, такие как тайфуны и землетрясения, способствовали сплочению людей, как следствие, формированию **коллективизма**, как важнейшей культурной установки.[113]

---

[108] . Растения – символы японских садов; Голосова Е.В., Будилова Н.Ю; бот. Сади им. Царицына, Росс. Академия наук; [Электронный ресурс] // URL: https://cyberleninka.ru/article/v/rasteniya-simvoly-yaponskih-sadov; дата обращения (17.01.2018)

[109] Тонкости туризма [Электронный ресурс] // URL: https://tonkosti.ru/%D0%9A%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B0_%D0%AF%D0%BF%D0%BE%D0%BD%D0%B8%D0%B8 Дата обращения (28.03.2018)

[110] Японцы (этнопсихологические очерки); Пронников В.А., Ладанов И.Д; 3-е изд, испр. и доп. — М.: ВиМ, 1996. — 400 с.

[111] Камо-но Темэй. Записки из кельи; Перевод со старояпонского Н. Конрада; "Классическая японская проза XI-XIV вв." - М.: Худож.лит., 1988

[112] Японцы: Этнопсихологические очерки; Владимир Алексеевич Пронников; ВиМ, 1996; 399стр

[113] Елисеефф В.[fr], Елисеефф Д.[fr]. Японская цивилизация / Пер. с фр. И. Эльфонд. — Екатеринбург: У-Фактория, 2006. — 528 с.

Степень групповой сплоченности в Японии очень высока. Сама группа в Японии выступает как микросреда, в которую включаются жители по географическому признаку. В каждой группе присутствует лидер, он же выполняет роль отца, защитника общих интересов группы. Конфуцианство, проникшее в Японию ещё в 4-5 в н.э. закрепило патриархальные устои и строгую иерархию в семье и обществе. Японских детей с ранних лет учили подавлять собственные желания и подчинять свои интересы интересам общества. Например, поклоны, как традиционный знак уважения, демонстрируют ребёнку представление о субординации и месте в обществе.[114]

Система японского общества всегда была строго регламентируема. Сфера образования, сфера семейных отношений и социальная сфера ориентированы на высокую роль авторитета. Личные интересы и желания уходили на второй план. «В силу того, что низшие классы не имели возможности играть какую-либо роль в управлении страной, они обязаны были только подчиняться»[115]. На сегодняшний день поклонение авторитету также считается нормой.

С эпохи феодализма и по сегодняшний день в Японии популярно изречение: «несправедливость подвластна справедливости, справедливость – закону, закон – власти, а власть подчиняется только Законам Неба». В истории Японии известен случай, когда еще в 1879 г. видный японский политик периода Мэйдзи, премьер-министр Хиробуми Ито заявил, что «дать многим судить о политике, значит навлечь на страну несчастье». [116]

Власть выступает священным феноменом, фигура императора обожествляется. Согласно легендам, японская нация ведет свое начало от богини солнца Аматэрасу, прямым потомком которой был легендарный император Японии Дзимму, а затем и все остальные императоры.[117] Личность императора, сама идея императорской власти всегда выступали как важнейший цементирующий фактор национального самосознания японцев.

В 6 веке в Японию проник буддизм. Буддийские проповедники использовали синтоические верования и образы для пропаганды новой религии. Большую роль в сознании японцев сыграло конфуцианство, попавшее в Японию из Китая в 10 – 11 в. Сходство представлений и идей конфуцианства и синтоизма, позволило первому обосноваться в умах жителей страны восходящего солнца. «Отношения между высшим и низшим подобны отношениям между ветром и травой: трава должна склониться, если

[114] Катасонова Е.Л. Японцы в реальном и виртуальном мирах: Очерки современной японской массовой культуры. — М.: Восточная литература РАН, 2012. — С. 16. — 357 с.
[115] Дзёкэн Нисикава; «Судьба крестьянина» (1721) 341, с. 2
[116] Японская школа аниме и манга [Электронный ресурс] // URL: http://animefirst.ru/news/120-ierarkhichnost-yaponskogo-obshchestva; дата обращения (17.01.2018)
[117] Составитель: Крючкова О. Предания и мифы Древней Японии; М.: Эксмо, 2015, 96 стр.

подует ветер». Социальные нормы поведения современных японцев во многом сформированы подобными конфуцианскими догматами.

На сегодняшний день перечисленные выше установки превратились в страх японцев перед полицией, чиновниками и любыми вышестоящими личностями. «Смиренное преклонение – лучший способ войти в контакт с правительственными чиновниками»[118]. Идея самопожертвования выступает высшей добродетелью. Примером высшего исполнения указанных выше качеств, выступали японские самураи. «Самураи — (от яп. самурау служить) в феодальной Японии военно-феодальное сословие мелких дворян».[119]

Американский исследователь Роберт Хантингтон дает следующую характеристику личности японца и её индивидуальности: «У японской личности граница между его и другим выражена слабо, она неотчётлива и легко проницаема; личность зависима, поскольку противится независимости, она скорее основывается на групповом сотрудничестве, чем на уверенности в себе; для неё характерны в большей мере конформизм, чем стремление к новаторству, и признание личной власти, чем рационально-правовой».[120]

Японский этнограф Араки Хироюки отмечтает, что большинству японцев крайне сложно принимать собственное решение, что говорит о зависимости личности от группы.[121]

Также примером послужит невозможность платить чаевые. Эти деньги считаются личным поощрением сотрудника, однако сотрудник является частью большой команды. Поэтому вознаградить только одного сотрудника, считается оскорблением всех остальных работников.

Основы группового поведения можно наблюдать и в семейной сфере. «Мужчины рассматривают брак как общественную обязанность - долг перед обществом.»[122]

Сегодня, несмотря на приверженность традициям и невозможности существования вне группы, молодые японцы сталкиваются с проблемой одиночества. Парадоксально, но сейчас в стране набирает популярность культура «Хикикомори» — это подростки, которые под давлением правил и ограничений отказываются от социальной жизни в

[118] Масами Симидзу «Как вступать в контакт с другими»; стр.:341
[119] Большой Энциклопедический словарь. 2000. Брокгауз и Ефрон [Электрон. ресурс]: Биографии. Россия. - [Б. м.]: Колибри, 1997 (дата обращения 19.01.2018)
[120] Huntington R.M. Comparison of Western and Japanese cultures. – Monumenta nipponica. – Tokyo, 1968, vol. 23, № 3/4, p. 475-484.
[121] Араки Хироюки. Нихондзин-но кодо ёсики Тарицу то сю:дан-но ронри. – Токио: Ко:данся, 1974. – 185 с.
[122] Научные статьи Казахстана; [Электронный ресурс] // URL: https://articlekz.com/article/4981 дата обращения (29.03.2018)

пользу полной изоляции. Сейчас в Японии представителей «Хикикомори» более 1 млн. человек.[123]

Отличительной чертой японцев является **вежливость**. Это важнейший атрибут японской культуры. Вежливость свойственна всем: высокопоставленным чиновникам, работникам сферы услуг, пожилым, детям. Например, прежде, чем взять товар с полки, японец извинится. Слово «сумимасен» - японский вариант «простите» употребляется везде, иногда заменяя даже простое приветствие.[124] У старшего поколения японцев эта особенность менталитета выражена ярче. Исследователи в Японии отмечают, что в последнее время вежливый японский язык рационализируется и становится более простым.[125] Вежливые обороты нередко употребляются в несвойственных ситуациях или упрощаются. Однако отказаться от них японцы не в состоянии.

Японцы отличаются запредельной **бережливостью**. Японский писатель - Огуро Тацуо в своей книге «Вы — немцы, мы — японцы. Сравнение менталитета и образа мышления» говорит о схожих качествах характера японцев и немцев. Одно из первичных общих качеств – бережливость. Площадь Японии составляет 377 972 км², в то время как площадь России - 17 100 000 км². При этом население России составляет 144,5 миллионов человек, а население Японии всего на 20 миллионов меньше - 126,8 миллионов. Недостаток пространства, природные катаклизмы и политические процессы заставили японцев бережно относиться к своему имуществу и пространству. Поэтому Японцы ценят то, что дала им природа и цивилизация.

В японской культуре основообразующей основой является чувство стыда. Понимание стыда в Японии в корне отличается от понимания стыда в европейской культуре. Самое постыдное в Японии – выделяться из толпы или приносить неудобства другим людям. «Поступай так, чтобы не было стыдно тебе, а значит твоему народу!» По словам Р. Бенедикт, именно стыд является главным средством социального контроля.[126] Согласно Ю. Накамура, стыд в жизни японца находится на высшей ступени иерархии, и это означает, что японцу предельно важно, как отнесутся к его поступку.[127] «Боязнь быть осмеянным, униженным, отлученным от родни или общины с ранних лет западает в душу

---

[123] Lenta.ru [Электронный ресурс] // URL: https://lenta.ru/articles/2014/01/30/hikikomori/ дата обращения (01.04.2018)

[124] Холодович А.А. Грамматические категории уважительности в современном японском языке. -М., 1979.

[125] Норбури, Пол. Япония : [путеводитель по обычаям и этикету] / Пол Норбури ; [пер. с англ. Ю. Е. Бугаева].
159 с. ил., карт., табл. 16 см. Москва : АСТ : Астрель, 2007

[126] Р. Бенедикт; Хризантема и меч; М.: Центр гуманитарных инициатив; 256 ст. 2014

[127] Шабаева М. В. Понятие «стыда» в японской культуре // Молодой ученый. — 2012. — №6. — С. 483-486.

японца. Поскольку образ его жизни почти не оставляет места для каких-то личных дел, скрытых от окружающих, и поскольку даже характер японского дома таков, что человек все время живет на глазах других, – угроза отчуждения действует серьезно.[128]

Важно сказать об особенностях сексуальных отношений в Японии, ведь они в корне отличаются от европейских. Обращаясь к доминирующим религиям, можно сказать, что синтоизм не считает сексуальную связь запретной или порочной, даосизм, базирующийся на идее достижения мирового баланса, превозносит секс, как путь достижения гармонии. Половой акт, согласно даосизму, есть слияние женского начала – «инь» и мужского – «ян». Пути достижения гармонии передавали посредством разных видов искусства. В качестве известных примеров можно привести произведения Утамаро «Любовный сюжет», Корусай «Монахиня с любовником». В то же время, эротическое искусство никогда не считалось высоким, элитарным. Изображение обнажённого тела или полового акта служило учебным пособием, карикатурой, зарисовкой, плакатом. В средневековой Японии была популярна полигамия (особенно у элиты). Среди населения вплоть до 1868—1889г., ряда законов в политической и социальной сфере - Реставрации Мэйдз,[129] не воспрещались добрачные половые связи. Измена мужа даже в современном обществе не воспрещается, что нельзя сказать о жене. Мужчина в японском обществе на ступень выше женщины, поэтому на многие вещи, в том числе девиантные, общество просто закрывает глаза. Среди японских мужчин на сегодняшний день популярны: «ниотаймори» — церемония поедания суши и роллов с обнаженного женского тела, приставание к женщинам в общественном транспорте, покупка несвежего женского белья и свидания со школьницами[130] [131]

Из работ современных японоведов следует, что японцы не способны отказаться даже от традиционных правил, которые сами же признают устарелыми и неэффективными. Принципы этикета, устройства дома, традиционных отношений остаются неизменными на протяжении уже нескольких столетий.

Основу менталитета составляет религия. Синтоизм, являясь главным верованием в стране восходящего солнца, задавал тон японской культуре. Синтоизм говорит о природе, как о совокупности одушевлённых организмов Объектами поклонения выступают многочисленные природные божества и души умерших. Считается, что у всех природных

[128] В. Овчинников; Ветка Сакуры; М.: Молодая гвардия; 224 стр.
[129] Э. Дейноров «История Японии», — М.: АСТ, 2011, С. 517—601
[130] Тэннэхилл Р. Секс в истории / Пер. с англ. А. И. Блейз. — М., 1995. — С.160
[131] Мещеряков, А. Н. Японское тело: к вопросу о приличиях // История и культура традиционной Японии 3: сб. мат. конф. — М.: РГГУ, 2010. — 296 стр.

объектов есть своя душа – ками. Важнейшей идеей синтоизма является гармоничное существование этих душ. Из этого вытекают следующие важнейшие идеи:

- Чистота. Физическая чистота, духовная чистота и избегание разрушений;
- Физическое благополучие;
- Гармония должна присутствовать во всех вещах. Она должна поддерживаться для предотвращения дисбаланса;
- Продовольствие и плодородие;
- Семейная и родовая солидарность;
- Подчинение личности группе;
- Почтение природы;
- Все в мире имеет потенциал как для хорошему, так и для плохому;[132]

Таким образов, проанализировав работы отечественных и зарубежных исследователей-японоведов, мы можем выделить национально-культурные особенности жителей Японии:

- **Общеэтнические черты** — ***трудолюбие, верность традициям, практицизм, эстетизм и чувство прекрасного, любовь к природе, самоограничения;***
- **Черты группового поведения** — ***коллективизм, дисциплинированность, повышенное чувство долга, преданность авторитету и страх перед авторитетными людьми;***
- **Бытовые черты** — ***бережливость, аккуратность, вежливость, любознательность.***

[132] Что такое [Электронный ресурс] // URL: http://chto-takoe.net/chto-takoe-sintoizm-sinto/ дата обращения (25.04.2018)

2.2 Живопись как основа традиционного японского искусства

Для изучения современной культуры, частью которой является аниме, необходимо рассмотреть истоки традиционной японской культуры. В данном параграфе мы рассмотрим работы исследователей японского искусства, выделим главные художественные и идейные особенности, чтобы в дальнейшем проанализировать мультфильмы на их наличие.

Искусство Японии имеет богатую историю, а вместе с тем богатство средств выражения и стилей. Япония долгое время находилась в изоляции, что позволило ей сохранить уникальную самобытную культуру. В то же время контакты с другими странами позволяли вносить новшества и разнообразить устоявшийся культурный пласт. Со временем японцы получили уникальную способность приспосабливать, имитировать и ассимилировать элементы чужой культуры, тем самым обогащая эстетические пристрастия. Благодаря контактам с другими культурами уже в 7 в. Н.э. японцы научились сами создавать тушь, бумагу и краски, что способствовало развитию живописи. Живопись и все остальные виды искусства создавались под влиянием доминирующих религий: буддизма и синтоизма.[133]

Искусство Японии ещё с древних времён отличалось высокой степенью художественности. Примером могут послужить декоративно – прикладные образцы искусства. В. Бубнова говорит: «Для японца нет большого и малого искусства, для него какэмоно – не только картина с глубоким содержанием, но и прекрасно сработанная и оформленная вещь, а глиняная чашка – не только не только полезный предмет, но и продукт труда, в который вложен дух искусства».[134] Стоит отметить, что до середины 19 века в Японии не существовало слова «искусство» в нашем понимании. «Для японцев само слово «искусство» воспринималось как нечто сотворенное, а сотворенность противоречит дао.»[135]

Художественная культура Японии является частью социокультурного пространства и включает в себя: мировоззренческие установки, нравственные ценности и эстетические представления. [136]

---

[133] Е. А. Гаджиева. Страна восходящего солнца. История и культура Японии. — Ростов-на-Дону: Феникс, 2006. — 256стр

[134] Варвара Дмитриевна Бубнова. 1886—1983. Русская художница в Японии. Каталог выставки. — М.: Государственный Музей Востока. 1989

[135] Вики Чтение: Японская художественная традиция; Григорьева Татьяна Петровна; [Электронный ресурс] // URL: https://fil.wikireading.ru/60268 дата обращения (2.11.2018)

[136] Медиа энциклопедия [Электронный ресурс] // URL: http://visart.info/ART/japon.htm дата обращения 12.01.2018)

Аниме произошло от манги – японских комиксов.[137] В переводе «манга» означает гротески, картинки. Чтобы понимать природу аниме и манги, нам следует обратиться к традиционной японской живописи. Выделив главные идеи и жанры японской традиционной живописи, мы сможем проанализировать аниме-фильмы на наличие традиционных установок японских художественных приёмов.

В произведениях живописи главную роль играет природа, как священный пласт, основа мироздания. Одним из первых живописных направлений стало «ямато-э» - горизонтальные свитки с иллюстрациями литературных произведений. Наряду с природой доминирующее положение в живописи занимали зарисовки бытовых сцен. Становление живописных стилей происходило под влиянием китайской культур в период средневековья – 12 – 16 вв. Традиции японской живописи сохраняются по сей день.

В отличие от западных художников, японские не пытаются передать натуралистического сходства, не пытаются заполнить всё пространство картины. Важной составляющей любой картины художники считали наличие «духа». «Если в картине присутствует дух, этим все сказано».[138] Таким образом, форма уступала место содержанию. Не внешний, а внутренний мир стремился запечатлеть художник. Особенностью японских живописных произведений является наличие пустоты на полотнах. Пустота, свободное пространство, пауза свойственны не только картинам, но и песням, стихам и спектаклям в театре «Кабуки». «Художник через пустое пространство может выразить такие явления природы, как туман, дымка, облака, вода, или дать намек на бесконечность мира».[139]

Одним из первых стилей живописи в Японии, 8 в. Н.Э., оформился ямато-э. Изображения природных пейзажей – «знаменитые виды» и зарисовки повседневной жизни – «сезонные картины». Вместо холста часто использовались двери и ширмы, а также свитки. Позднее картины в стиле ямато-э становились иллюстрациями к литературным произведениям, например, «Повести о Гэндзи», «Уцухо-моногатари», «Исэ-моногатари», 12 век.[140] В работах ямато – э мы не увидим буйства красок или

---

[137] Иванов Б. А. Введение в японскую анимацию. — 2-е изд. — М.: Фонд развития кинематографии; РОФ «Эйзенштейновский центр исследований кинокультуры», 2001. — 396 стр.

[138] Лунные блики. Классическая японская поэзия конца XIX — первой половины XX в. Пер. с яп. А. Долина. — М.: Наука. Главная редакция восточной литературы, 1991 — 376стр

[139] Искусство Востока. Курс лекций - Зубко Галина Васильевна; Основные принципы японской живописи. Гравюра. Хокусай; [Электронный ресурс] // URL: https://culture.wikireading.ru/78837 дата обращения (12.12.2018)

[140] Мурасаки Сикибу. «Повесть о Гэндзи», эпоха, автор // Повесть о Гэндзи (Гэндзи-моногатари). Приложение. Вступ. ст., сост., пер. с яп. стихотворных текстов Т. Л. Соколовой-Делюсиной / Отв. ред. Т. П. Григорьева. — М.: Наука, 1992. — С. 3—49. — 192 с.

монументальности, свойственной европейскому искусству. Картины скромны и лаконичны; в цвете изображены только главные герои картины, объекты, на которые стоит обратить внимание.

Стремление японского народа запечатлевать даже незначительные проявления чувств выражается в живописи и литературе. Нередко на картинах можно увидеть иероглифы. Они служили дополнением к рисунку, создавая повествовательный сюжет. Расположение, размер иероглифов и толщина тщательно продумывались автором. В каллиграфии не могло быть ничего случайно. Продумывалась каждая точка, линия, начало слова. Каллиграфия служила и самостоятельным произведением искусства, однако в картинах яматио-э посредством иероглифов художник демонстрировал баланс изображения и слова.[141]

Пейзажная живопись ямато-э находилась под большим влиянием утонченных форм литературы того времени, таких как поэмы, посвященные четырем временам года, знаменитым местам, на тему моно-но-аваре (или того, что вызывает грусть, часто переводится как «грустное очарование вещей»)

Одной из замечательных особенностей японского искусства является изначальная неотделимость его от быта, от повседневной человеческой жизни.

В пример можно привести суми э - вид монохромной живописи в которой используется чёрная тушь и широкая гамма серых тонов, возникающих при смешении туши с водой.[142] Рисунок кажется бедным по содержанию, исполнению, средствам выразительности. «Мы, восточные люди, чувствуем в нем присутствие некоего движущегося духа, который каким-то таинственным образом парит вокруг штрихов, точек и разного рода теней, вибрируя, сообщает им ритм живого дыхания».[143]

Японские монахи считали, что чёрно-белое изображение приучает к дисциплине и способствует развитию концентрации и внимания, поэтому они использовали сумиэ в качестве дзэн-упражнений. Идея суми э – заставить дух предмета, изображённого на картине, оживать на бумаге. Практика суми э рассматривалась монахами как способ медитации. Чёрно – белые картины лишены избыточных элементы, приучают к простоте и умению видеть истинную суть вещей. Рисование учит дисциплине и концентрации. Поэтому именно суми э выступало в качестве дзен-упражнений. На картинах суми э запечатлена природа. Она является основой мироздания. Искусство выступало одним из

[141] Ёко Такенами: Японская каллиграфия; М: Арт-родник, 2010, 128стр.
[142] Общественное объединение восточной культуры и традиций; [Электронный ресурс] // URL: https://hagakure.by/articles/article?id=123 дата обращения (18.01.2018)
[143] Культурный портал РФ [Электронный ресурс] // URL: http://xn----8sbzdfdkkigfrhec4km.xn--p1ai/razdely/iskusstvo/zhivopis/zhivopis-yaponii дата обращения (19.01.2018)

способов познания законов мироздания.[144] В сумиэ воплощаются такие эстетические категории японского искусства, как ваби (тонкий вкус) и саби (изысканная простота). Сочетание простого и изящного отличает работы великих мастеров этого вида искусства - Ноами, Сэссю, Хосэгава Тохаку, Таварая Сотацу, Икэно Тайга, Ёса Бусон и др.[145]

На картинах японских художниках часто можно встретить одинокую фигурку человека. Персонаж такого рода картин получил название «вольный муж», одинокий странник».[146] Он наслаждается покоем, уединением и величием природы, предаётся размышлениям и изолируется от суеты повседневности.

Уки-э – направление японской живописи, изображающее сцены бытовой жизни городских жителей периода Эдо (1603 г. – 1868 г.) Первоначальное значение термина представляло собой одну з буддийских категорий и переводилось как «бренный мир» или «изменчивый мир».[147]

Однако, в 17 веке значение «укиё-э» трансформировалось, поменяв значение на «мир земных наслаждений и радости». Героями гравюр становились гейши, самураи, актёры театра «Кабуки», борцы сумо и куртизанки. Соответственно сложились разнообразные жанры этого искусства: изображения красавиц из «весёлых кварталов»; портреты актёров и сцены из постановок театра кабуки; гравюры на мифологические, литературные сюжеты; историко-героические гравюры, представлявшие самураев в батальных сценах; пейзажные гравюры и изображения цветов и птиц. [148]

Пожалуй, картины укиё-э можно считать одним из ранних проявлений массовой культуры. Гравюры были дешевы из-за массового производства. Они предназначались для украшения домов городских жителей.[149] В период Мэйдзи 1868 – 1912г. был принят ряд законов, в результате «обновления Мэйдзи» Япония превратилась в вестернизированное государство, способное конкурировать с западными державами.[150] Искусства периода Мэйзи разделилось на конкурирующие традиционный и европейский стиль. В ходе модернизации и европеизации правительство стремилось популяризировать европейский стиль в искусстве. Молодые художники были отправлены за границу на обучение, а европейские мастера проводили уроки для японских художников. Парадоксально, но

---

[144] Культурный портал РФ; [Электронный ресурс] // URL:https://hagakure.by/articles/article?id=123 дата обращения (22.01.2018)
[145] Общественное объединение восточной культуры и традиций; [Электронный ресурс] // URL: https://hagakure.by/articles/article?id=123 дата обращения 19.01.2018
[146] А. Савельева. Мировое искусство. Мастера японской гравюры. — «Кристалл», 2007. — 208 с.
[147] М. В. Успенский. Японская гравюра. — Санкт-Петербург: «Аврора», «Янтарный сказ», 2004. — 64 с.
[148] Укийо́-Е // Ужи — Фидель. — М.: Советская энциклопедия, 1956. — С. 62
[149] А. Савельева. Мировое искусство. Мастера японской гравюры. — «Кристалл», 2007. — 208 с.
[150] Политический атлас современности [Электронный ресурс] // URL: http://www.hyno.ru/tom2/1870.html дата обращения (22.05.2018)

именно в это время, наперекор идее властей, происходил всплеск традиционного искусства. Традиционный стиль затмил европейский и оттеснил его.

Период Тайсё (1912–1926), последовавший за периодом Мэйдзи, снова побудил огромный интерес к западному искусству. Японские деятели искусства обращаются к популярному на западе авангарду. Икэда Масуо, Ито Сэйу и другие художники отразили в своём творчестве новые западные направления.[151] Идущий за Тайсё период Сева укрепил западную тенденцию в искусстве. Одним из самых популярных японских художников 20 века можно назвать Хаяси Такэси (1896–1975 гг.), в чьих работах можно проследить сильное влияние Сезанна, Пикассо, Модильяни.[152]

С тех пор, как Такаши Мураками проложил путь для новых поколений молодых художников своим постмодернистским движением Superflat, японское искусство процветает и сегодня быстро становится одним из самых востребованных на арт-рынке, укоренившихся в западной культуре. Его острый характер обладает уникальной чувствительностью, варьирующейся от изысканно запутанного и невинного до невероятно провокационного и очень сексуального, заимствующего различные влияния поп-культуры, коммерциализма и эротики, а также японской живописи, традиционного искусства и его иконографии. [153]

Таким образом, рассмотрев основные жанры японской живописи, мы можем сказать, что доминирующим аскетом является природа. В отличие от западной манеры подражания, «копирования», японская живопись ставила целью передачу содержания, а не формы. Исторические изменения повлекли за собой изменения в живописи: на картинах появлялись люди, быт. Однако при этом художники не отказывались от традиционных канонов вплоть до середины 20 века, когда под влиянием Америки в страну восходящего солнца проник постмодернизм. На сегодняшний день современное японское искусство уживается и синтезируются с традиционным, о чём говорят работы таких авторов как Хаяси Такэси, Окумура Тогю, Наохиса Иноуэ.

[151] История Японии / Под ред. А. Е. Жукова. — М.: Институт востоковедения РАН, 1998. — Т. 1. С древнейших времён до 1968 г. — 659 с.
[152] Николаева Н. С. Декоративные росписи Японии 16 - 18 веков: От Кано Эйтоку до Огата Корина. — М.: Изобразительное искусство, 1989. — 232 с.

[153] Widewalls [Электронный ресурс] // URL: https://www.widewalls.ch/10-japanese-artists-under-50/ дата обращения (24.09.2018)

2.3 Общая характеристика японского киноискусства

Аниме, являясь видом анимации[154], представляет собой разновидность художественного кино.[155] Поэтому нам необходимо обозначить основные этапы развития японского кинематографа и его особенности.

Япония фактически не отставала от европейских стран в развитии кинематографа. Уже в конце 19 века в стране восходящего солнца демонстрировали французские киноленты, а в 1899г. был выпущен первый японский фильм. Первые фильмы представляли собой экранизацию театрализованного действия, за основу зачастую брали театр Кабуки, в котором женские роли исполнялись мужчинами.

Особую роль в японском дозвуковом кино играли бэнси – комментатор немых фильмов.[156] Выражение эмоций посредством мимики и жестов у европейцев и японцев крайне разное. Поэтому японские зрители не понимали, что происходит на экране. Помимо объяснения действий актёров, бэнси меняли голос: для злодеев использовали бас, тенор для мужчин в любовных сценах и фальцет для девушек.[157]

Особенностью японского кино является особое расположение камеры: она находится на расстоянии 60-70 см. от пола, чтобы у зрителя появилось ощущение, что он наблюдает представление на сцене из театрального зала. Такое расположение камеры также выделяет фоновые декорации, которые имели равное с героями фильма значение. Этот приём пришёл в кинематограф из живописи и способствовал особой эстетизации кадра. Японскому кино свойственно наличие «пустых» кадров без присутствия человека. Во-первых, это связано с особой эстетизацией японского мировоззрения, во-вторых, это точка повествования, конец идеи или метафора. Европейские режиссёры переняли этот приём у Японских режиссёров. Одним из первых «пустые» кадры начал использовать итальянский режиссёр Микеланджело Антониони. Из живописи режиссёры перенесли в кинематограф отсутствие симметрии. Из поэзии режиссёры перенесли в кино ритм. Герои в кадре движутся в одном темпе, в унисон.

Японское кино пользуется особой типологией персонажей. Часто в традиционном кино присутствовали следующие персонажи: прототип Самурая – сильный и храбрый,

---

[154]Newtonew [Электронный ресурс] // URL https://newtonew.com/culture/kak-sozdayut-multfilmy дата обращения (25.09.2018)
[155] Хитрук Ф. Профессия — аниматор. — М.: Гаятри, 2008. — Т. 1
[156] Japan Foundation [Электронный ресурс] // URL: https://jpfmw.ru/ru/events-archive/iskusstvo-bensi.html дата обращения (29.11.2018)
[157] Генс, И. Ю. Меч и Хиросима: Тема войны в японском киноискусстве / И. Ю. Генс. — М.: Искусство, 1972.

«нимаймэ» - молодой и прекрасный герой-романтик. Совмещение этих храбрости и романтичности японским героям не свойственно.[158]

Японское кино отличается размеренностью и особой эстетикой кадра.

На начальных стадиях в японском кино было всего 2 жанра: «гэндайгэки» - фильмы о современной жизни и «дзидайгэки» - исторические фильмы с элементами фольклора. Уже в 10-х годах 20 века кинематограф начал потихоньку уходить от театральных традиций, начиная поиск собственных выразительных средств. В становлении японского национального кинематографа стоит отметить режиссёра Эйдзо Танака и кинокритика Норимаса Каэрияма ими была образована организация киноискусства, выступавшая за «чистую драму». По его мнению, в кино нужно вводить актрис, применять субтитры и экспериментировать с методами съёмки. Так, Танака в фильме «Танец смерти» (1923) впервые снял в кино женщин. Его цель – демонстрация жизни такой, какая она есть.

В 1923 году киноцентр переехал из Токие в Киото. Это оказало влияние на развитие фильмов в стиле «дзидайгэки» и «кэнгэки» диномичные фильмы, по динамике близкие к американскому вестерну. [159]

Кино в период 20-х и 30-х годов развивалось стремительно: появлялись новые способы монтажа, открывались новые темы. В фильмах Кинугаса «Безумная странница» (1926г.) и «Перекрёсток» (1928г.) производятся попытки демонстрации внутреннего мира героев и попытки разобраться в их подсознании.[160]

Во второй половине 20-х годов японские режиссёры знакомятся с произведениями русского кинематографа, что оказало влияние на формирования кино в Японии. В 1929г. был основан «Прокино» - союз киноискусства пролетариата. Его ярчайшими представителями были Акира Ивасаки и Гэндзю Саса. В это время помимо документального и игрового кино осваивалось и рисованное.

Звук в японском кино появился в 30-е годы. Первым звуковым фильмом стал «Соседка и жена» (1931, реж. Госё).

С появлением звука, Японский кинематограф, подобно Голливудском начал превращаться в индустрию. [161]

---

[158] Синемафия [Электронный ресурс] // URL: http://www.cinemafia.ru/posts/826/ дата обращения (01.12.2018)
[159] Киноцнтр [Электронный ресурс] // URL:http://kinocenter.rsuh.ru/article.html?id=783811 дата обращения 01.12.2018
[160] Акира Куросава; Сост. Л.Завьялова; -М.: Искусство, 1977. (Мастера зарубежного киноискусства
[161] Долин, Антон Владимирович; Такеси Китано. Детские годы/Антон Долин. –М.: Новое лит. обозрение, 2006. (Кинотексты).

В 30- 40- е годы, когда Япония участвовала в войне, кинематограф не ставил пропаганду в качестве цели. Тема этого периода – простой народ, семейные отношения, внутренний человека с надеждами и их крушением. Фильмы, наполненные лирикой, лёгкой грустью и простым юмором оформились в жанр «сёмингэки», представителми которого выступили Госё и Симадзу.

В 1935г., когда к власти пришли милитаристы, в кинематографе произошли значительные изменения: усиление цензуры, введение в кино политической пропаганды. В это время развивался документальный жанр, а также детское кино. Среди выдающихся фильмов этого периода можно выделить: «Пять разведчиков» (1938; Гомотака Тасака), «Жизнь Мухомацу» (1943, Инага-ки), «Земля» (1939, Утпда), «Лошадь» (1941, Кадзиро Ямамото), Хироси Симидзу, «Четыре времени года детей», 1959, и др.

В послевоенные годы самым востребованным жанром было военное кино. В это время снималось большое количество документальных фильмов: «Трагедия Японии» (1940, Камэи) «Утро в доме Осонэ» (1946, Киносита), «Я не жалею о своей юности» (1946, Куросава), «Враги народа» (1946, Имаи), «Война и мир» (1947, Ямамото, Камзи).

Новое веяние в кинематографе Японии возникло в 50-е, когда начали появляться группы независимых режиссёров. Так возник независимый прокат. Среди молодых режиссёров этого времени можно выделить Ямамото и Имаи, Синдо. На творчество режиссёров повлиял итальянский неореализм, поэтому их фильмы исключительно реалистичны, изображают бедняков, изгоев и пр. «Голый остров» (1960, Синдо) — один из самых выдающихся фильмов данного направления.

На это время приходится пик выпуска японской кинопродукции. За один 1958 год в Японии было выпущено 504 картины.

Несмотря на новые веяния в кинематографе, старое поколение режиссёров продолжало работу над фильмами в привычных им жанрах («дзидайгэки» и «сёмингэки»).

В 60-е годы, когда большая часть жителей городов обзавелась телевизорами, резко упали в прокате фильмы национального производства, уступив место зарубежным лентам, в частности, американским. Произошло падение художественного уровня. На экраны стали выходить фильмы криминального содержания - «якудза эйга» и «розовые фильмы» с большим количеством эротических сцен - «пинк эйга». [162]

Для борьбы с «кинокризисом» в 70-е годы было решено переснять известные национальные киношедевры. Многие из них начали снимать в сериальном формате.

[162] Тадао Сато; Кино Японии; М.: Радуга; 1988; 189стр.

Японский кинематограф представляет собой уникальное явление. Он имеет свой уникальный путь становления, уникальные приёмы и художественные средства:

- Комментаторы фильмов – бэнси;
- Особое расположение камеры;
- Особая типология персонажей;
- Влияние советского кино в первой половине 20 века;
- Размеренность и традиционная эстетика кадра; [163] [164] [165][166][167]

Японское кино менялось под стать времени и транслировало идеи и ценности того или иного периода: от политической пропаганды до независимого кино.

[163] Генс И. Ю. Тосиро Мифунэ/И.Генс. М.: Искусство, 1974. (Мастера зарубежного киноискусства)
[164] Генс Инна Юлиусовна; Бросившие вызов: Яп. Кинорежиссёры 60-70х гг./И.Генс.-М.: Икусство, 1987.
[165] Кравцов Ю. А. Основы Киноэстетики. Теория и история кино. Учебное пособие, 2006.
[166] Кино: Энциклопедический словарь / Гл. ред. С. И. Юткевич; Редкол.: Ю. С.
[167] В. Вайсфельд и др. — М.: Сов. энциклопедия, 1987. - 640 с., 96 л. ил.

2.4 Аниме как воплощение национальной самобытности Японской культуры

2.4.1 Зарождение жанра аниме и его основ

Сейчас японское аниме набирает в мире огромную популярность. Растёт число мировых поклонников, для которых аниме – это не просто рисованные фильмы, а новый мир. Аниме выходит за рамки кино жанра, превращаясь в субкультуру. Даже западные режиссёры создают работы в данном жанре. Нам предстоит выяснить, сохранило ли аниме самобытные черты и особенности японского менталитета, или вобрало в себя западные ценности и установки.

Отличительной особенностью аниме и манги является богатый графико-символический язык, который посредством элементов и деталей способен выразить сложные эмоции героя и его характер. Искусство «комиксов» манга или аниме происходит из японской живописи, в которой фактически каждый элемент несёт в себе определённую смысловую нагрузку.[168]

Аниме имеет свой собственный визуальный словарь, который может быть трудно понять. Аниме использует линии, цвета и деформации, чтобы передать эмоции и действия. Большинство зрителей аниме принимают эти живописные слова как должное. Некоторые из них, такие как скоростные линии, легче понять, чем персонаж, внезапно вырастающий из клыков кошки или из носовой крови.[169]

Эти странности происходят из манги, где художникам приходилось придумывать способы передачи внутренних эмоций и действий, используя ограниченные методы. В отличие от прозы, где вы можете проникнуть в сознание персонажа, манга заставляет читателя находиться снаружи. Из-за этого художники разработали способы передачи мыслей человека, используя внешние сигналы. В конце концов, пузыри мысли могут делать так много, только когда пространство ограничено. Давайте рассмотрим основные символы:

- Цвет волос. С его помощью можно определить характер персонажа: белые волосы – спокойствие и романтичность, рыжие – вспыльчивость, чёрные – служат нейтральным символом, так как все японцы от рождения носят волосы чёрного цвета;
- Маленькие, часто карикатурные изображения героев – инфантильность главного героя, поведение, свойственное ребёнку;

---

[168] Николаева Н. С. Декоративные росписи Японии 16 - 18 веков: От Кано Эйтоку до Огата Корина. — М.: Изобразительное искусство, 1989. — 232 стр.

[169] Paintmaster.ru [Электронный ресурс] // URL: https://paintmaster.ru/simvolika-anime.php дата обращения (14.12.2018)

- Обморок – демонстрирует чрезвычайную эмпатию, повышенное чувство эстицизма;
- Одежда – определяет деятельность персонажа даже в современных картина;[170] [171][172]

Одним из уникальных художественно-выразительных средств служат глаза. Они отождествляют особую японскую эстетику и транслируют различные сигналы. Этот необычный приём, отличающий японское аниме ввёл культовый художник – Осаму Тэдзука в 60-е годы 20-го века. Однако, в японской культуре глазам уделялось особое внимание. Глаза в японской культуре - способность к созерцанию мира, к контакту с ним. Значение имеет размер, цвет и форма глаз. Так, например, большие глаза свойственны для детей, они символизируют чистоту и готовность воспринимать окружающую реальность. Большие глаза так же могут иметь положительные персонажи. Размер глаз так же может меняться в зависимости от эмоций героя. Однако отрицательные персонажи обычно изображаются с маленькими или узкими глазами, демонстрирующими хитрость, скупость, гнев. Изучив работы отечественных и зарубежных японоведов, автор решается предположить, что высокое значение глаз в японской культуре обусловлено сформировавшимися в ходе истории такими особенностями менталитета как: самоограничение, боязнь властей, покорность и дисциплинированность, которые, являясь, строгими культурными ограничителями не позволяли человеку выразить полную гамму эмоций. [173]

Обратимся к цвету глаз в японском аниме:

- Карие глаза: как наиболее распространенные цвета глаз в реальной жизни, они часто даются магглам или приземленным, заземленным персонажам.
- Чёрные глаза - это обычно признак зла или сумасшествия;
- Красные глаза: красный, цвет огня и крови, обычно является признаком опасности. В других случаях это может просто указывать на инаковость или какой-то недостаток, поскольку у альбиносов могут быть естественные красные глаза.
- Голубые глаза: зависят от оттенка;
- Ледяные голубые глаза: Острые ледяные голубые глаза могут показать кого-то, кто эмоционально далек или безжизнен. Иногда даже дают роботам.

---

[170] MangaTokyo[Электронный ресурс] // URL: https://manga.tokyo/columns/explaining-animes-common-visual-symbols-and-their-meanings/ дата обращения (20.12.2018)
[171] Катасонова Е.Л. Японцы в реальном и виртуальном мирах: Очерки современной японской массовой культуры. — М.: Восточная литература РАН, 2012. — 357 с.
[172] Иванов Б. А. Введение в японскую анимацию. — 2-е изд. — М.: Фонд развития кинематографии; РОФ «Эйзенштейновский центр исследований кинокультуры», 2001. — 396 с.
[173] Иванов Б. А. Введение в японскую анимацию. — 2-е изд. — М.: Фонд развития кинематографии; РОФ «Эйзенштейновский центр исследований кинокультуры», 2001. — 396 с.

- Детские голубые глаза: Яркие голубые глаза обычно являются признаком чистоты или невинности. Часто дополняет натуральные светлые волосы и несет в себе много похожих оттенков.
- Желтые глаза: Как цвет глаз, чаще всего ассоциируемый с рептилиями, на человеческих персонажах они могут обозначать какой-то зловещий умысел или болезнь. Иногда видно, когда персонажи пьяны на темной стороне.
- Серые глаза: часто используются для изображения чистоты духа. Беловатые глаза используются, чтобы показать людей, которые находятся за пределами нормального понимания человеческого понимания. У них может быть зрение вне поля зрения, или они могут быть слепыми без какого-либо зрения. Серые глаза также могут характеризовать холодного, волевого и неприступного персонажа, часто с менталитетом «идеи над людьми».
- Фиолетовые / Пурпурные глаза: часто явный признак Мэри Сью в фанфике, фиолетовые или фиолетовые глаза далеко выходят за пределы «нормальных» цветов глаз и обычно появляются только в фантастических шоу или фантастических персонажах. Здесь важно отметить, что персонаж должен быть особенным в отличие от многих других персонажей. Если все особенные и имеют фантастические цвета глаз, вы можете просто быть в стиле дизайна Technicolor Eyes. Оранжевый, розовый и другие яркие насыщенные цвета похожи.

Появление персонажей аниме с большими глазами обычно приписывают аниматору Осаму Тэдзука. Он был вдохновлен предшественниками, в основном Уолтом Диснеем. Два персонажа послужили для него вдохновением, это были Микки Маус и Бетти Буп. Он выработал свой собственный художественный стиль, вобравший в себя традиции японского изобразительного искусства и отличающийся от американской мультипликации.[174] Одним из примеров может служить Astro boy (1952г.)

В японском кинематографе нет термина «анимация». Рисованные мультфильмы принято называть аниме.

По сравнению с западной анимацией, аниме появилось поздно - только в 50-е годы 20 века. И оформилось как искусство лишь в 90-е годы 20 века. [175]

Как американская мультипликация взяла начало от комиксов, так истоком аниме стала манга — японские комиксы со своей уникальной манерой рисования и сюжетами.[176]

[174] Катасонова Е. Л. Японцы в реальном и виртуальном мирах: очерки современной японской массовой культуры. — М.: Восточная литература, 2012. — 357 стр.
[175] Первые полвека аниме (рус.) // АнимеГид: журнал. — 2008. — № 29. — С. 37

Истоки манги лежат в 1-м тысячелетии н.э. Японская система письменности крайне сложна и состоит из трёх различных алфавитов: хираганы, катаканы и кандзи. Кадзуаки Судо.[177] Каждая часть имеет собственное обозначение. Поэтому тексты часто сопровождаются комментариями, которые помогают читателю лучше понять смысл содержания. Даже среди знати редко встречали знатоки кандзи. В результате этого тексты стали сопровождаться множеством иллюстраций. Они в купе с иероглифами помогали понять содержание. Упоминание первой истории в картинках относится к 12 веку, когда Буддийский монах Тоба Сёдзо создал живописные произведения, рассказывающие о животных, людях и древних монахах, которые позже оформились в жанр «Тёдзюгига» - весёлые картинки из мира животных.[178] Приёмы, заложенные Тоба до сих пор используются в манге. Как жанр манга оформилась лишь в конце 19 века, когда в Японию попали американские комиксы. С приходом западной культуры в Японии начал наполняться рынок развлекательной продукции. Интерес к зарубежной культуре побудил к созданию в 1902г. первого японского «комикса» - «Тогасаки и Макубэ осматривают Токио». В большинстве случаев манга – это традиции национальной живописи укиё-э и заимствования западных техник. Подражая американским комиксам, японские художники учились у западных коллег новым основам композиции и цветопередачи, на что в традиционной живописи не обращали внимания.[179] Если в йкиё-э задачеий рисунка была передача смысла, то с приходом зарубежной продукции, акцент сместился на цвет и форму.

Западная продукция, хлынувшая в Японию, оказала огромное влияние на культуру и искусство. На создание аниме повлиял интерес японцев к западным мультфильмам. В частности, интерес режиссёров к технике создания анимационных фильмов.

Первые попытки создания «оживших рисунков» были зафиксированы в 1907г. Мультфильм под названием «Кацудо сясин» - дословно «движущиеся картинки», представлял собой 3-х секундная лента, состоящая из 50 кадров, демонстрирующая как мальчик в матроске печатает буквы, а после поворачивается к зрителям и снимает шляпу. Кадры для анимации были сфотографированы и впечатаны в 35-мм плёнку с помощью

---

[176] Эксмо – издательская группа [Электронный ресурс] // URL: https://eksmo.ru/slovar/manga/ дата обращения (13.01.2019)
[177] «Японская письменность от истоков до наших дней». — М.: Восток-Запад, 2006г.
[178] Иванов Б. А. Введение в японскую анимацию. — 2-е изд. — М.: Фонд развития кинематографии; РОФ «Эйзенштейновский центр исследований кинокультуры», 2001; 396 стр.
[179] Иванов Б. А. Введение в японскую анимацию. — 2-е изд. — М.: Фонд развития кинематографии; РОФ «Эйзенштейновский центр исследований кинокультуры», 2001. — 396 с.

трафарета. Для просмотра фильма использовался фонарь, светивший чёрным и красным.[180]

В 1917 – 1918 г. японские аниматоры выпускают свои первые работы. В основу сюжета ложились народные сказки, реже производились заимствования популярных западных героев. Первыми популярными работами считаются: «Дэкобоко сингатё» (Новый альбом набросков) Дэкотэна Симокавы, «Сару кани кассэн» (Сражение краба и обезьяны), «Тупой меч» (なまくら刀, Накамура гатана) (1917) и «Момотаро» (1918) Сэйтаро Китаямы.

Первые анимационные фильмы отличаются простотой и лаконичностью. За доступность восприятия и изложения они начали набирать популярность среди японского народа. Среди режиссёров начального периода можно назвать: Дэкотэн Симокава, Дзюнъити Коти, Сэётаро Китаяма, Санаэ Ямамото.[181]

В 30-е годы политические процессы Японии отразились в аниме. Накануне японо-китайской войны (1937—1945) рисованные фильмы использовались в качестве агитации патриотизма у граждан Японии, прежде всего, у молодёжи. Одним из известных примеров этого периода является «Рядовой Наракуро» Ясудзи Мураты[182] : история о псе-неудачнике, попавшем в звериную армию. Стоит отметить, что герой-неудачник – персонаж, пришедший из американской культуры. Это Дональд Дак, Том, Чёрный Плащ. Мультфильм снят по технологии Диснея, популярной в 30-е годы во всём мире. При просмотре анимационных картин этого периода из разных стран (Америка, Россия, Китай, Япония и т.д.) невозможно идентифицировать персонажей лент. Все они словно выходят из одного мультфильма.

Довоенные аниматоры столкнулись с рядом трудностей. Во-первых, они должны были конкурировать с иностранными продюсерами, такими как Дисней, которые оказывали влияние как на аудиторию, так и на продюсеров. Зарубежные фильмы уже получили прибыль за рубежом и могут быть недопроданы на японском рынке по цене ниже, чем отечественные производители, необходимые для безубыточности. Таким образом, японским аниматорам приходилось работать дешево, в небольших компаниях, где работало всего несколько человек, что затрудняло конкуренцию по качеству с зарубежным продуктом, который был в цвете, со звуком и продвигался гораздо большими

[180] Clements J. The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917 / Jonathan Clements, Helen McCarthy. — 2-е изд. — Stone Bridge Press, 2006. — 867.
[181] Иванов Б. А. Введение в японскую анимацию. — 2-е изд. — М.: Фонд развития кинематографии; РОФ «Эйзенштейновский центр исследований кинокультуры», 2001. — 396 с.
[182]You-anime [Электронный ресурс] // URL: https://you-anime.ru/watch/ryadovoi-norakuro дата обращения (23.01.2019)

компаниями. До середины 1930-х годов режиссёры использовало анимацию нарезки вместо целостной анимации, потому что целлулоид был слишком дорогим [183]

Это лишало анимацию объёма, делало движения персонажей скованными и неуклюжими, делало невозможным изображение деталей.[184] Но в послевоенное время японские аниматоры смогли превратить ограниченной анимации в плюс. Такие мастера как Ясуджи Мурата и Офуджи Нобуро были способны творить чудеса с нарезной анимацией. (Репортаж Линды Зиг (27 марта 2008 г. «Япония находит фильмы ранних пионеров аниме») Ведущие аниматоры того времени, такие как Кензо Масаокаи Мицуо Сео, пытались довести японскую анимацию до уровня зарубежных картин, внедрив звук и технологию многоплоскостной камеры. Масаока создал первое аниме «Талки», «Чикара», «Онна но Йо но Нака» (1933г.)[185] и первое аниме, полностью сделанное с использованием анимации чел, «Танец чагамов» (1934). Сео был первым, кто использовал многоплоскостную камеру в 1941 году.

Рассмотрим произведение ключевого режиссёра данного периода – Кензо Масаоки – «Бенкей и Ушивака»1939г.[186] Стоит отметить, что большинство его аниме основаны на народном фольклоре. В том числе и «Бенкей и Ушивака». Бенкей – воин-монах, живший в период Хэйан (794-1185). В аниме он выполнял благородную цель – собирал священные мечи для Будды. Жизнь Бенкея разнообразна: он был аскетом в горах, монахом, а затем воином-изгоем. Бенкей служил действительно существовавшему знаменитому японскому полководцу - Минамото-но Ёсицунэ. Отличительной чертой Бенкея выступает преданность и безоговорочного повиновения. В аниме рассказана история о легендарной встрече Бенкея и Минамото-но Ёсицунэ на горе Кураме. В современной японской культуре гора Курама – священное место в районе г. Киото, имеющее культовое значение для жителей Японии. Как говорят древние поверья, именно на этой горе священные духи Тэнгу воспитывали лучших войнов страны восходящего солнца. В мультфильме Тэнгу изображается как мужчина невероятной силы, огромного роста и крепкого телосложения. Этот герой фольклора попал в Японию из Китая, где его имя дословно переводится как «Небесная собака». В китайской традиции этот герой выступает как носитель

[183] History of Anime [Электронный ресурс] // URL: https://bridgetharveyanm220.wordpress.com/2015/03/24/history-of-anime/ дата обращения (1.02.2019)
[184]World cat [Электронный ресурс] // URL: https://www.worldcat.org/title/nihon-animeshon-eiga-shi-the-history-of-japanese-animation/oclc/644957915?referer=di&ht=edition
[185] Барикорди, Андреа; Д'Опера, Аделина; Пеллетье, Клод Дж. 2000г.. Аниме: руководство по японской анимации, 1958-1988 (1-е изд.))

отрицательных качеств – представитель нечистой силы. В японской традиции его образ, наоборот, приобрёл положительный характер. В японской традиции Тэнгу – мудрый монах-отшельник, владыка гор, учитель и наставник. В аниме он обучал юного Минамото-но Ёсицунэ искусствам единоборств и восточной философии. Главные герои анимационной картины популярны в театре кабуки. Как в театре, так и в мультфильмы персонажи в ключевой боевой сцене используют элементы традиционных восточных единоборств. Несмотря на то, что Кензо Масаоке использует технологию, заимствованную из американской мультипликации, он наделяет героев традиционными узнаваемыми характерами.

В качестве ещё одного примера приведём работу Нобуру Ōфудзи «Корабль апельсинов» (1927г.). Фильм «Корабль апельсинов», основан на сказании о том, что крупный торговец эпохи Эдо - Кинокуния перенес апельсины из Кишу в Эдо. Семьи богов ветра заинтересовались удивительным фруктом и просили Кинокунию привозить их снова и снова, щедро его при этом поощряя. Из раза в раз Кинокуния возил апельсины богам и жителям Эдо, так он смог разбогатеть. В этой работе мы снова видим ориентир на традиционные японские ценности: подчинение старшим или авторитету, идея упорного труда. По технологии создания - это аниме можно сказать, что это пример вырезной анимации популярной в Японской анимации на ранних этапах. Создатель - Нобуру Ōфудзи работал в основном с вырезной и силуэтной анимацией.

Вырезная анимация - это форма анимации с остановкой движения, в которой используются плоские персонажи, реквизит и фон, вырезанные из таких материалов, как бумага, открытка, жесткая ткань или даже фотографии. [187]Сегодня анимация в стиле вырезов часто производится с использованием компьютеров, а отсканированные изображения или векторная графика заменяют собой физически вырезанные материалы.[188] Стоит отметить, что первый в мире анимационный художественный фильм El Apóstol (1918) итальянско-аргентинского мультипликатора Quirino Cristiani , также был первым в мире анимационным художественным фильмом.

Силуэтная анимация - это анимация, в которой персонажи видны только как черные силуэты. Обычно это достигается подсветкой сочлененных картонных вырезных фигур, хотя существуют и другие способы. Также силуэтной анимацией может выступать театр

[187] Энциклопедия кругосвет [Электронный ресурс] // URL: https://www.krugosvet.ru/enc/kultura_i_obrazovanie/teatr_i_kino/ANIMATSIYA.html#part-2 дата обращения (01.02.2019)
[188] ToonBoom [Электронный ресурс] // URL: https://www.toonboom.com/resources/video-tutorials/chapter/cut-out-animation дата обращения (06.02.2019)

теней.[189] Фильмы-силуэты традиционно монохромные, на переднем плане сплошной черный, а на заднем плане различные оттенки серого - чем более отдаленными являются элементы, тем бледнее оттенок серого, что создает иллюзию глубины. Несмотря на то, что силуэтная анимация в 20 годы 20 века пользовалась популярностью в Европе и даже Канаде, наиболее близка она оказалась именно Японии. Можно увидеть в этой технике сходство с живописью суми-э, где картины написаны исключительно тушью.

[189] Arzamas [Электронный ресурс] // URL: https://arzamas.academy/materials/1620 дата обращения (15.02.2018)

2.4.2 Японская анимация послевоенного времени

Следующий этап в развитии аниме начался только после войны – в конце 40-х – начале 60-х. Большое влияние на искусство того периода оказывал западный стиль. Нередко японские мультипликаторы подражали американским коллегам, что способствовало внедрению в аниме новых сюжетов, чаще юмористического характера, а традиционные сказки были оттеснены на второй план. Анимация, как простой способ трансляции идей, завоевала популярность в самых разных сферах: реклама, научные зарисовки и дополнение к учебным пособиям. В это время вводятся первые возрастные ограничения – «15+».

Период Второй мировой войны внёс огромные изменения в искусство японского аниме. Мультипликаторам было поручено избавиться от западных сюжетов и средств художественной выразительности. Однако именно в этот период (1942г.) в Токио состоялся показ кинофильма Виктора Флеминга «Унесённые ветром» (1939г.) и мультфильма «Белоснежка и семь гномов» (У. Дисней; 1937г.). Эти работы, в частности, «Белоснежка» Диснея, снятая в цвете, настолько поразили японских зрителей, что было принято решение о создание первого японского полнометражного аниме. Эту задачу выполнил аниматор Мицуё Сэо, собравший вокруг себя целую команду опытных операторов. Итогом стал 37-и минутный анимационный фильм «Momotaro's Sea Eagles» («Момотаро и его морские орлы»), выпущенный в 1943г. Картина выпущена по заказу Министерства флота с целью пропаганды. Сюжет представляет собой приключения Момотаро – героя японского эпоса. Это мальчик, по легенде, появившийся на свет из персика. Momotarō был чрезвычайно популярной фигурой в Японии во время Второй мировой войны, появляясь во многих фильмах и мультфильмах военного времени. Momotarō представляло правительство Японии, граждане были животными, а Соединенные Штаты были единственной, демонической фигурой. Хотя это прямо не упоминается, подразумевается, что Онигасима был Перл-Харбором. Он использовался для передачи идеи о том, что Япония будет бороться против злых, но могущественных Соединенных Штатов, и победа может быть достигнута только в том случае, если граждане поддержат правительство. Кроме того, пища и сокровища, которые

Момотаро и животные заработали после завоевания. Они должны были отражать славу, которую мог бы иметь могущественная Японская империя после победы над Соединенными Штатами. Одним из таких фильмов был «Божественные морские воины» Момотаро.

Несмотря на использование голливудской техники создания анимационных фильмов, характеры и поведенческие особенности персонажей носят узнаваемый национальный характер. В картине «Момотаро и его морские орлы» можно заметить, что все герои действуют сообща. В кадре фактически не бывает одного персонажа. Это свидетельствует об отражении такой национальной черты, как коллективизм. Также стоит сказать, что Момотаро выступает безоговорочным лидером, он – единственный человек, в то время как второстепенные персонажи – звери и птицы. Можно высказать предположение, что в этом кроется стремление японцев к безоговорочному подчинению, почитания лидера.

В послевоенное время японская экономика находилась в упадке. Тяжёлое экономическое положение свело к нулю государственное давление и цензуру. Тем не менее возможности к свободному творчеству и созданию новых картин не было. В 50-е годы, реализуя план преобразования страны, Америка оказывала сильнейшее воздействие на Японию. Массово ввозилась американская кинопродукция. Так, жители Японии узнали о Микки Маусе и Супермэне.[190] В это время зрители Японии познакомились с мультфильмами У. Диснея “Дамбо”, “Бэмби”, “Белоснежка и семь гномов”, “Фантазия” и т.д. Японские аниматоры были поражены техническим превосходством просмотренных картин и выразили желание создать анимационные студии для создания анимаии американского образца. Так были созданы “Ниппон дога” и “Тохо эйга”.[191] Эти небольшие студии не имели успеха, так как были лишены финансирования.

Новую эпоху в истории Японской анимации открыла студия “Toei Animation”. Студия, подобно американским киностудиям этого периода, была направлена на создание многосерийных произведений. Первые мультфильмы студии были созданы по канонам Диснея, однако основу картин составляли японские народные сказки и произведения фольклора. В мультфильмах наравне с людьми фигурируют животные, нередко выступая в качестве антропоморфных персонажей. Чаще всего они выступают в качестве помощников, что говорит о тесном взаимодействии человека и природы в японской культуре.

Первой работой студии стал мультфильм “Каракули котёнка” (1958г.). Чёрно-белый мультфильм выполнен по технологии Диснея. Это история о котёнке, который при помощи волшебного карандаша рисует вымышленный мир, однако под натиском отряда мышей, оказывается вынужден покинуть этот мир. Несмотря на огромное влияние

[190] Введение в японскую анимацию; Б. Иванов; М.: Наука; 2001; 782стр.
[191] Иванов Б. А. Введение в японскую анимацию. — 2-е изд. — М.: Фонд развития кинематографии; РОФ «Эйзенштейновский центр исследований кинокультуры», 2001; 396 стр.

американской мультипликации, японские картины демонстрируют продолжают транслировать доминирующе установки культуры. В этой анимационной ленте легко увидеть такую доминирующую черту японской культуры, как коллективизм.

В 1958г. “Toei Animation” выпускает первую цветную полнометражную картину - “Легенда о белой змее” (реж. - Хакудзядэн). В основе анимационной ленте лежит китайская народная сказка. Использование китайского фольклора выступало знаком сближения азиатских стран после окончания Второй мировой войны. Эта картина занимает знаковое место в истории японской мультипликации. Над её созданием трудилось порядка 13500 человек. Несмотря на интерес к диснеевской анимации, аниматоры не придерживаются технологии Диснея, а идут собственным путём, использую уникальные художественные решения. Взяв за основу китайскую историю, создатели также использовали китайскую живопись - гохуа. На 7 минуте фильма перед нами предстают величественные горы - символ стабильности и стойкости. Стоит напомнить, что китайская культура на протяжении веков оказывала большое влияние на культуру Японии. Можно предположить, что образ гор, представленный в мультфильме, представляет собой главного героя, который несмотря на препятствия и трудности идёт навстречу любви.

В этот период выходит в свет большое количество мультфильмов по мотивам китайских народных сказок. Можно объяснить это тем, что в 50-е годы, по окончании Второй мировой войны, а вместе с тем и ряда Японо-китайских войн, после провозглашения Китайской Народной Республики (КНР) в 1949 году, отношения с Японией перешли от враждебных и бесконтактных к тёплым и очень тесным во многих сферах деятельности.[192] Следующим примером послужит работа Дайсаку Сиракава и Тайдзи Ябусита «Алаказам Великий» («Great Alakazam») (1960г.) - 1960 японский музыкальный аниме фильм, основанный на китайском романе «Путешествие на Запад». Алаказам - молодая и храбрая обезьяна, которую все другие обезьяны призвали стать их королем. После вступления на престол он становится грубым и диктаторским. Затем он заставляет мага научить его магии. Алаказам становится настолько высокомерным, что злоупотребляет своей магической силой и решает отправиться на Маджутсу (Небеса), чтобы бросить вызов Королю Амо. Он побежден королем Амо. За его наказание он приговорен служить телохранителем принца Амата в паломничестве; чтобы научиться смирению. В конечном итоге он усваивает урок и становится настоящим героем. В аниме

[192] Лаптев С. В. Китайско-японские отношения с глубокой древности до VI в. н. э.: диссертация кандидата исторических наук: 07.00.00. — Москва, 1998. — 262 стр.

транслируется ряд особенностей, свойственный восточному менталитету. Восточному, потому что при слиянии китайской сказки и японского исполнения сложно вычленить обособленные черты конкретной культуры. Лента демонстрирует отношение народов Китая и Японии к власти. Обладая влиянием и силой, она стала основополагающим фактором в формировании национального менталитета стран Китая и Японии. Так, картина транслирует такие качества как: подчинение, священность власти, смирение, послушание. Помимо политической составляющей стоит выделить черты группового поведения, как особенность национального характере: главные герой – Алаказам отправляется в путешествие не один, а с группой товарищей. А как только бросает вызов богам в одиночку, терпит поражение и получает наказание. Что касается техники исполнения – это классический голливудский мюзикл, с китайской историей. Выбор жанра мюзикл обусловлен его популярностью в Америке в 50-е – 60-е годы 20 века. Мультфильм снят по технологии Диснея, однако в картине используются традиционные художественные китайские символы: горы и драконы. Несмотря на успех в Японии, в Америке аниме фильм попал в «Пятьдесят худших фильмах всех времен». Можно предположить, что китайская история была попросту непонятна американскому зрителю.

Говоря о становлении японского аниме, нельзя не сказать об Осаму Тэдзуке – человеке, который стоял у истоков аниме и сделал японскую анимацию такой, какой мы знаем её сегодня. В работе мы будем рассматривать его произведения, ставшие знаковыми для японского и мирового кинематографа. Обозначим основные элементы его творчества, которые помогут нам лучше понимать природу уникального японского анимационного стиля.

В послевоенное время, интерес к американскому кинематографу, в частности, к мультипликации, побудил Тэдзуку к изучению технологии У. Диснея. Вдохновившись голливудскими мультфильмами, аниматор копировал технологии Диснея в своих ранних работах. Как говорит сам автор в своей автобиографии – большую роль в его раннем творчестве сыграли американские комиксы, мультипликатор Макс Флейшер и японские художники-аниматоры - Суихо Тагава, Нобору Осиро и Рюити Ёкояма. Со временем автор выработал и свой уникальный художественный стиль, в котором ведущее место было отведено японскому изобразительному искусству, национальному театру «Кабуки» и театру «Такаразука». Работы автора, начиная с 60-х годов 20 века отличались от довоенных анимационных лент. Он внедрил в аниме детальную и развитую сюжетную линию, сделал героев объёмными, ещё он добавил в технику рисованию кадров новые художественные приёмы, которые до этого использовались для киносъёмок: оптические

эффекты, смена ракурсов, крупный план и т.д. Тэдзука записывал короткие смысловые фразы и звуковые эффекты словами в кадре. Здесь мы видим сходство с национальной живописью, содержащей пояснения к изображению. Именно Тэдзука наделил персонажей большими глазами, для дополнительной передачи эмоций. [193] [194]

Работы японского автора отличаются обращением к широкому кругу актуальных тем: наука, религия, история, политика и др. Сам автор заявил, что «жить – главная тема всех его работ».[195] Именно он впервые создал аниме на научно-популярную тематику, которое оказалось так близко и понятно жителям Японии. Тэдзуке принадлежит создание уникальной системы аниме персонажей – «Звёздная система». Это набор созданных им героев, которые могли играть разные роли в разных картинах. Например, такие персонажи, как Мустатио, профессор Отяномидзу, Ламп и Хаммег фигурируют во многих работах Тэдзуки, часто под другими именами.[196] Ещё одной особенностью автора было использование визуальных шуток. Так, в одном из эпизодов аниме мог появиться персонаж из другой ленты, произнести свойственную ему реплику, произнести шутку или сделать что-то забавное, а после исчезнуть.

Стоит сказать, что Тэдзука делал акцент на смысловую и сюжетную составляющую, а не на доростоящие анимационные технологии. Он создал концепцию «ограниченной анимации» - техники, которая подразумевала прорисовку только основных персонажей, в то время как фон и пейзаж выглядел схематично. Однако со временем и фон приобрёл особую знаковую систему. Сейчас мы представим вам несколько часто используемых фоновых рисунков и попытаемся раскрыть их смысловую нагрузку.

Фон аниме может резко меняется на узоры, цвета, полосы, или другие изображения. Что означают шаблоны, может зависеть от контекста аниме. Некоторые изображения имеют значение, характерное для определенной истории.

- Плавающие стилизованные головы определенного персонажа утрируют эмоции, которые испытывает персонаж. «Изменение фона таким образом подчеркивает то, что чувствует персонаж, какой он в данный момент: энергичный, грустный, счастливый, обеспокоенный, больной.»[197]

---

[193] Катасонова Е. Л. Японцы в реальном и виртуальном мирах: очерки современной японской массовой культуры. — М.: Восточная литература, 2012. — 357 с

[194] Brenner R. E. Understanding Manga and Anime. — Greenwood Publishing Group, 2007. — 356 p

[195] Катасонова Е. Л. Японцы в реальном и виртуальном мирах: очерки современной японской массовой культуры. — М.: Восточная литература, 2012. — 357 стр.

[196] Frederik L. Schodt; The Astro Boy Essays: Osamu Tezuka, Mighty Atom, and the Manga/Anime Revolution; Stone Bridge Press; 2007, 248 p.

[197] Your Otaku Friend in Japan$ [Электронный ресурс] // URL: https://manga.tokyo/columns/explaining-animes-common-visual-symbols-and-their-meanings/ дата обращения (20.02.2019)

- Быстрая анимация или вращающиеся спирали показывают, как быстро работает ум персонажа, очень похоже на механизмы в часах.
- Волнистые линии показывают раздражение или расстройство.
- Ярко-красный цвет используются для гнева.
- Пурпурный или синий используются, чтобы показать, что персонажи чувствуют себя больными, расстроенными или подавленными.
- Линии скорости, исходя из названия, демонстрируют быстрые движения. В современном аниме, где действие, как ожидается, будет четко анимированным, скоростные линии используются для комедийного эффекта или для акцентирования интенсивной последовательности действий.[198]

Рассматривая произведения автора, мы будем обращаться к его приёмам для более точного описания лент.

Нововведения Осаму Тэдзуки были взяты на вооружение индустрией японской анимации и стали стандартной практикой при создании аниме.[199] [200]

В начале 60-х в японской культуре, в том числе в манге и аниме, стал популярен феномен ребёнка-героя. Чтобы определить, почему в образе борца со злом представлен ребёнок, приведём несколько цитат из работ российских японоведов. «Дети воспитываются в Японии на полной свободе: сама природа служит им, по-видимому, воспитательницей. В Японии природа и люди прекрасно сплелись, сжились в течение веков и оставили друг на друге неизгладимый след».[201] Подобное отношение к детям в Японии не изменилось — родители ведут себя сегодня с детьми так же, как и раньше. Г. Востоков заметил, что японское воспитание дает благотворные всходы, дети приобретают гуманные черты характера. "По отношению к деревьям, — пишет он, — цветам и к животным дети не обнаруживают той холодной жестокости, которую часто можно наблюдать у европейцев; все в природе кажется им полным порядка и гармонии, они обнаруживают нежную жалость ко всему, что живет и дышит.[202] Остаётся предположить, что отрицательные персонажи, как объекты, нарушающие гармонию, должны быть

---

[198] .Japanpowered$ [Электронный ресурс] // URL: https://www.japanpowered.com/japan-culture/animes-visual-language дата обращения (20.02.2019)
[199] Иванов Б. А. Введение в японскую анимацию. — 2-е изд. — М.: Фонд развития кинематографии; РОФ «Эйзенштейновский центр исследований кинокультуры», 2001. — 396 стр.
[200] Катасонова Е. Л. Японцы в реальном и виртуальном мирах: очерки современной японской массовой культуры. — М.: Восточная литература, 2012. — 357 стр.

[201] В.А. Пронников, И.Д. Ладанов Японцы (этнопсихологические очерки). Издание 2-е, исправленное и дополненное. М., Главная редакция восточной литературы издательства 'Наука', 1985. 348 с. с ил.с. 326—327
[202] Библиотека по педагогике [Электронный ресурс] // URL: http://pedagogic.ru/pedagog/item/f00/s00/e0000000/index.shtml дата обращения (01.03.2019)

ликвидированы. Или можно предположить, что образ ребёнка-героя сложился под влиянием интереса к американской культуре. Такой герой наделён сверхспособностями, и его основная задача – борьба со злом. Скорее всего, за основу таких работы были взяты комиксы и мультфильмы о супергероях, пришедшие в Японию из Америки. Стоит заметить, что такой герой, в отличие от американского предшественника, никогда не действует в одиночку. Он находит помощь и поддержку среди простых людей: учителей, родителей, товарищей и учёных. На примере работ данного периода: Space Ace, Prince Planet, Dolphin Oji, Astro Boy мы можем заметить, что выполнены они по западным технологиям и по технике исполнения далеки от «аниме» в нашем понимании.

Наибольший успех ждал картину «Астро Бой», который получил популярность как в Японии, так и за её пределами. Это история о мальчике-андроиде, проживающем в мире, где роботы и люди взаимодействуют вместе. Стоит выделить **любознательность**, как ключевую черту национального менталитета японцев. ««Астробой так же хорошо известен в Японии, как Микки Маус и Дональд Дак в США», — говорит Фредерик Шодт, автор книги Inside the Robot Kingdom (В королевстве роботов) (Kodansha International 1988), который утверждает, что японцы чувствуют себя удобно с роботами с ранних лет. — Это очень симпатичный дружелюбный робот, который всегда борется за мир». [203]

Завершая тему «супергеройского» аниме, стоит сказать, что безусловно интерес к американским комиксам и мультфильмам способствовал смещению культурно-ценностных ориентиров. Подражание западным героям подвигло японских аниматоров на создание собственных героев, которые, несмотря на стремление достичь сходства с суперменом и бэтмэном, всё-таки смогли сохранить узнаваемые культурные особенности, среди которых: коллективизм, патриотизм, чувство долга и любопытство. Помимо сказанного, отличительной особенностью является то, что японские герои активно используют современные технологии. Наука выступает в качестве новой сверхсилы.

В 60-е годы в Японии безоговорочную популярность получает формат анимационного сериала. Первым цветным мультсериалом стал «Белый лев Кимба» (Осаму Тэдзука; 1965г.). Когда ряд журналистов и поклонников СМИ смотрели анимационный художественный фильм Диснея «Король Лев», они узрели историю Кимбы. Хотя эти работы имеют различные сценарии, нельзя отрицать очевидное сходство. Король Лев содержит большое количество кадров, которые зрители уже могли видеть в аниме о

[203] Forbs [Электронный ресурс] // URL: https://www.forbes.ru/tehnologii/100-let-forbes351713-vzor-v-budushchee-pochemu-yaponcy-predpochitayut-ispolzovat-robotov дата обращения (02.03.2019)

Кимбе.[204] Есть и другие сходства тематически более глубокие. Например, оба имеют тему круга жизни.

Выделим сходства в персонажах: начиная с главных героев львят - Кимба и Симба, герои-злоде - Одноглазый коготь и Шрам, мудрые бабуины Дан Бабуин и Рафики, птицы Поли Кракер и Зазу.[205] Главный продюсер «Король лев» - Роб Минкофф отклонил критику сходства в персонажах, заявив, что «очевидно иметь таких персонажей, как бабуин, птица или гиены в фильмах, снятых об Африке».

Кратко осветим сюжет. Кимба родился на корабле. Мать учила его быть смелым и сильным, как его отец. Шторм разрушил корабль и убил всех людей и животных на борту включая мать Львёнка. После крушения Кимба начал тонуть в океане. Рыбы помогли ему научиться плавать. В моменты отчаяния, звезды на небе выстраивались в лицо его матери, которая подбадривала его. Бабочки помогали ему летать и приземляться. После крушения Кимба приземляется далеко от своего родового дома, там люди нашли его и начали заботиться о нем. Он осваивал человеческую культуру и решил, что, когда он вернётся в свой дикий дом, он принесет культуру в джунгли и будет защищать мир, как и его отец. Вскоре Лев узнает, что только общение и взаимопонимание между животными и людьми принесет истинный мир.

Как и другие анимационные произведения этого периода, «Кимба» выполнен с использованием технологии студии «Дисней». Однако, если обратить внимание на поведение и эмоции персонажей, будет видна большая разница. Анимационная картина Осаму Тэдзуки более размеренная и спокойная. Здесь мы видим связь с особенностями менталитета: динамичной Америкой и **спокойной и созерцательной** Японией. Японской работе присуща особая эстетика – она проявляется в большом количестве отдельных кадров, передающих красоту природы. Это проявление ещё одной характерной японской черты – **эстетизма**. Главная тема картины – **круговорот жизни и гармоничное взаимодействие человека и природы** представляет собой главные идеи буддизма.

В 60-е годы в аниме и манге появляется феномен «волшебной девушки». Это поджанр японских фантастических «лёгких» романов, манги и аниме в которых участвуют девушки с магическими способностями или использующие магию. Исследователи аниме рассматривают аниме «Принцесса-рыцарь» или «Принцесса Найт» (О. Тэдзука; 1953г.) как прототип жанра волшебной девушки. Остановим наше внимание

[204] Паттен, Фред; Смотрю аниме, читая мангу: 25 лет эссе и обзоров. Stone Bridge Press; 2004г. 171 стр.
[205]Articles.latimes [Электронный ресурс] // URL: http://articles.latimes.com/1994-07-13/entertainment/ca-15117_1_lion-kingГ дата обращения (03.03.2019)

на этой картине, так как она является значимым произведением в истории японского аниме.

Техника анимации ранних диснеевских фильмов повлияла на художественный стиль Тэдзуки. Мы можем это заметить, обратив внимание на его способ рисовки персонажей, в частности, детей. Заставкой к мультфильму служит замок, идентичный замку Диснея. Сложно не заметить сходства между ними. Но помимо общего, в работе Тэдзуке присутствуют и новые приёмы. Например, прорисовка глаз.

На создание главной героини автора вдохновил театр Такаразука, где все роли исполняют исключительно незамужние девушки.[206] На цветовую гамму и макет повлиял фильм «Сказки Гофмана» (Майкл Пауэлл, Эмерик Прессбургер; 1951г. Критики усмотрели в картине огромный пласт европейской культуры. Христианство, греческая мифология, и европейские сказки - из-за анимационный фильм был описан как "трипическая поп-культура" (Алверсон, Бригид (19 июля 2010 г.). «Куча чтения: что мы читаем на этой неделе»). Рецензенты увидели в работе отсылки к Золушке, Пиноккио, Спящей красавице, Белоснежке, Бетти Буп, Капитану Бладу, Дракуле, «Эросу и Психее», Гамлету и Лебединому озеру.

Героиня – «Принцесса-рыцарь» могла бы стать одной из принцесс Диснея. Сапфир - упрямая принцесса, которая оплакивает свою нынешнюю жизнь и жаждет свободы - быть тем, кем она всегда хотела быть. Неё есть злой дядя, который постоянно замышляет захватить королевство; и злая ведьма, которая жаждет украсть сердце Сапфир для себя. Что отличает принцессу Найт от типичной диснеевской героини, так это её странное положени. Сапфир, родившаяся в королевстве, где наследовать престол могут только наследники мужского пола, должна публично притворяться принцем, сохраняя при этом свою истинную личность в секрете.

Давайте внимательнее посмотрим на странность гендерной политики принцессы-рыцарь. По легенде этого аниме, путь любого человека начинается на небесах, где божества кормят детей сердцами. Голубые сердца создадут мальчиков, а розовые сердца - девушек. Один озорной обитатель неба по имени Тинк решает накормить ребенка голубым сердцем, прежде чем Бог накормит его розовым. Принцесса Найт предполагает, что гендерная идентичность выбрана высшим божеством. Принцесса вынуждена притворяться парнем, чтобы унаследовать трон. Обман начинается с рождения девушки: король объявил о рождении наследника, чтобы не передавать трон злому графу. В сюжете

[206] Nippon.com [Электронный ресурс] // URL: https://www.nippon.com/ru/views/b03901/ дата обращения (20.03.2019)

чётко просматривается такая черта японского характера, как смирение, дисциплинированность, повышенное чувство долга.

Сегодня Принцесса Рыцарь является неотъемлемой частью истории манги. Он считается одним из первых сериализованных приключенческих произведений сёдзё (манга для девочек), появляющихся в пейзаже, где манга для девочек в основном состоит из комиксов и руководств по хорошему поведению. Женские персонажи с секретными личностями по-прежнему являются основными в сёдзё манге, и Сейлор Мун и Революционная Девочка Утена могут легко проследить свою родословную до Сапфира. Принцесса Найт также заслуживает внимания своим уникальным взглядом на гендерную идентичность, но хотя манга изображает женского персонажа, который так же хорош, как ее коллеги-мужчины, Тэдзуки терпит неудачу, когда он предполагает, что ее сила проистекает из ее «сердца мальчика».

Помимо этого, в аниме критики увидели следы гендерной двусмысленности и андрогинности. Drazen, Patrick (2002).[207] «Благодаря визуализации мужественности и женственности в одном теле, Тэдзуки смог изобразить конфликт внутри однополого тела, испытывающего давление на социальное соответствие, и, следовательно, буквально воплощающий поиск идентичности и субъективной воли».[208] Почему автор произведения обращается к этой теме, и как изменилось положение женщины в Японии второй половины 20 века?

Японская культура исторически подчеркивала гендерные роли. Нормы поведения для мужчин и женщин традиционно соответствуют социальным обязательствам в частном и государственном секторах. Женщины доминировали в домашнем хозяйстве, но вне дома их семьи диктовали свое поведение. Хотя древние учения, такие как конфуцианство, заложили основы для положения женщин, Вторая мировая война позволила им прорваться сквозь стеклянный потолок и бросить вызов гендерным ожиданиям.[209]

Участие Японии во Второй мировой войне поставило под сомнение традиционные ожидания женщин, увеличив рабочие места в промышленности. Война произвела революцию в жизни японских женщин, используя их на ткацких, текстильных и шелковых фабриках, пока мужчины работали. Женщины испытывали радость от работы неполный рабочий день, хотя их культура не одобряла женщин, работающих за заработную плату. Женщины видели свой потенциал, когда служили в тех сферах,

[207] Anime Explosion! - The What? Why? & Wow! of Japanese Animation. Stone Bridge Press. pp.92
[208] Syfy.com [Электронный ресурс] // URL: https://www.syfy.com/syfywire/osamu-tezuka-princess-knight-bizarre-gender-politics дата обращения (20.03.2019)
[209] Richmondworldaffairs [Электронный ресурс] // URL: http://www.richmondworldaffairs.org/role-of-women-in-japan/ дата обращения (20.03.2019)

которыми раньше пользовались исключительно мужчины, и они отказывались возвращаться в прежние пределы. Занятие Японии после Второй мировой войны изменило гендерные роли посредством правовых и социальных реформ. Вторая мировая война вычеркнула феодальную систему, а новая Конституция Японии запретила дискриминацию по признаку пола. Кроме того, американское восприятие публичных проявлений привязанности, стиля и морали изменило то, как японские мужчины и женщины взаимодействовали друг с другом. Гендерные роли сочетаются с японской традицией и современными американскими взглядами. Современная Япония подчеркивает гармонию и преданность, темы, которые женщины исторически иллюстрировали больше, чем мужчины в японском обществе. Женщины по-прежнему контролируют домашнее хозяйство, семейные решения и финансы. Тем не менее, эта модель постепенно меняется, поскольку молодые женщины стремятся к карьере и уходят от традиционного подхода к браку и материнству.[210]

Таким образом, на примере известной работы Осаму Тэдзука «Принцесса-рыцарь», мы определили положение женщины в Японском обществе после окончания второй мировой войны. С проникновением американской культуры в Японию, ценностные ориентиры, взгляды и внешний вид японок потерпели изменения, однако, традиционные национальные черты, такие как: **трудолюбие, верность традициям, практицизм, дисциплинированность, повышенное чувство долга, бережливость, аккуратность, вежливость.** Воплощением всех перечисленных качеств и становится Сапфир – принцесса-рыцарь. Примером послужит момент, когда она выбирает, в конечном итоге, традиционную роль женщины, что ознаменовало победу традиционных ценностей.

В это время зарождается знаковый жанр – «меха» – основные герои-машины, могут быть человекоподобными или боевыми. Примеры: «Tetsujin 28-go» (1958); «Mazinger Z» (1972). Популярности этого жанра способствовали производители игрушек. В большинстве случаев они сами спонсировали производство сериалов «меха». На сегодняшний день главные герои меха – роботы популярны далеко за пределами Японии. Стоит вспомнить «Трансформеры» (2007) или «Тихоокеанский рубеж» (2013). Основная идея таких аниме сериалов – показать взаимодействие персонажей в команде. Просмотреть такие меха-сериалы, как Mobile Suit Gundam (1979), «Бронеотряд 1941» (1991) и «Кибер город Эдо 808», хочется отметить, что несмотря на очевидный коллективизм, в командах всегда присутствует лидер. Остальные члены команды всегда

[210] Япония: жизнь и нравы [Электронный ресурс] // URL: http://shizuoka.ru/kul-tura-i-traditscii/kul-tura-i-traditscii/zhenschiny-v-yaponii-istoriya-i-sovremennost.html дата обращения (28.03.2019)

солидарны с ним. Так, мы видим проявление таких черт группового поведения как: **коллективизм, дисциплинированность, повышенное чувство долга, преданность авторитету**.

Вслед за этим жанром набирал популярность жанр «сёнтай» - дословно переводится как "эскадрилья"," целевая группа". Это аниме о команде супергероев. В то время, как в американском кинематографе оформился образ супергероя как героя-одиночки, в Японии – наоборот, доминировали команды героев, наделённых разными силами, что в совокупности делало их непобедимыми. Примеры: Команда учёных-ниндзя «Гатчаман» (1972), «Великие Спецсилы Гугль Файв» (1982), «Команда Ста Зверей Гаорейнджеры» (2001). В этих аниме сериалах транслируются те же традиционные ценности, что и в работах жанра «меха». Сёнтай получил популярность и в Америке, где режиссёры создали известный российскому зрителю сериал «Power Rangers» (1993-2002).

В 60-е годы также происходит развитие таких жанров как:

- «Геттер Робо» (1974), «Грендайзер» (1975), «Комбаттлер Ви» (1976)
- Спокон – аниме о спортивных достижениях и воле к победе. Самыми популярными видами спорта в споконе является бейсбол, теннис и футбол. Гораздо реже национальная японская игра сёги. Примеры: «Mach Go Go Go» (1967г.); «Ashita no Joe» (1970—1971) и др.
- Кодомо – аниме, созданное для детей до 11-12 лет. Не содержит сцен жестокости и эротического содержания. Примеры: «Покемон» (1997), «Дораэмон» (1969), «Хэллоу Китти» (1987).
- Сёдзе – жанр аниме, ориентируемый на девушек 12-18 лет. Примеры: «Кэнди=Кэнди» (1976), «Роза Версаля» (1979).

Все перечисленные жанры получают развитие в 80-е годы, получившие название «Золотой век аниме».

Прежде чем мы охарактеризуем этот период, подведём итоги периода становления японского аниме (1945-1980).

В послевоенное время роль Америки в японской культуре оказалась неоспорима велика. Находясь под западным влиянием, Япония испытывала огромный интерес к новым веяниям, пришедшим из-за океана, и охотно перенимала американские традиции и идеалы. В кинематографе традиционные приёмы съёмки сменились на популярные американские. Жители Японии познакомились с творчеством У. Диснея, что способствовало выпуску шаблонных картин в голливудском стиле. Однако сюжеты и герои новых картин были знакомы зрителям, так как за основу брались традиционные сюжеты. Интерес к китайской культуре позволил распространить и популяризировать китайский эпос, живописную традицию и религиозно-философские основы. В то же время появление маленьких обособленных анимационных студий способствовало становлению

собственных уникальных японских жанров, техник и трансляции национально-культурных ценностей.

2.4.3 «Золотой век аниме»

80-е годы стали рассветом японской анимации, это время принято называть «Золотым веком аниме». Молодые люди, родившиеся в 60-е уже были знакомы с выдающимися работами японских аниматоров и требовали, чтобы аниме взрослело вместе с ними, отвечая их интересам и проблемам.

В послевоенное время образовалось сразу несколько студий, где работали молодые аниматоры, сделавшие японское аниме не только элементом новой японской культуры, но и частью мирового кинематографа.

Знаковым моментом стало зарождение в Японии культуры «Отаку», что в Японии означало «человек, имеющий увлечение».[211] За пределами Японии этот термин используется для обозначения фанатов манги и аниме.[212] Эта субкультура оказала огромное влияние на дальнейшее развитие аниме и складывания его как индустрии. В это время поклонники аниме появляются за пределами Японии. А работы японских аниматоров транслируются по телевидению США и Европы.[213] Space Battleship Yamato (1979), Battle of the Planets (1978), Robotech (1985) – первые японские аниме фильмы, вышедшие на американское телевидение. Все картины были переведены и адаптированы для американских зрителей.

В 80-е годы большим успехом пользовался жанр научной фантастики и даже «фантастической комедии». В качестве примеров мы можем привести работы «Доктор Сламп» (1981—1986), «Несносные пришельцы» (1981—1986), «Ночные страсти» (1982—1983), «Грязная парочка» (1982-1984).

Большая доля выпускаемых аниме была посвящена научной фантастике. Уделим внимание культурным реалиям Японии 80-х годов. «Для культуры Японии 70-80-х годов характерно более концентрированное выражение тех тенденций общественного и культурного развития, которые сложились или наметились в предшествующие десятилетия, прежде всего преобладающего влияния и воплощения идей научно-технического прогресса. Средства массовой информации содействовали формированию так называемой массовой культуры, сущность которой выражают буржуазные потребительские стандарты и идеалы, нивелирование условий жизни и труда, все возрастающая значимость техники, в конечном итоге усиливающая отчуждение и

[211] Краткий анимешно-русский разговорник // anime*magazine. — М.: Сакура-пресс, 2004. — № 3. — С. 37
[212] Clements, Jonathan, McCarthy, Helen. The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917. — 2-е изд. — Stone Bridge Press, 2006. — p. 31. — 867 p.
[213] Clements, Jonathan, McCarthy, Helen. The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917. — 2-е изд. — Stone Bridge Press, 2006. — p. 31. — 867 p.

дегуманизацию личности.»[214] Формирование массовой культуры способствовало популяризации поп-музыки, которую начиная с этого периода использовали в аниме. Появляются «идолы» - певцы, кумиры подростков. Чаще всего ими были молодые девушки. За успех исполнительниц отвечали 2 фактора – красота и простой мотив, который с лёгкостью запоминался.

В это время легендарный Хаяо Миадзаки основал Studio Ghibli и тут же выпустил несколько своих самых известных фильмов. Среди которых были: «Навсикая из Долины ветров», «Небесный замок Лапута», «Ведьмина служба доставки», «Мой сосед Тоторо». Ниже мы рассмотрим несколько произведений культового автора и произведём их анализ с целью выявления национально-культурных особенностей.

Миадзаки разработал особый эстетический стиль, который отличает его от других аниматоров. В его картинах нет неестественно больших глаз персонажей и непонятной геометрической фигуры вместо рта. Графика этого художника примечательна реалистичностью и большой точностью. Это красивая картинка, которая наполнена множеством образов. Практически все образы божеств, изображаемых в работах Хаяо Миадзаки, придуманные им самостоятельно. Это добрые и в то же время печальные картины. Они не имеют ярко выраженных злодеев, а персонажи сталкиваются со сложными мотивациями.

Практически в каждом фильме Миядзаки поднимает проблему двойственного восприятия человеком высших сил. Также в его фильмах часто встречаются такие темы, как экология, противостояние войне, а также восстановление старых японских ценностей в современном контексте. Эти ценности глубоко укоренились в синто и буддизме. Он материализует идеи из этих двух жизненных философий и добавляет свой собственный личный опыт как в персонажах, так и в сценариях. Миядзаки использует основные синтоистские символы в своих фильмах, чтобы восстановить культурное наследие Японии в современных условиях.

Как уже было написано в предыдущей главе, синтоизм предшествует историческим записям. Это кореная система верований Японии, которая состоит из почитания природы и ками - ритуалов очищения и преемственности между божественным и мирским пространством в мире. Буддизм, как вторая японская религия, был введен в шестом веке и тоже стал доминирующей идеологией в системе верований Японии. Более того, две религии переняли идеи друг от друга.

[214] История Японии[Электронный ресурс] // URL: http://nippon-history.ru/books/item/f00/s00/z0000011/ дата обращения (29.03.2019)

Фильмы Миядзаки показывают богатое культурное наследие японских религий и систем верований. Фильм «Мой сосед Тоторо» (1988) происходит в сельской местности, где в современной Японии до сих пор распространены суеверия в отношении духовных сущностей - ками. Фильм вращается вокруг приключений, которые две маленькие девочки разделяют с духом дерева. В начале фильма отец рассказывает им о большом дереве, которое затмевает их дом. Он говорит девочкам, что «это было давно, в то время, когда деревья и люди были друзьями». Этот диалог напоминает фундаментальный принцип веры синтоизма: уважать все живое.

Мой сосед Тоторо демонстрирует утопическую картину 1950-х годов: сельские сцены, которые поражали воображение зрителей своей красотой, великолепное изображение природы, которой так не хватает в растущих мегаполисах. Фильм обратился к молодым людям, которые не были знакомы с атмосферой этого фильма и их родителям, бабушкам и дедушкам, которые испытывали ностальгию по тому, что Япония потеряла за последние несколько десятилетий в поисках процветающего будущего.

Как и в других работах Миадзаки, «Мой сосед Тоторо» отличается гармоничным изображением сосуществования людей и природы. Он опирается на образы анимистических религиозных традиций Японии. Автор также изображает очаровательных вымышленных существ, живущих в темноте леса и покрытых паутиной уголках заброшенных домов. Однако наиболее важным является то, что персонажи получают духовное утешение и исцеление от общения с природой и ее волшебными обитателями. Это тема, которую режиссер будет исследовать и развивать в своих более поздних работах. В Принцессе Мононоке (1997) Лесной Дух лечит раны главного героя, Ашитака, хотя сам лес под угрозой исчезновения. В «Ветер крепчает» (2013) персонажи ищут в природе исцеление от физических болезней и психологических травм – главный герой Джиро, который был психически травмирован неудачным испытательным полетом, уезжает на зеленый загородный курорт, где встречает девушку Наоко, больную туберкулёзом. Они живут в природе для излечения своих болезней.

В «Мой Сосед Тоторо» тема целительных сил природы развивается из-за болезни матери двух главных героинь фильма - Сацуки и ее младшей сестры Мэй. Как указывают критики: «Мать играет центральную роль в повествовании, несмотря на то, что ее фактически нет на экране. Она является мотивацией для действий главных

персонажей.»[215] В этой идее мы видим такие установки японской культуры как: **почитание старших, верность традициям, дисциплинированность, чувство долга.** История начинается с переезда семьи в деревню. Сельские районы в окружении природы в Японии считаются местами, способствующими выздоровлению от длительных болезней, в силу медленного темпа жизни, чистого воздуха и воды. Критики отметили, что в фильме дух Тоторо заменяет отсутствующую мать, поскольку тактильный комфорт мягкого и приятного меха монстра дает сестрам ощущение, что они лежат на груди своей матери.[216] Тема **взаимопомощи и коллективного существования** также занимает важное место в работе Миадзаки. Природа, наполненная духами, одним из которых является Тоторо, выступает в качестве старшего предка, к которому нужно относиться с почтением и уважением. Аниме также демонстрирует особый **эстетизм**, свойственный японцам.

В этой работе Хаяо Миядзаки иллюстрирует заветы синтоизма и буддизма, чтобы переосмыслить их ценности в современном контексте. Он делает прямые ссылки на историю Японии в сюжетных линиях и включает религиозные символы и образы. Своей японской аудитории он напоминает об их богатом культурном наследии, а иностранным зрителям передает значимые общечеловеческие ценности.

«Ведьмина служба доставки» (1988)

На первый взгляд, аниме «Ведьмина служба доставки» - это простая история о юной ведьме, которая отправляется в путь независимости. Тем не менее, при подробном рассмотрении, фильм также использовался Хаяо Миядзаки для комментирования и критики негативных аспектов современного общества и исчезновения традиционных ценностей. Он делает это через основной посыл фильма, типичных персонажей и их установки, а также сюжетные события. Тема традиций и современности также просматриваются во многих других работах Миядзаки, таких как «Унесенные призраком» и «Мой сосед Тоторо».

Город главной героини расположен в «вымышленном европейском городе, чья архитектура и ландшафт содержат намеки как на Стокгольм, так и Средиземноморье». Аниме содержит «западные сказочные архетипы, такие как ведьмы и черные кошки».[217] Пространство этого мультфильма выбрано не спроста: «вопрос традиции и современности

[215] Edwards, Janet. Hayao Miyazaki as Auteur. [Электронный ресурс] // URL.: http://umifuu.deep-ice.com/random/miyazaki.html дата обращения (02.04.2019)
[216] Section C, Case study: Spirited Away. [Электронный ресурс]. URL.:http://www.pearsonschoolsandfecolleges.co.uk/FEAndVocational/CreativeandMedia/GCSE/GCSEFilmStudiesforWJEC/Resources/CaseStudies/Spirited_Away.pdf дата обращения (02.04.2019)
[217] Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation by Susan J. Napier; The Journal of Asian Studies; Vol. 61, No. 2 (May, 2002), pp. 727-729p.

определенно был близок сердцу японцев в то время».[218] В мире Кики присутствуют элементы фэнтези, получившие популярность в аниме в 70-е и 80-е годы 20 века. Тем не менее, волшебство в контексте Кики происходит на фоне очень реалистичного мира, который в настоящее время переживает индустриализацию и модернизацию, о чем свидетельствуют многочисленные заводы по производству смога, которые Кики видит в начале своего путешествия. В этом мире ведьмы и магия, хотя и с готовностью принимаются большинством людей, считаются редкостью и представляются как умирающая традиция. Различные персонажи фильма ясно дают понять, что ведьмы - это «не то, что вы видите каждый день», а магия - это что-то «старомодное». Здесь магию и ведьм можно рассматривать как символ традиционных и старых способов, и это дополнительно подчеркивается лиминальным сеттингом.

В аниме говорится, что, согласно традиции, 13-летние ведьмы должны покинуть дом и отправиться во взрослый путь, чтобы начать свое обучение. Это влечет за собой отъезд в другой город и обучение независимости. Само путешествие по независимости называется «старым обычаем». В аниме мать Кики произносит следующую фразу: «никто не покидает дом, который так молод,», вновь намекая на то, что традиции ведьм медленно меняются или вымирают. Помня об этом, Миядзаки представляет аудитории контраст между традицией и современностью, используя своих героев, их взаимодействие и испытания, которые они проходят. В отличие от своей матери, она очень хочет отправиться в путь независимости. Кики изображается в фильме Миядзаки как идеал и символизирует все традиционное: она носит традиционную одежду, придерживается традиционных правил и ведёт себя «традиционно».

Кики имеет способность летать, что отличает её от остальных жителей города. Пользуясь этим талантом как добродетелью, Кики организует службу доставки, используя летающую метлу в качестве транспортного средства. Как отмечает С. Нейпир: «акт стойкого и усердного труда является ценным традиционным достоинством, и это позволяет ей быть принятой в сообщество.»[219] Здесь мы видим сразу несколько ключевых качеств, таких как коллективизм, упорство и трудолюбие.

Работа, как способ получения признания, также замечена в другом из фильмов Миядзаки – «Унесенные призраками», поскольку главный герой - Тихиро должен был

[218] Actar`s rewies [Электронный ресурс] // URL.:https://actar.wordpress.com/2011/11/26/tradition-and-modernity-in-kikis-delivery-service/ дата обращения (12.04.2019)
[219] Сьюзен Дж. Нейпир, «Дело не к месту: карнавал, сдерживание и культурное восстановление в оживленном прочтении Миядзаки», «Журнал японских исследований», 32, no. 2 (2006): 288стр.

работать, чтобы быть «включенным в коллективную жизнь». Об этом аниме речь зайдёт позже.

Противопоставление индивидуального коллективному, современного традиционному, материального духовному – основная идея Миадзаки. Приведём в пример следующий отрывок из аниме Миадзаки. Кики промокает до нитки в сильный дождь, чтобы доставить пирог, который с любовью испекла бабушка, для современной девушки. Современная девушка отвечает короткими и грубыми словами: «Я действительно ненавижу бабушкин пирог», и закрывает дверь перед лицом Кики. Здесь Миядзаки критикует текущее состояние молодежи и современные ценности, которыми они обладают. Он изображает современную девушку как грубую, безразличную и непризнательную. Контраст между этими двумя персонажами снова становится все более очевидным благодаря одежде и состоянию, в котором они находятся. Одеяние традиционной ведьмы Кики залито дождем, в то время, современная девушка одета в безвкусный наряд с многочисленными аксессуарами, свисающими с нее. Возможно, это был комментарий Миядзаки о материализме и потреблении, свойственные современному обществу. Стоит отметить, что в отличие от Кики, современная девушка не работает, хотя они одного возраста. Автор демонстрирует, что любовь к труду, как традиционная ценность, также утрачивается у молодого поколения.

Следующая проблема, которую ставит в этом аниме Миадзаки – противостояние природы и цивилизации. Кейко Макдональд утверждает, что «Единство с природой уже давно считается частью японского национального характера, однако с 80-х, в связи с развитием городов, родителем стоит начать беспокоиться, что их дети утратят связь с природой.»[220]

Трагизм истории разворачивается, когда юная ведьма теряет свои силы. В этот момент Кики уезжает из города, почти лишенного листвы, чтобы прожить день в лесу. Так, природа даёт ей силы и приносит душевный покой. Возвращение в деревню символизирует возвращение к старым путям и подтверждение традиционных ценностей. Возвращение к природе и связь с ней, как уже говорилось, ведущая тема произведений Миадзаки.

Наконец, еще один способ, которым Миядзаки критикует современность в аниме про Кики, - это отображение современных технологий и их сравнение со старыми способами работы и жизни.

[220]Keyko McDonald; Reading a Japanese Film: Cinema in Context; University of Hawaii Press, 2006; 292 p.

Ключевой сценой аниме является падение воздушного судна. Эту сцену можно интерпретировать несколькими способами: во-первых, воздушное судно представляет современное и индустриальное общество. Описывая воздушное судно, Миадзаки намекает на разрушительное и негативное воздействие чрезмерной индустриализации. С другой стороны, природные способности Кики спасают её друга, находящегося на судне.

В аниме происходит сравнение двух полётов: искусственного – при помощи технологий и естественного – полёта Кики на метле. Это приём Миядзаки использовал, чтобы прокомментировать ненадежность современных технологий, одновременно отстаивая и подтверждая надежность старых методов. Это не только комментарий Миядзаки о чрезмерной приверженности людей технологиям и модернизму, но и буквальный символ японского экономического пузыря, взорвавшегося в конце 1980-х годов.

Становится ясно, что сам Миядзаки хочет, чтобы люди вернулись к старым путям и приняли традиционные ценности вместо новых и не слишком полагались на технологии.

Итак, проанализировав работу Х. Миадзаки «Ведьмина служба доставки», можно увидеть, что автор данным фильмом комментирует современность, новые ценности, потребительство, чрезмерную зависимость от технологий и потерю традиций и характерных ценностей. Основными ценностными характеристиками в аниме выступили: коллективизм, почитание старших, трудолюбие, любовь к природе и особый эстетизм. [221] [222] [223] [224]

Тему важности сохранения японских традиционных ценностей продолжает работа Миадзаки «Унесённые призраками» (2001). Это фильм, который демонстрирует напряженность между японской традицией и западной современностью.

В фильме основным местом действия является баня. Она представляет собой историческую Японию периода Мэйдзи, в течение которого идеи японских традиций подвергались сомнению под влиянием Запада. Баня является местом отдыха для синтоистских богов «ками». Боги являются источником богатства Юбабы – владелицы бани. Сама Юбаба, полный антагонистический персонаж, живет в роскошном пентхаусе в

[221] Нейпир, Сьюзен Дж. Аниме от Акиры до «Движущегося замка Хаула»: опыт современной японской анимации, Нью-Йорк: Palgrave Macmillian, (2001)
[222] Нейпир, Сьюзен Дж. «Противоборство с повествованием мастера: история как видение в фильме об уверенности Миядзаки Хаяо», позиции: критика культур Восточной Азии 9, нет. 2 (2001): 467-493
[223] Нейпир, Сьюзен Дж. «Вопрос вне места: карнавал, сдерживание и культурное восстановление в оживленном прочтении Миядзаки», «Журнал японских исследований», 32, no. 2 (2006): 287-310
[224] Макдональд, Кейко. «Оригинальная и влиятельная анимация -«Мой сосед Тоторо »Хаяо Миядзаки (1998)», издательство Keiko McDonald, «Чтение японского фильма - Кино в контексте», Гонолулу: Университет Гавайской прессы, 2006

западном стиле, носит одежду в викторианском стиле, которая контрастирует с более «традиционной» формой рабочих и одержима деньгами. Несмотря на то, что действие разворачивается в сакральном пространстве, религиозные символы синтоизма полностью игнорируются. В кадре мы видим синтоистские статуи, покрытые мхом. Эти факторы в совокупности демонстрируют, что западные нововведения испортили японские традиции и заставили японцев пренебрегать и забывать свои корни.

Аниме «Унесённые призраками» не определяет японскую идентичность как противоположность западной современности, но показывает, как идеи японской, традиции и веяний запада переплетаются сложным образом. Фильм показывает напряженность между этими ценностями от эпохи Мэйдзи до сегодняшнего дня.

В аниме мы видим, как Япония пытается согласовать эти идеи, чтобы создать новую японскую идентичность. Эта новая японская идентичность - та, которая может охватывать современность и влияние Запада, сохраняя при этом ее «традиционные» ценности, которые могут помочь смягчить преобразования модернизации. Доминирующие ценности, которые мы увидели в данном аниме: **ценность национальных и семейных традиций, дисциплинированность, повышенное чувство долга, преданность авторитету.**

Хаяо Миадзаки – ключевая фигура в истории аниме. В своих работах он освещает темы, актуальные для современной Японии. На примере аниме «Мой сосед Тоторо», «Ведьмина служба доставки» и «Унесённые призраками», мы заметили, что все они, используя особую символику, демонстрируют черты японской культуры. Несмотря на проблему вестернизации, которую активно освещает Миадзаки, автор ратует за сохранение национальной культуры и критикует молодое поколение, теряющие свои культурные корни.

Рассмотрим и другие знаковые аниме-фильмы. В 1986 году вышел один из самых успешных аниме-сериалов «Драконий жемчуг». Он основан на истории о повелителе обезьян, но основная история посвящена мальчику Гоку. Юный персонаж обучается боевым искусствам и ищет волшебный жемчуг, способный исполнить любые желания. За основу аниме взят китайский классический роман «Приключения на Запад» (1590). В главе 1 мы уже писали о мультфильме «Принцесса железный веер», снятом в Китае в 1941г.) Почему же японские аниматоры взяли за основу китайскую историю? Как говорилось выше, на протяжении всего обозначенного периода Япония пыталась наладить дружественные отношения с Китаем, поэтому китайская культура стала весьма популярна в Японии. Нет смысла сравнивать, японский аниме сериал и китайскую полнометражную

экранизацию, потому что аниме берёт лишь основу романа, в то время как китайский мультфильм является экранизацией. Японский вариант наполнен юмором и озорством, при этом сохраняя такие важные особенности японского менталитета как **коллективизм, практицизм и верность традициям**. Носителем всех этих качеств является главный герой. От серии к серии он практикует навыки боевых искусств. Эта картина ввела в моду аниме про боевые искусства. Именно благодаря «Драконьему жемчугу» стали популярные такие аниме как «Ван пис» (1997) и «Наруто» (1999-2015).

Остановимся на «Наруто», который стал культовым аниме не только в Японии, но и во всём мире. Создатель этого аниме - Масаси Кисимото однажды сказал, что Наруто находится в «японском фэнтезийном мире», и многие культурные элементы открывают для поклонников по всему миру более сложные аспекты японской культуры.

Главный герой – Наруто Удзумаки является подростком, который мечтает стать сильнейшим ниндзя Хокагэ. Наруто проходит процесс обучения, попадает во всевозможные приключения и участвует в величайших боях. Несмотря на то, что цель его исключительно индивидуалистичная, на пути к цели его всегда сопровождают верные друзья, что демонстрирует нам такую черту, как **коллективизм**. Коллективизм также проявляется во всеобщей ответственности. В первой серии учитель наказывает весь класс за поступок Наруто.

Освоение боевых искусств на пути к цели – важный аспект аниме. **Упорный труд, контроль и смирение** – залог успеха ниндзя. **Идея упорного труда, верность традициям и практицизм** – к этим традиционным качествам идут герои, взрослея и постигая философию воинов. Если в начале картины Наруто и его друзья предстают озорниками, превращающими уроки в шалости, то с развитием сюжета, ми видим их трансформацию в **дисциплинированных** ниндзя.

Мир Наруто – воссоздание средневековой Японии с царящим в ней феодализмом. В таких условиях легко увидеть элементы японской культуры. Некоторые из них мы сейчас обозначим.

Эту работу можно назвать по-настоящему «японской», так как в ней зритель наблюдает японский характер, японские аспекты повседневной жизни такие как еда, жилище, праздники. Кроме очевидных аспектов японской культуры, в аниме присутствуют и более глубокие отсылки.

В сериале некоторые ниндзя используют Интона (темный элемент) и Йотона (светлый элемент) для борьбы. Они переведены на методы освобождения Инь-Ян. Онмёдо - это форма спиритизма в японской культуре, существующая на протяжении тысячелетий.

Омиёдзи - практикующие исследования. Они считают, что свет и тьма не противоположности, а комплименты. Элементы происходят от даосизма и буддизма и в конечном итоге интегрируются в родную религию Японии, синтоизм.

В аниме присутствуют Ёкай - несколько хвостатых зверей, основанных на классических японских сказочных монстрах. Это демон-вол – оси они, енотовидная собака – таники и др. [225]

В «Наруто» много элементов Кабуки – японского театра. Учитель Наруто – Джерайя часто принимал позу кабуки, когда представлялся. Музыка на заднем плане аниме тоже взята из традиционного театра. Даже привычка Джирайи прыгать на одной ноге взята из Кабуки.

Сериал имел огромную популярность далеко за пределами Японии. Он способствовал развитию субкультуры аниме в Европейских странах, Америке и России, а также способствовал развитию культуры косплея.

В 90-е годы японские авторы находят вдохновение в литературных произведениях европейских авторов и берут их за основу аниме. Приведём следующие примеры: «Надя с загодочного моря» (1990—1991) режиссёра Хидэаки Анно, по мотивам романов Жюля Верна "20 000 лье под водой и «Пять недель на воздушном шаре». В этот период возрастает интерес японского народа к жанру фэнтези. В аниме известным примером послужит картина Сигэто Макино «Летопись войн острова Лодосс» (1990—1991). Художественный мир данного произведения появился под влиянием творчества Джона Р. Р. Толкина. Но осталось ли что-то японское в этих работах, или интерес к западному искусству вытеснил традиционные сюжеты, характеры и приёмы?

Рассмотрим работу «Надя с загодочного моря» (1990—1991) режиссёра Хидэаки Анно с участием Хаяо Миаздаки. Несмотря на то, что авторы берут за основу произведение "20 000 лье под водой", они оставляют лишь место действия и имена персонажей. Западное произведение получает японскую наполненность: японские герои переносятся в Европу, сохраняя традиционные черты характера. Стоит отметить, что доминирующей частью японской культуры является коллективизм. Героой-одиночка, получивший распространение в европейском кинематографе, скорее исключение. в данном аниме мы не увидим персонажей, действующих в одиночку, персонажи, как правило, работают сообща. Стоит предположить, что мотивы произведений Жюль Верна обусловлен любознательностью японцев, как одной из доминирующих черт характера,

[225] Quora.com [Электронный ресурс] // URL: https://www.quora.com/How-much-NARUTO-anime-series-bears-similarity-to-Japanese-culture дата обращения (27.04.2019)

согласно Э. Дейнорову.[226] В западной мультипликации мы можем видеть чёткое разделение на добро и зло, при этом, даже получив урок, зло не перейдёт на сторону добра, а добро в ходе действий, если и примет сторону зла, то получит наказание. В японской культуре, основу которой составляет учение Дао, добро и зло, подобно инь и ян могут сосуществовать. Не бывает исключительно плохого или исключительно хорошего.[227] Однако в данной картине подобного не произойдёт. Здесь, приняв западные традиции, положительные и отрицательные персонажи сохраняют свои качества до конца.

"Надя с загадочного моря" - одно из первых аниме, которое было создано в стиле "кавай", что в переводе с японского "милый", "прелестный". [228] На сегодняшни день "Кавай" превратилось в культурное явление и считается частью современной японской культуры. Популярный японский автор Томоёки Сугияма утверждает, что истоки всего милого находятся в самой японской культуре, в основе которой лежит возвышенное чувство прекрасного и особый эстетизм.[229] Профессор социологии Токийского университета Мусаси - Нобоёси Курита считает, что "кавай" – это магическое слово, которое способно охватить всё, что считается желанным и приятным. Таким образом, явление "кавай" в японской мультипликации отражает национальные черты японской культуры.

Студия «Toei Animation» создала серию аниме "Знаменитые сказки мира", куда вошли "Дюймовочка", "Волшебная лампа Алладина", "12 месяцев" и другие. Нельзя не заметить сходство советского мультфильма "12 месяцев" студии "Союзмультфильм" (1956г.) и одноимённого японского аниме. Картины по мотивам известных европейских произведений весьма популярны и занимают отдельную нишу в японском аниме. Однако режиссёры-аниматоры лишь берут за основу произведения западных авторов, наполняя их особой символикой и национальными чертами.

Рассматривая аниме 90-х нельзя не остановиться на «Sailor Moon» (1992-1997), ставшим культовым не только в Японии, но и во всём мире. Создатели соедили в этом аниме 2 жанра: махо-сёдзе – ленты о юных девушках, обдающих сверхспособностями и сентай – картины о командах супергероев. Героини аниме – школьницы, способные трансформироваться в супер-героев для борьбы с силами зла.

---

[226] Э. Дейноров «История Японии», — М.: АСТ, 2011; 601стр.
[227] История японской культуры: учеб. пособие для вузов / Отв. ред. А. Н. Мещеряков. — М.: Наталис, 2011 — 368 стр.
[228] Ёмота, Инухико. Теория каваии / пер. с японского, вступ. статья; Беляев, А. — М.: Новое литературное обозрение, 2018 — 216 стр.
[229] Insidejapan [Электронный ресурс] // URL.:https://www.insidejapantours.com/blog/2014/07/22/kawaii-history/ дата обращения (29.04.2019)

Обратимся к образу школьниц, так популярных в Японии. На сегодняшний день в Японии можно заметить фактически культ школьниц. Образ школьницы стал частью японской массовой культуры и получил невероятную популярность среди мужского населения. Моду на школьниц заложила певица Момоэ Ямагути, в 13 лет исполнившая песню «Маленький Зелёный персик». Цитата из песни: «Делай со мной, что хочешь. Пусть все говорят, что я плохая».[230] Образ школьницы активно используется в японском кинематографе в том числе в эротических и порнографических. Популярность школьниц в Японии популярный кинокритик Тосио Такасаки, объясняет следующим образом: «Взять нечто чистое и невинное, вроде школьниц, и поместить их в не безневинную ситуацию — это мечта каждого мужчины». [231]

Экономический кризис, настигший Японию в 90-е годы 20 века, способствовал распространению явления «Эндзё-косай» - практика свиданий с юными девушками за деньги, украшения или брендовые вещи. В последнии годы девушек, практикующих «Эндзё-косай», японское общество обвиняет в бездуховности и чрезмерной приверженности к материальным ценностям. Среди причин, способствовавших популяризации «Эндзё-косай» можно отметить становления общества потребления в Японии, отсутствие времени у родителей для воспитания ребёнка и достаточного времяпрепровождения с ним.[232] Вернувшись к «Сейлор мун» стоит сказать, что в картине присутствуют сцены с обнажёнными героинями. Элементы эротики привлекли большую аудиторию и увеличили популярность аниме. Кроме того, зарубежные компании обвиняли аниме в демонстрации однополой связи. Действительно, второстепенные герои имеют отношениями с персонажами своего пола. Однако, обратимся к классической японской культуре, где было распространено явление **сюдо** - *традиционные гомосексуальные отношения между взрослым мужчиной и юношей, были распространены среди мужественных самураев со средних веков до XIX века*[233], что даёт отсылку к классической японской культуре. Девушка-воин виделась западным исследователям, как представитель феминизма. Рассматривая образ самой Сейлор Мун, можно согласиться с данным убеждением, так как она берется не только со злодеями мужского пола, но и неоднократно произносит реплики о силе девушек. Но с другой стороны, «бытовой» образ Сейлор Мун – Бани Цукино – рассеянная школьница, которая

[230] Lyricstranslate.com [Электронный ресурс] // URL.: https://lyricstranslate.com/ru/momoe-yamaguchi-lyrics.html) обращения (30.04.2019)
[231] Мещеряков, А. Н. Японское тело: к вопросу о приличиях // История и культура традиционной Японии 3: сб. мат. конф. — М.: РГГУ, 2010. — С. 280—296
[232] Declan Hayes. The Japanese disease: sex and sleaze in modern Japan. — iUniverse, Inc., 2005. — 640 p
[233] Lifeinjapan [Электронный ресурс] // URL.: https://lifeinjapan.ru/article/show/8772 дата обращения (30.04.2019)

просит защиты у своего избранника и не способна сама решать свои проблемы. В 4-й серии 1 сезона Бани утверждает, в школе она предпочтёт домоводство математике. Самым популярным героем в Японии стала Сейлор-Меркурий - Ами Мидзуно. Вероятно, это связано с её традиционным характером. В начале истории она во многом полагается на одобрение матери, учителей и друзей, что демонстрирует такое качество, как **повышенное чувство долга, преданность авторитету и страх перед авторитетными людьми**. Она умна, скромна и послушна.

Изучив характеры героинь до и после перевоплощения, можно предположить, что они пытаются балансировать между традиционной и современной культурой. В целом, героинь отличают такие качества как: **трудолюбие, верность традициям, практицизм, эстетизм и чувство прекрасного, любовь к природе, самоограничения,** свойственные национальному японскому характеру, но после трансформации они обретают независимость, уверенность и сверхсилу. Однако им редко удаётся одержать победу в одиночку. Ключевое культурное качество – коллективизм выступает доминирующим в аниме.

Таким образом, несмотря на освещение в «Сейлор Мун» западных идей и ценностей, основой по-прежнему служат традиционные японские национальные черты.

Именно в это десятилетие выходят культовые картины японских режиссёров, сделавшие аниме популярным во всём мире. Среди них: «Покемон» (1997), «Евангелион» (1995) и «Призрак в доспехах» (1995). При этом в 90-е годы Япония переживала экономический кризис: создатели аниме экономили на качестве, или на количестве серий. В силу этого фактора установилось стандартное количество серий в сезоне – 13.[234]

Рассматривая аниме на протяжении всего 20 века, мной были сделаны следующие наблюдения: независимо от тематики, сюжета и персонажей, картины транслируют традиционно японские вещи: традиции, интерьер, этикет и т.д. И неизменным остаётся наличие в аниме семьи и друзей. 2 эти института лежат в основе коллективизма и отражают ряд японских **традиционных установок, таких как: верность традициям, почитание старших, дисциплинированность, повышенное чувство долга, уважение авторитета**.

Одна из самых сильных тем в аниме и манге - крепкая и почти священная **дружба**. Дружба также отражает японский акцент на коллективизме, где важно работать на общее благо, а не на личный успех.

[234] Краткая история аниме; Youtube [Электронный ресурс] //URL: https://www.youtube.com/watch?v=NUexnmaD2T4 дата обращения (01/05/2019)

Дружба рассматривается как прочная основа поддержки, с которой герой отправляется в другие занятия, будь то месть злодеям или неистовые инопланетяне, или борьба с внутренними демонами и слабостями.

Эта тема также выдвигает на первый план необходимость идентифицировать себя с людьми, которые разделяют ваши убеждения и увлечения. Мальчики, которые выросли, наслаждаясь аниме и мангой, с большей вероятностью станут частью группы друзей, которые, не колеблясь, пойдут на жертвы ради дружбы. Одинокие и замкнутые люди рассматривают аниме как общую связь, помогая им сформировать новые дружеские отношения и сообщества.

Невинность и чистота, которые проявляются в дружбе в аниме, манге и шоуне, оказали глубокое влияние на фанатов. Shounen предназначен для мальчиков в возрасте от 8 до 18 лет и изображает дружбу, которая помогает персонажам преодолевать препятствия, проблемы и трудности. Персонажи Shounen почти всегда обладают сверхъестественными способностями, которые со временем усиливаются, и большинство проблем исчезают в свете чистого духа героев. Для примера рассмотрим «Наруто», «Monkey D.Luffy», «One Pice» и «Goku Dragon Ball Z».[235]

Семейные темы популярны и поддерживают японские идеалы соответствия, послушания, верности, чести и жертвенности.

Цели и стремления семьи важнее всего для персонажей аниме и манги, а индивидуальные мечты и страсти всегда имеют меньшее значение, чем коллективное благо.

Последствия ядерной бомбардировки оказали глубокое влияние на ранние аниме и мангу, когда несколько персонажей были изображены как отдельные от своих родителей или как сироты. Они зависят от самих себя и преодолевают трудности и слезы, часто в компании других молодых людей, подобных им. Тема отчуждения, тоски по семье и одиночеству также проходит через несколько ранних японских аниме.[236]

Семья включает в себя широкий спектр отношений. «Фруктовая корзина» - это аниме, которое приобрело большую популярность с момента его выхода в 2001 году. Манга из 23 томов исследует сложные отношения между братьями и сестрами, а также горе, испытываемое при потере материнской фигуры. Семейная тема ориентирована на аниме, как Clannad (2007-08) и Wolf Children (2012).

---

[235] Anime-planet [Электронный ресурс] //URL: https://www.anime-planet.com/manga/tags/family-life дата обращения (04.05.2019)
[236] Иванов Б.А. Введение в японскую анимацию. М., 2001

Большинство аниме и манги ориентированы на молодых людей, которые стремятся принадлежать, чувствовать себя любимыми и быть принятыми в своей семье. Популярное аниме подчеркивает важность прощения, уважения, любви и принятия в семейных отношениях. Через это аниме читатели мужского пола учатся ценить деликатный характер и сложность семейных отношений.

Таким образом, мы видим, что семья и дружба, являясь главной ценностью японского менталитета, активно транслируются в аниме, несмотря на процессы глобализации, охватывающие Японию.

В конце 20 века – начале 21 возрастает популярность аниме эротического содержания, чаще основанного на визуальных новеллах. Ярким примером послужит «Жаркое лето» (2003). О группе юношей-подростков, приехавших в летний лагерь, где по соседству жила группа молодых девушек. Кроме шуток, и эротических моментов, это аниме выделяется грустным финалом. Также «Жаркое лето» - это один из примеров аниме с ярчайшим фансервисом – то есть сценами и кадрами, никак не дополняющими сюжет. Также эта работа с элементами хентая. Хентай, в переводе с японского - извращенное сексуальное желание. В японском языке этот термин описывает любой тип извращенного или странного сексуального желания или действия. На международном Hentai это термин, используемый в широком смысле классифицировать жанр аниме порнографии.[237] Сейчас этот жанр имеет огромную популярность в Японии. Но зависит ли столь огромный интерес к данному жанру от особенностей уклада жизни и менталитета?

Нэнси Сноу, профессор публичной дипломатии в Киотском университете иностранных исследований, сказала CNN, что изменение социальных и экономических норм способствовало снижению отношений между мужчинами и женщинами. Для японских мужчин, которые хотят настоящих отношений, существуют группы поддержки для мужчин, которые хотят преодолеть свое беспокойство о приближении к женщинам. White Hands, токийская некоммерческая организация, предлагает регулярные уроки обнаженного искусства, где в основном мужчины среднего возраста рисуют голые женские модели.[238] Согласно отчету CNN, в отсутствии интереса к сексу в Японии виноваты все: от застойной экономики до фанатов японской манги, предпочитающих фантазию, а не реальность. Япония широко известна как страна с распространенной порно культурой. И, как было написано в предыдущей главе, для этого есть исторические

[237] Fightthenewdrug [Электронный ресурс] //URL: https://fightthenewdrug.org/how-porn-sex-technology-is-contributing-to-japans-sexless-population/ обращения (05.05.2019)
[238] Fightthenewdrug [Электронный ресурс] //URL: https://fightthenewdrug.org/how-porn-sex-technology-is-contributing-to-japans-sexless-population/ обращения (05.05.2019)

предпосылки. Особенностями хентай являются половые акты с участием персонажей с гипертрофированными частями тела: фантастическими существами, подростками и т.д. Становится легко понять, почему японские мужчины и женщины полагают, что реальные жизненные отношения никогда не сравнятся с такой экстремальной фантазией. Существует даже новая японская технология, которая призвана заменить реальные отношения виртуальной девушкой. В декабре 2016 года японская компания под названием Gatebox открыла предварительные заказы для нового поколения «партнеров». Хотя Amazon и Alexa Home для Google созданы для информации и удобства, Gatebox, похоже, предлагает псевдо-подружку.[239]

Чтобы узнать, почему японцы предпочитают жанр хентай, обратимся к истории сексуальности в Японии. В Японии доминирующей религией является синтоизм, который не считает сексуальную связь греховной и не воспрещает её. Чтобы достичь счастья долгой жизни, человеку необходимо стремиться к гармоничному взаимодействию инь и ян (японское «ин» и «ё»). Для этого надо было развивать тело, средством для чего служил секс.[240] Начиная со времён средневековья, популярностью пользовались эротические гравюры «сюнга». фетиши. Сюнга воплощает эротическую фантазию автора в предельно абсурдной форме.[241] Сюнга нередко изображала связь людей различный мифологических существ.

На множестве рисунков сюнга запечатлен морской секс-символ Японии - осьминог, с которым связано множество древних поверий. Одно из таких - легенда о гейше Наруко, подававшей блюдо из осьминога к обеду мужчине, с которым готова была вступить в половую связь.[242]

Таким образом, мы видим, что истоки сексуальной культуры кроются в религиозных верованиях. Перенеся трансформацию в современном мире, образы продолжают транслироваться в аниме, как современном массовом киножанре. Однако, в силу технологического прогресса, значительно изменился взгляд японцев на секс.

Если говорить о современном аниме, созданном после 2000-х, то мы можем отметить следующие общие черты:

- Введение в аниме культуры отаку - человек, который увлекается чем-либо. За пределами Японии, в том числе и в России, обычно употребляется по отношению к

[239] Fightthenewdrug [Электронный ресурс] //URL: https://fightthenewdrug.org/how-porn-sex-technology-is-contributing-to-japans-sexless-population/ обращения (05.05.2019)
[240] Мещеряков, А. Н. Японское тело: к вопросу о приличиях // История и культура традиционной Японии 3: сб. мат. конф. — М.: РГГУ, 2010. — С. 280—296
[241] Музей.ру [Электронный ресурс] //URL: http://www.museum.ru/N28506 дата обращения (07.05.2019)
[242] Культурология [Электронный ресурс] //URL: https://kulturologia.ru/blogs/040918/40334/ дата обращения (07.05.2019)

фанатам аниме и манги.[243] [244] Примеры: «Bakuman» (2010); «Chaos;Head»(2009); «Densha Otoko»(2004); «Genshiken»(2007); «Kami nomi zo Shiru Sekai» (208-2014). Аниме такого типа пользуются большой популярностью, так как зритель отождествляет себя с героями аниме.

- Аниме на основе манги и лайт-новелл. Авторы осознали, что гораздо успешнее окажется проект уже получивший одобрение зрителей. Поэтому, по устоявшимся канонам авторы создают новые аниме фильмы. Это приводит к обеднению художественных средств выразительности, шаблонности, типизации. Примерами послужат: «Тетрадь смерти» (2006); «Стальной алхимик»

В настоящее время аниме пользуется популярностью во всём мире, о чём свидетельствует коммерческое использование образов аниме-персонажей, популярность культуры отаку и проведение косплеев.

В настоящее время аниме стало одним из лучших ресурсов, чтобы рассказывать истории в анимационной форме со свободой выражения мнений в любом жанре и для любой аудитории, что контрастирует с традиционными мультфильмами, которые обычно предназначены для детей. Аниме добилась успеха в других странах, когда вышли в эфир такие ранние сериалы, как Dragonball, Astro Boy, Sailor Moon и Slam Dunk. Есть много людей, которые начали интересоваться Японией после просмотра некоторых из этих шоу. Иногда они даже вдохновлены изучать японский язык. В результате в 1984 году был проведен тест на знание японского языка (JLPT).

Начало 1990-х годов было тем, что, как известно, было «аниме-бумом». В связи с этим, культура аниме получила дальнейшее развитие, когда начали проводиться конвенции аниме. Аниме конвенции - это большие собрания, которые могут проходить в течение нескольких дней, чтобы любители аниме и манги могли продемонстрировать свою страсть и преданность делу. Они даже включили в себя отраслевые дискуссионные панели, на которых актеры озвучки и сотрудники по созданию аниме могут встретиться на мероприятии, чтобы обсудить свои шоу, и у фанатов будет возможность встретиться с ними. Поклонники также могут собраться, чтобы купить товары и попробовать «косплей». Термин «косплей» происходит от слов «игра в костюмы», и это происходит, когда фанаты одеваются как их любимый персонаж из серии и выдают себя за этого персонажа в

[243] Краткий анимешно-русский разговорник // anime*magazine. — М.: Сакура-пресс, 2004. — № 3. — С. 37
[244] Clements, Jonathan, McCarthy, Helen. The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917. — 2-е изд. — Stone Bridge Press, 2006. — С. 31. — 867 с.

течение дня. Косплей не ограничивается аниме, но также перешел на западных персонажей из комиксов, мультфильмов, голливудских фильмов.[245]

В последние несколько десятилетий, популярность аниме возросла в западных странах, особенно в США. В результате появилось несколько американских шоу, которые заимствовали этот стиль, используя множество похожих художественных форм в качестве аниме-шоу. Одним из наиболее ярких примеров является серия «Аватар: последний авиабендер» и ее преемник «Аватар: легенда о Корре». Оба показа существуют в мире, который берет многие из его стилей и культурных аспектов от различных азиатских культур. Другим менее известным примером шоу, которое также получает влияние от восточной анимации, является шоу Самурай Джек, на которое сильно повлияли стили японского искусства и мифология. Даже знаменитые фильмы иногда испытывают влияние японских стилей, в качестве примера можно привести Big Hero 6 от Disney. Это полная комбинация американского и японского стилей, с использованием различных элементов обеих культур для создания уникальной альтернативной реальности. Помимо американской анимации, есть также несколько европейских телешоу, которые убирают стили японского аниме, как визуально, так и сюжетно Два таких примера - французские шоу Code Lyoko и Wakfu. Оба явно под влиянием различных стилей аниме.

Итальянский мультсериал Winx Club (2004), одно из самых популярных и успешных шоу в Европе, использует магическую концепцию «волшебной девушки» из японских аниме для главных героев, включая трансформации для каждого персонажа.[246] Французско-американское международное совместное производство W.ITCH (2004), еще один волшебный сериал для девочек, который был создан под влиянием визуального стиля японского аниме.[247]

Представленные выше примеры дают нам возможность утверждать, что жанр аниме оказывает влияние не только на мировую культуру, но и на мировую анимацию.

Итак, начиная с 80-х годов 20 века аниме выходит на мировую арену и завоёвывает признание миллионов зрителей. Поклонники данного жанра объединяются, создавая масштабную субкультуру отаку.[248]

В это время японские независимые компании создают культовые произведения, в уникальном стиле. Именно в это время формируется жанр аниме. Становление массовой

---

[245] Иванов Б.А. Введение в японскую анимацию. М., 1999

[246] Bsckids [Электронный ресурс] //URL: https://www.bsckids.com/2016/02/winx-club-receive-live-action-film/ обращения (09.05.2019)

[247] Nytimes.com [Электронный ресурс] //URL: https://www.nytimes.com/2005/02/06/arts/television/for-young-viewers-growing-up-galactic.html (09.05.2019)

[248] Катасонова Е. Л. Отаку: за и против // Азия и Африка сегодня. — 2010. — № 12. — С. 52—58.

культуры в Японии оставило след и аниме, начав транслировать новые для Японии идеалы. Набирали популярность экранизации европейских произведений в стиле аниме, однако ориентир на запад не стёр традиционный характер и узнаваемые черты японской культуры. Главным проводником традиционных ценностей стал Хаяо Миядзаки, который ставил в своих работах проблемы борьбы традиций и современности. Имя этого культового автора знакомо даже зрителям далёким от мира аниме. Именно его работы были высоко оценены во всём мире и сделали аниме популярным во всём мире. [249] [250]

[249] Воркина К.С. Японская семья в различные периоды истории// Вестник РУДН. Вопросы образования: языки и специальность. – М., 2012. - № 2. С. 20-26

[250] Коваленко И.И., Сенаторов А.И. Япония наших дней (справочное издание). — М., 1983. Конституции Японии от 3 мая 1947 г.

Заключение

Итак, в данной работе мы обращались к **проблеме** воплощения национального менталитета художественными средствами анимационного искусства. **Цель** исследования заключалась в выявлении национально-культурной специфики формирования китайского и японского анимационного искусства.

Сделаны следующие **выводы**:

Искусство, как зеркало культуры, отражает события времени. Анимация – молодой вид искусства, оформившись в начале 20 века, она смогла получить мировое распространение и запечатлеть события, происходившие не только в Европе, но и в Азии.

В работе были охарактеризованы особенности социокультурной ситуации в Китае и Японии и сделан вывод, что данные страны на сегодняшний день представляют собой две сильнейшие азиатские державы и играют ведущую роль в мировых политических, экономических и культурных вопросах. Особый менталитет, бережное отношение к традициям и сохранение национально-культурных особенностей позволили этим странам добиться лидерства, не потеряв при этом самобытности. Несмотря на различные политические курсы, обе культуры бережно хранят и чтят свои традиции.

В работе выявлены доминирующие ценностные установки Китайской и Японской культур, характеризующие особенности менталитета нации. В **китайской** культуре основными ценностными установками являются: *коллективизм, почитание старших, боязнь властей*, *трудолюбие, верность традициям, практицизм, расчётливость.* В культуре **Японии** основными национальными установками являются: *коллективизм, дисциплинированность, повышенное чувство долга, трудолюбие, верность традициям, практицизм, эстетизм и чувство прекрасного, любовь к природе, самоограничения, любознательность.*

На основе выявленных особенностей были проанализированы известные герои **китайских** анимационных лент, и сделаны попытки продемонстрировать отражение ключевых культурных установок в характерах и особенностях персонажей, а также через художественно - образную систему, и сделан вывод, о том, что герои китайских анимационных картин являют собой отражение доминирующих ценностей данной культуры. Таким образом, такие черты как: *коллективизм, трудолюбие, верность традициям, практицизм, упорство, умение довольствоваться малым, почитание старших* нашли отражение в работе Тэ Вэя «Впечатление от гор и вод», выполненного в традиционной китайской живописи Гохуа, а также знаковых картинах Ван Шучэня «Тайна священной книги», Тан Чэня «Олений колокольчик».

Динамичность, любовь к труду и коллективизм показаны в работе Юй Чжегуан «Умный утёнок» и в картине Да «Три монаха».

Отражение в работах китайских художников-аниматоров нашла традиционная китайская символика: цвет, животные и растительные символы.

На основе анализа ключевых анимационных произведений **Японии** были выявлены специфические особенности художественно-образной системы. Анимационные картины японских авторов чаще всего демонстрируют такие культурно-национальные черты как: *коллективизм, эстетизм и чувство прекрасного, любовь к природе, самоограничения, дисциплинированность и вежливость* – мы находим их в картинах Х. Миядзаки «Мой сосед Тоторо», «Ведьмина служба доставки» и «Унесённый призраками». Аниме представляет собой уникальный японский вид анимации с собственной символикой, развитой жанровой, технической и художественной системой. Известный японский режиссёр-аниматор Хаяо Миядзаки способствовал популяризации аниме в мире. Поклонники аниме создали новую субкультуру – отаку.

Был проведён сравнительный анализ художественно-образных систем анимационных традиций, воплощающих национально-культурные установки двух стран, и сделан вывод, что в условиях глобализации и вестернизации, традиционные ценности народов Азии продолжают жить и находить отражение в искусстве. Японское аниме представляет собой уникальный феномен, который не только конкурирует с западной анимацией, но и опережает её по популярности, распространяя, таким образом японские ценности и установки. Китайская анимация не так узнаваема на западе, как японская, однако стремительно набирает обороты, а китайские режиссёры получают награды на мировых кинофестивалях.

Приложение 1

Данная таблица создана для того, чтобы продемонстрировать, какие важнейшие культурные аспекты воплощены в анимации Китая и Японии.

Таблица составлена по итогам рассмотренных в работе произведений.

	Китай	Япония
1. Трансляция традиций и культурных установок.	• Многовековые традиции и установки. • Проявляются следующие черты китайской культуры: *коллективизм, почитание старших, трудолюбие, верность традициям, практицизм, упорство, бережливость расчётливость;*	Аниме транслирует традиционный японский характер, жизненный уклад, а также такие доминирующие установки как: *коллективизм, дисциплинированность, вежливость, трудолюбие, верность традициям, практицизм, эстетизм и чувство прекрасного, любовь к природе, самоограничения;*
2. Традиционные сюжеты доминируют над заимствованными	• Традиционные мотивы доминируют над заимствованными • Использование народных сюжетов и героев – мифологические сказание о царе обезьян «Путешествие на Запад» нашло отражение в картине братье Вань «Принцесса железный веер»; • Главное мифологическое животное – Дракон присутствует в работе Ван Шучэна «Тайна священной книги».	• Заимствованные сюжеты доминируют над традиционными; • На сегодняшний существует порядка 50 жанров аниме* • Популярность экранизаций произведений западных авторов: «Надя с загадочного моря» (реж. Хидзаки Анно) по мотивам произведений Жюля Верна; Щелкунчик Китаро (реж. Огава Каюджи) и т.д. • Экранизация русских сказок: «Двенадцать месяцев» (реж. Кимо Ябуки); • Заимствование китайских героев и народных сюжетов: «Алаказам Великий» (реж. Дайсаку Сиракава и Тайдзи Ябусита) по мотивам «Путешествие на запад» - экранизация

		китайской легенды о царе обезьян.
3. Сохранена традиционная символика (цвета, образов)	• Анимационные стили берут начало в народной живописи **Гохуа** - "Впечатление от гор и вод» (реж. Тэ Вей); «Олений колокольчик» (реж. У Цян и Тан Чэн); • Используется символика цвета: *В произведениях сохраняется символика 5 основных цветов:* ***черный*** *(хэй) – ночь, страх. тьма, инь;* ***красный*** *(хун) – богатство, успех, процветание,* ***сине-зеленый*** *(цин) – природа, здоровье, сила;* ***белый*** *(бай) – чистота, справедливость, радость;* ***жёлтый*** *(хуан) – изобилие, совершенство;* • Присутствуют растительные символы: *Бамбук - стойкость, Слива - верность, Орхидея - женственность;* *Хризантема – мудрость;* *Лотос – гармония;* • Присутствуют животные символы: *Карп – добрый знак;* *Журавль – мудрость;* *Утки – крепкий союз;* *Тигр - бесстрашие;* *Дракон – божественный мифологический символ;*	Аниме имеет специально созданную символику; Традиционная символика не задействована; • Цвет волос определяет характер персонажа (белые – спокойствие, рыжие – вспыльчивость и т.д.) • Важную символическую роль в аниме играют глаза: ***Чёрные*** *– зло, сумасшествие;* ***Красные*** *– опасность;* ***Серые*** *– чистота духа и т.д.*
4. Наличие уникальной техники, художественно-выразительных средств.	• Народная музыка, • Элементы традиционной живописи гохуа; • Каллиграфия; • Анимация в технике оригами;	• Традиционная художественная техника ямато-э и укиё-э; • Театр Кабуки; • Вырезная анимация; • Силуэтная анимация;

		• Использование «визуальных шуток» в работах О. Тэдзука; • Концепция «ограниченной анимации»;
5. Узнаваемость, популярность	Не пользуется популярностью в России. Однако работы китайских режиссёров были в своё время высоко отмечены на международных фестивалях: • «Впечатление от гор и вод» (реэ. Тэ Вэй; 1988) Montréal Grand Prize (Short Films) • «Хорошего дня» (реж. Лю Цзянь; 2017) – Победа в Берлинском кинофестивале; Сотрудничество с американскими киностудиями: • Кунг-фу панда 3 (реж. Дженнифер Ю. 2006) • «Рок-дог» (Эш Брэннон; 2016)	• Огромная популярность в России и в мире; • Субкультура фанатов аниме – Отаку; • Герои аниме оказывают влияние на мировую массовую культуру (Hello Kitty, Pokémon, Sailor Moon, Naruto, Doraemon) • Работы Хаяо Мияздаки высоко оценены на мировых кинофестивалях: премия «Оскар», «Энни», три премии Anime Grand Prix и т.д. • Работы Миядзаки пользуются популярностью даже среди людей, которые не смотрят аниме.

Список литературы

1. Академик [Электронный ресурс] // URL: https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/1090587 дата обращения 24.04.2018)
2. Акира Куросава; Сост. Л.Завьялова; -М.: Искусство, 1977. (Мастера зарубежного киноискусства
3. Антропосфера [Электронный ресурс] //URL http://anthroposphera.blogspot.ru/2010/09/blog-post_07.html дата обращения (22.11.2017)
4. Антропосфера [Электронный ресурс] //URL http://anthroposphera.blogspot.ru/2010/09/blog-post_07.html дата обращения (22.11.2017)
5. Араки Хироюки. Нихондзин-но кодо ёсики Тарицу то сю:дан-но ронри. – Токио: Ко:данся, 1974. – 185 с.
6. Барикорди, Андреа; Д'Опера, Аделина; Пеллетье, Клод Дж. 2000г. Аниме: руководство по японской анимации, 1958-1988 (1-е изд.))
7. Бенедикт Р. ; Хризантема и меч; М.: Центр гуманитарных инициатив; 256 ст. 2014
8. Бенедикт Р. Психологические типы в культурах Юго-Запада США // Антология исследований культуры. — М.: Университетская книга, 1997. — Т. 1.
9. Бенедикт Р. Хризантема и меч. Модели японской культуры. — М.: Наука, 2007. — 360 с.)
10. Бесконечная ци Искусство поэзия Восток; [Электронный ресурс] //URL: http://turisheva.ru/2015/01/15/bambuk-v-kitayskoy-zhivopisi/ дата обращения (06.01.2018)
11. Библиотека по педагогике [Электронный ресурс] // URL: http://pedagogic.ru/pedagog/item/f00/s00/e0000000/index.shtml дата обращения (01.03.2019)
12. Большой Энциклопедический словарь. 2000. Брокгауз и Ефрон [Электрон. ресурс]: Биографии. Россия. - [Б. м.]: Колибри, 1997 (дата обращения 19.01.2018)
13. Бубнова В.Д. 1886—1983. Русская художница в Японии. Каталог выставки. — М.: Государственный Музей Востока. 1989
14. Бычкова Т.А. Культура традиционных обществ Китая и Японии. Томск, 2003
15. В.А. Пронников, И.Д. Ладанов Японцы (этнопсихологические очерки). Издание 2-е, исправленное и дополненное. М., Главная редакция восточной литературы издательства 'Наука', 1985. 348 с. с ил.с. 326—327

16. Вайсфельд В. и др. — М.: Сов. энциклопедия, 1987. - 640 с., 96 л. ил.
17. Васильев К.В. Истоки китайской цивилизации. М., 1998 434 стр. 2
18. Введение в японскую анимацию; Б. Иванов; М.: Наука; 2001; 782стр.
19. Вики Чтение: Японская художественная традиция; Григорьева Татьяна Петровна; [Электронный ресурс] // URL: https://fil.wikireading.ru/60268 дата обращения (2.11.2018)
20. Вопросник Электронный ресурс URL: http://voprosik.net/skolko-yadernyx-raket-u-kitaya/ дата обращения (23.11.2017)
21. ГаджиеваЕ.А.; Страна восходящего солнца. История и культура Японии. — Ростов-на-Дону: Феникс, 2006. — 256стр
22. Генс И. Ю. Тосиро Мифунэ/И.Генс. М.: Искусство, 1974. (Мастера зарубежного киноискусства)
23. Генс Инна Юлиусовна; Бросившие вызов: Яп. Кинорежиссёры 60-70х гг./И.Генс.-М.: Икусство, 1987.
24. Генс, И. Ю. Меч и Хиросима: Тема войны в японском киноискусстве / И. Ю. Генс. — М.: Искусство, 1972.
25. Гэндайдзин-но бё:ри / Като Масааки хока хэн. Токио, 1972, т. 1, с. 190-200. – На яп. яз.
26. ДаВинчи [Электронный ресурс] //URL: http://www.davinci-school.ru/articles/chinese_symbolism/ дата обращения (09.09.2018) 37 Ч. Уильямс; Китайская культура. Мифы. Герои. Символы; М.: «Центрполиграф» 2011 г.
27. Две империи клуб восточной культуры [Электронный ресурс] //URL: http://dveimperii.ru/articles/tsvetuschaya-dikaya-sliva дата обращения (06.01.2018)
28. Дейноров Э. «История Японии», — М.: АСТ, 2011; 601стр.
29. Джейн Дуайт: Традиционная китайская живопись; Ридерз Дайджест, 2013 г.; 192 стр. 29 Национальная библиотека Чувашской Республики; [Электронный ресурс] //URL: http://nbchr.ru/index.php?option=com_content&view=article&id=10376&Itemid=1131 дата обращения (06.01.2018)
30. Джейн Дуайт: Традиционная китайская живопись; Ридерз Дайджест, 2013 г.; 192 стр.
31. Дзёкэн Нисикава; «Судьба крестьянина» (1721) 341, с. 2
32. Долин, Антон Владимирович; Такеси Китано. Детские годы/Антон Долин. –М.: Новое лит. обозрение, 2006. (Кинотексты)

33. Ду, Дейзи Ян (май 2012 года). На ходу: транс / национальный анимационный фильм 1940-х - 1970-х годов, Китай Университет Висконсин-Мэдисон
34. Дуайт. Д.; Традиционная китайская живопись; Ридерз Дайджест, 2013 г, 192 стр. 35 Философская школа Новый Акрополь [Электронный ресурс] //URL: http://www.newacropol.ru/alexandria/symbols/lotos/ дата обращения (07.09.2018)
35. Духовная культура Китая [Т. 2]: энциклопедия: в 5 т. /Рос. акад. наук, Ин-т Дальнего Востока
36. Духовная культура Китая: энциклопедия в 5 томах. Т. 2 Мифология. Религия, М.: Восточная литература, 2007
37. Ёко Такенами: Японская каллиграфия; М: Арт-родник, 2010, 128стр.
38. Елисеефф В.[fr], Елисеефф Д.[fr]. Японская цивилизация / Пер. с фр. И. Эльфонд. — Екатеринбург: У-Фактория, 2006. — 528 с.
39. Ёмота, Инухико. Теория каваии / пер. с японского, вступ. статья; Беляев, А. — М.: Новое литературное обозрение, 2018 — 216 стр.
40. Завадская Е.В.; Эстетические проблемы живописи старого Китая; М.: Искусство, 1975. — 440 с.
41. Иванов Б. А. Введение в японскую анимацию. — 2-е изд. — М.: Фонд развития кинематографии; РОФ «Эйзенштейновский центр исследований кинокультуры», 2001. — 396 стр.
42. Искусство Востока. Курс лекций - Зубко Галина Васильевна; Основные принципы японской живописи. Гравюра. Хокусай; [Электронный ресурс] // URL: https://culture.wikireading.ru/78837 дата обращения (12.12.2018)
43. Искусство У-шу [Электронный ресурс] //URL: http://wushu-forever.ru/daosizm-osnovnyie-idei-kratko.html дата обращения (18.11.2017)
44. Искусство Японии, Китая и Кореи. – М.: Эксмо, 2013. – 384 с.: ил.
45. История Японии / Под ред. А. Е. Жукова. — М.: Институт востоковедения РАН, 1998. — Т. 1. С древнейших времён до 1968 г. — 659 с.
46. История Японии [Электронный ресурс] // URL: http://nippon-history.ru/books/item/f00/s00/z0000011/ дата обращения (29.03.2019)
47. История японской культуры: учеб. пособие для вузов / Отв. ред. А. Н. Мещеряков. — М.: Наталис, 2011. — 368 с.
48. Кадуза Ямадо; Проблемы киноискусства (1968)
49. Камо-но Темэй. Записки из кельи; Перевод со старояпонского Н. Конрада; "Классическая японская проза XI-XIV вв." - М.: Худож.лит., 1988

50. Катасонова Е. Л. Японцы в реальном и виртуальном мирах: очерки современной японской массовой культуры. — М.: Восточная литература, 2012. — 357 стр.
51. Кино: Энциклопедический словарь / Гл. ред. С. И. Юткевич; Редкол.: Ю. С.
52. Киноцнтр [Электронный ресурс] // URL:http://kinocenter.rsuh.ru/article.html?id=783811 дата обращения (01.12.2018)
53. Китайская живопись кистью. Энциклопедия. Под ред. Вив Фостер. Издательство АРТ-РОДНИК, издание на русском языке, 2007г.
54. Китайские боги и мифы: [краткое введение в китайскую мифологию; красочные образцы искусства Древнего Востока; информативный путеводитель по миру богов и легенд Китая] /пер. с англ. Н. А. Виноградовой; гл. ред. Т. И. Хлебнова; М.: АРТ-Родник, 2003; 63 стр.
55. Китайские пейзажи [Электронный ресурс] // URL: http://izkitaja.ru/dost/81-kitayskie-peyzazhi.html дата обращения 23.01.2018)
56. Клуб восточной культуры 2 империи Рефераты [Электронный ресурс] //URL: http://dveimperii.ru/articles/chetyre-blagorodnyh дата обращения (4.01.2018)
57. KM.RU Рефераты [Электронный ресурс] //URL: http://www.km.ru/referats/E3D18702745F40E1BC4887BE325D53EF (дата обращения 23.11.2017)
58. Конституции государств (стран) мира: интернет-библиотека конституций Романа Пашкова. URL: http://worldconstitutions.ru/?p=37 Дата обращения: 7.12.2017)
59. Конфуцианство в Китае. Проблемы теории и практики / Отв. ред. Л. П. Делюсин. — М.: Наука, 1982. — 264 с.
60. Кравцов Ю. А.; Основы Киноэстетики. Теория и история кино. Учебное пособие, 2006.
61. Краткий анимешно-русский разговорник // anime*magazine. — М.: Сакура-пресс, 2004. — № 3. — С. 37
62. Крючкова О. Предания и мифы Древней Японии; М.: Эксмо, 2015, 96 стр.
63. Культурный портал РФ [Электронный ресурс] // URL: http://xn----8sbzdfdkkigfrhec4km.xn--p1ai/razdely/iskusstvo/zhivopis/zhivopis-yaponii дата обращения (19.01.2018)
64. Культурный портал РФ; [Электронный ресурс] // URL:https://hagakure.by/articles/article?id=123 дата обращения (22.01.2018)
65. Лаптев С. В. Китайско-японские отношения с глубокой древности до VI в. н. э.: диссертация кандидата исторических наук: 07.00.00. — Москва, 1998. — 262 стр.

66. Лафкадио Хэрн Мир по-японски. СПб., 2000, с. 55-63. Пер. Евгения Маевского
67. Ли Джуньяо, Ли Сяохун. Китайская живопись. Техника рисования, инструменты, сюжеты. Перевод и издание на русском языке. Издательская группа «Контэнт», 2011
68. Ли, Цзэхоу. Эстетические мысли Китая / Цзэхру Ли. Пекин, 1981.
69. Лунные блики. Классическая японская поэзия конца XIX — первой половины XX в. Пер. с яп. А. Долина. — М.: Наука. Главная редакция восточной литературы, 1991 — 376 стр.
70. Магазета [Электронный ресурс] // URL: https://magazeta.com/2017/11/8-ink-wash-animation/ © Магазета дата обращения (11.05.2018)
71. Макдональд, Кейко. «Оригинальная и влиятельная анимация -«Мой сосед Тоторо» Хаяо Миядзаки (1998)», издательство Keiko McDonald, «Чтение японского фильма - Кино в контексте», Гонолулу: Университет Гавайской прессы, 2006
72. Масами Симидзу «Как вступать в контакт с другими»; стр.:341
73. Маслов А. А. Инь и ян: хаос и порядок; Китай: Укрощение драконов. Духовные поиски и сакральный экстаз. М.: Алетейа, 2003, стр. 29-36.
74. Маслов А.А. Китай: Укрощение драконов. Духовные поиски и сакральный экстаз. М.: Алетейа, 2003, с. 29-36.
75. Медиа энциклопедия [Электронный ресурс] // URL: http://visart.info/ART/japon.htm дата обращения (12.01.2018)
76. Мещеряков, А. Н. Японское тело: к вопросу о приличиях // История и культура традиционной Японии 3: сб. мат. конф. — М.: РГГУ, 2010. — 296 стр.
77. Мир наизнанку; https://www.youtube.com/channel/UCdIp4tcWOGihEQKYxzSlFaQ
78. Млечин Л. М. Китай — великая держава номер один? — БХВ-Петербург, 2012, с. 281
79. Моя Япония [Электронный ресурс] // URL: http://www.aensland.narod.ru/Japan/stati/japans04.htm (дата обращения 23.11.2017)
80. Мурасаки Сикибу. «Повесть о Гэндзи», эпоха, автор // Повесть о Гэндзи (Гэндзи-моногатари). Приложение. Вступ. ст., сост., пер. с яп. стихотворных текстов Т. Л. Соколовой-Делюсиной / Отв. ред. Т. П. Григорьева. — М.: Наука, 1992. — С. 3—49. — 192 с.
81. Научные статьи Казахстана; [Электронный ресурс] // URL: https://articlekz.com/article/4981 дата обращения (29.03.2018)

82. Национальные менталитеты: их изучение в контексте глобализации и взаимодействия культур; [Электронный ресурс] //URL: http://national-mentalities.ru/news/uchastie_e_nikitinoj_v_konferencii_v_moldove/ дата обращения (21.11.2017)
83. Нейпир, Сьюзен Дж. «Вопрос вне места: карнавал, сдерживание и культурное восстановление в оживленном прочтении Миядзаки», «Журнал японских исследований», 32, no. 2 (2006): 287-310
84. Нейпир, Сьюзен Дж. «Противоборство с повествованием мастера: история как видение в фильме об уверенности Миядзаки Хаяо», позиции: критика культур Восточной Азии (2001): 467-493
85. Нейпир, Сьюзен Дж. Аниме от Акиры до «Движущегося замка Хаула»: опыт современной японской анимации, Нью-Йорк: Palgrave Macmillian, (2001) 221
86. Нидхэм, Джозеф (1962). Наука и цивилизация в Китае, вып. IV, часть 1: Физика и физические технологии. Издательство Кембриджского университета. стр. 123-124
87. Николаева Н. С. Декоративные росписи Японии 16 - 18 веков: От Кано Эйтоку до Огата Корина. — М.: Изобразительное искусство, 1989. — 232 с.
88. Николаева Н. С. Декоративные росписи Японии 16 - 18 веков: От Кано Эйтоку до Огата Корина. — М.: Изобразительное искусство, 1989. — 232 стр. 169 Paintmaster.ru [Электронный ресурс] // URL: https://paintmaster.ru/simvolika-anime.php дата обращения (14.12.2018)
89. Норбури, Пол. Япония: [путеводитель по обычаям и этикету] / Пол Норбури; [пер. с англ. Ю. Е. Бугаева]. 159 с. ил., карт., табл. 16 см. Москва: АСТ: Астрель, 2007
90. Обзоры по китайской социальной психологии). Вып. I. Пекин, 2005. С. 78.
91. Общественное объединение восточной культуры и традиций; [Электронный ресурс] // URL: https://hagakure.by/articles/article?id=123 дата обращения (18.01.2018)
92. Общественное объединение восточной культуры и традиций; [Электронный ресурс] // URL: https://hagakure.by/articles/article?id=123 дата обращения 19.01.2018
93. Овчинников В.; Ветка Сакуры; М.: Молодая гвардия; 224 стр. 129 Э. Дейноров «История Японии», — М.: АСТ, 2011, С. 517—601
94. Открытая реальность [Электронный ресурс] //URL: http://www.openreality.ru/school/religion/confucianism/main-ideas/ дата обращения (23.11.2017)

95. Паттен, Фред; Смотрю аниме, читая мангу: 25 лет эссе и обзоров. Stone Bridge Press; 2004г. 171 стр.
96. Первые полвека аниме (рус.) // АнимеГид: журнал. — 2008. — № 29. — С. 37
97. Переломов Л.С.; Конфуций. Первый учитель Поднебесной; М.: Литрес; 2017; 476 стр. 6 Конфуцианство в Китае: проблемы теории и практики. М., 1982. -119с.
98. Пигалев А.И., Евдокимцев Д.В. Ян и Инь. История философии. Энциклопедия. Минск, 2002, с. 1347-1348.
99. Политический атлас современности [Электронный ресурс] // URL: http://www.hyno.ru/tom2/1870.html дата обращения (22.05.2018)
100. Понятия и категории - Вспомогательный проект портала ХРОНОС; [Электронный ресурс] // URL: http://ponjatija.ru/node/923 дата обращения (12.11.2017)
101. Пронников В.А., Ладанов И.Д; Японцы (этнопсихологические очерки); 3-е изд, испр. и доп. — М.: ВиМ, 1996. — 400 с.
102. Пронников В.А.; Японцы: Этнопсихологические очерки; ВиМ, 1996; 399 стр.
103. Просол. А.; Япония. Лики времени. Менталитет и традиции в современном интерьере; М.: Наталис 2008; 385 стр.
104. Растения – символы японских садов; Голосова Е.В., Будилова Н.Ю; бот. Сади им. Царицына, Росс. Академия наук; [Электронный ресурс] // URL: https://cyberleninka.ru/article/v/rasteniya-simvoly-yaponskih-sadov; дата обращения (17.01.2018)
105. Рисующие ветер [Электронный ресурс] //URL: http://xn----dtbhcana6dhdqg2f7c.xn--p1ai/cgi-bin/rysuyushchye_veter/index.pl?i=2&text=page дата обращения (18.01.2018) 39 Школа живописи да Винчи [Электронный ресурс] //URL: http://www.davinci-school.ru/articles/chinese_symbolism/ дата обращения 18.01.2018)
106. Рифтин Б. Л. Инь и Ян. Мифы народов мира. Т.1., М., 1991, с. 547
107. Савельева А.; Мировое искусство. Мастера японской гравюры. — «Кристалл», 2007. — 208 с.
108. Савельева А.; Мировое искусство. Мастера японской гравюры. — «Кристалл», 2007. — 208 с.
109. Символика цвета в живописи Китая; Ма Ли; Универсальное и национальное в культуре: сборник научных статей / Белорусский государственный университет,

Гуманитарный факультет. – Минск, 2012. - С. 348-353 82 Чжэн, Тао. Контраст цветовой культуры в одежде России и Китая / ТаоЧжэн // Научный журнал Национального Университета имени Гуйчжоу; 2001. С. 23–24.

110. Символика цвета в живописи Китая; Ма Ли; Универсальное и национальное в культуре: сборник научных статей / Белорусский государственный университет, Гуманитарный факультет. – Минск, 2012. - С. 348-353

111. Син Лу Риторика китайской культурной революции: влияние на китайскую мысль, культуру и общение. Университет Южной Каролины Пресс; 2004; 115 стр.

112. Синемафия [Электронный ресурс] // URL: http://www.cinemafia.ru/posts/826/ дата обращения (01.12.2018)

113. Синода Юдзиро. Хокори то нихондзин. – Токио: PHP кэнкю:дзё:, 1980. – 238 с. – На яп. яз. (Чувство гордости у японцев)

114. Су Дун-по. Стихи, мелодии, поэмы. М.: Художественная литература, 1975.

115. Сьюзен Дж. Нейпир, «Дело не к месту: карнавал, сдерживание и культурное восстановление в оживленном прочтении Миядзаки», «Журнал японских исследований», 32, no. 2 (2006): 288стр.

116. Тадао Сата; Кино Японии; Культурология, издательство Радуга; 1988;

117. Тадао Сато; Кино Японии; М.: Радуга; 1988; 189 стр.

118. Тонкости туризма [Электронный ресурс] // URL: https://tonkosti.ru/%D0%9A%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B0_%D0%AF%D0%BF%D0%BE%D0%BD%D0%B8%D0%B8 Дата обращения (28.03.2018)

119. Тропцев С.А.; Очерк истории китайского кино; М.: Наука; 1979;

120. Тэннэхилл Р. Секс в истории / Пер. с англ. А. И. Блейз. — М., 1995. — С.160

121. Усов В. Н. КНР: от «культурной революции» к реформам и открытости (1976—1984 гг.). — М.: ИДВ РАН, 2003. — С. 190

122. Успенский М.В.; Японская гравюра. — Санкт-Петербург: «Аврора», «Янтарный сказ», 2004. — 64 с. 148 Укийо́-Е // Ужи — Фидель. — М.: Советская энциклопедия, 1956. — С. 62

123. Философская школа Новый Акрополь [Электронный ресурс] // URL: https://www.newacropol.ru/Alexandria/symbols/river/ дата обращения (23.05.2018)

124. Фэн Мэнлун. Месть лиса // Проделки праздного дракона. Двадцать пять повестей XVI-XVII веков / Сост. Д. Н. Воскресенского. — М.: Художественная литература, 1989. — С. 391-415

125. Хаснетдинова Ю.Р. СЕМЕЙНЫЕ ОТНОШЕНИЯ В ЯПОНИИ // Научное сообщество студентов XXI столетия. ОБЩЕСТВЕННЫЕ НАУКИ: сб. ст. по мат. LXI междунар. студ. науч.-практ. конф. № 1(60). URL: https://sibac.info/archive/social/1(60).pdf (дата обращения: 04.12.2018)

126. Хитрук Ф. Профессия — аниматор. — М.: Гаятри, 2008. — Т. 1

127. Холодович А.А. Грамматические категории уважительности в современном японском языке. -М., 1979.

128. Храмов Ю. А. Юкава Хидэки (Yukava Hidechi (Hideki)) // Физики: Биографический справочник / Под ред. А. И. Ахиезера. — Изд. 2-е, испр. и дополн. — М.: Наука, 1983. — С. 313. — 400 с. — 200 000 экз. (в пер.)

129. Чжан, Хаонань; Избранные диссертации национального художественного колледжа / Хаонань Чжан. Ляонинский издательский дом изобразительных искусств, 1986

130. Чжэн // Научный журнал Национального Университета имени Гуйчжоу. 2001. С. 23-24

131. Чжэн, Тао. Контраст цветовой культуры в одежде России и Китая / ТаоЧжэн // Научный журнал Национального Университета имени Гуйчжоу; 2001. С. 23–24.

132. Что такое [Электронный ресурс] // URL: http://chto-takoe.net/chto-takoe-sintoizm-sinto/ дата обращения (25.04.2018)

133. Шабаева М. В. Понятие «стыда» в японской культуре // Молодой ученый. — 2012. — №6. — С. 483-486.

134. Школа живописи да Винчи [Электронный ресурс] //URL: http://www.davinci-school.ru/articles/chinese_symbolism/ дата обращения 18.01.2018)

135. Шрейдер А.Япония и японцы. Путевые очерки современной Япони; Издание А. Ф. Девриена; 680стр.

136. Эксмо – издательская группа [Электронный ресурс] // URL: https://eksmo.ru/slovar/manga/ дата обращения (13.01.2019)

137. Электронная база данных «Национальные менталитеты: их изучение в контексте глобализации и взаимодействия культур»

138. Электронная библиотека ИФ РАН» Новая философская энциклопедия»; [Электронный ресурс] // URL: https://iphlib.ru/greenstone3/library/collection/newphilenc/document/HASH1a1f1a995c20707f9b541a дата обращения (12.11.2017)

139. Энциклопедия кругосвет [Электронный ресурс] // URL: https://www.krugosvet.ru/enc/kultura_i_obrazovanie/teatr_i_kino/ANIMATSIYA.html#part-2 дата обращения (01.02.2019)
140. Юткевич, С. И.; В театрах и кино свободного Китая: записки советского режиссёра; М.: Искусство; 1953;
141. Япония: жизнь и нравы [Электронный ресурс] // URL: http://shizuoka.ru/kultura-i-traditscii/kul-tura-i-traditscii/zhenschiny-v-yaponii-istoriya-i-sovremennost.html дата обращения (28.03.2019)
142. Японская письменность от истоков до наших дней». — М.: Восток-Запад, 2006г.
143. Японская школа аниме и манга [Электронный ресурс] // URL: http://animefirst.ru/news/120-ierarkhichnost-yaponskogo-obshchestva; дата обращения (17.01.2018)

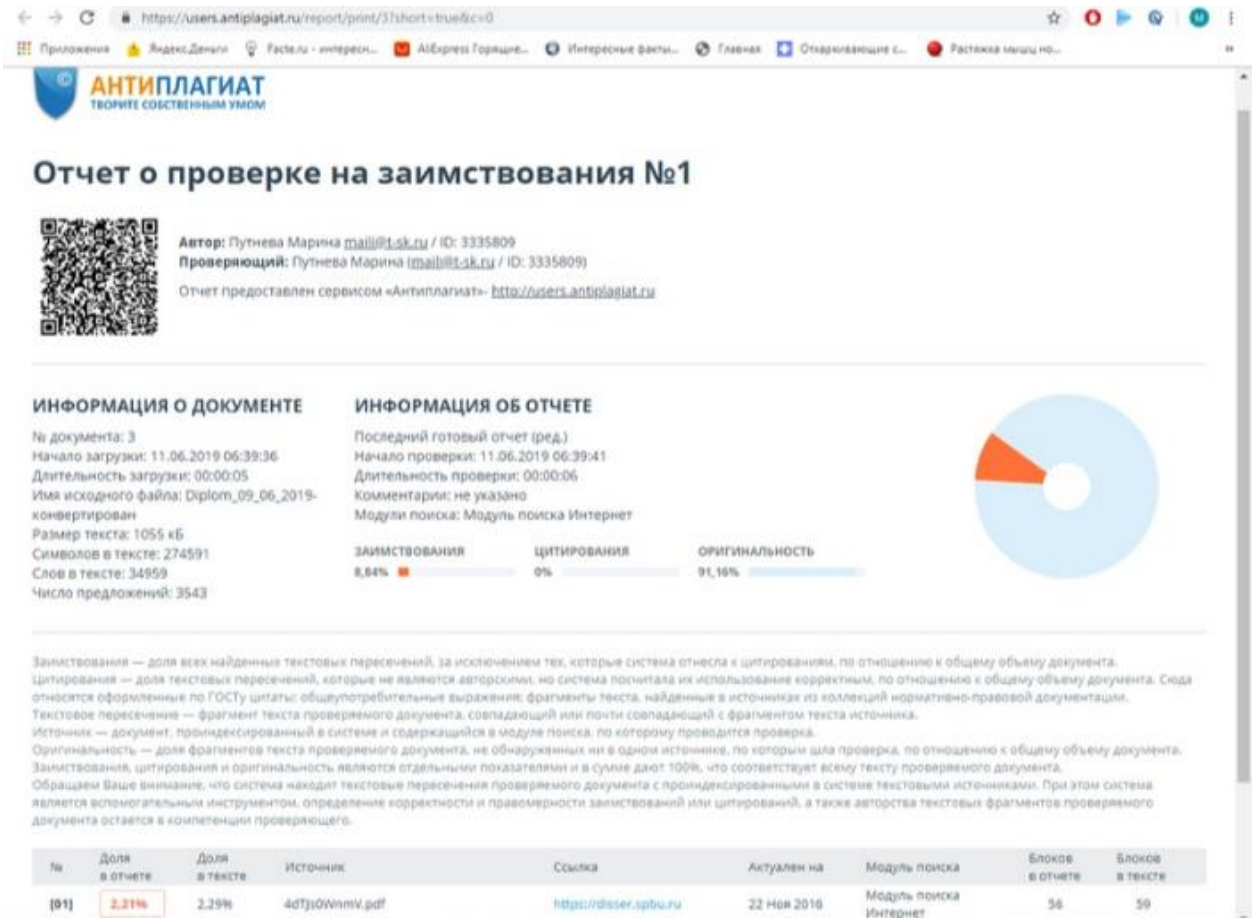
144. Actar`s rewies [Электронный ресурс] // URL.:https://actar.wordpress.com/2011/11/26/tradition-and-modernity-in-kikis-delivery-service/ дата обращения (12.04.2019)
145. Ancient history encyclopedia [Электронный ресурс] // URL: https://www.ancient.eu/Yin_and_Yang / дата обращения (02.06.2018)
146. Anime Explosion! - The What? Why? & Wow! of Japanese Animation. Stone Bridge Press. pp.92
147. Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation by Susan J. Napier; The Journal of Asian Studies; Vol. 61, No. 2 (May, 2002), pp. 727-729p.
148. Articles.latimes [Электронный ресурс] // URL: http://articles.latimes.com/1994-07-13/entertainment/ca-15117_1_lion-kingГ дата обращения (03.03.2019)
149. Arzamas [Электронный ресурс] // URL: https://arzamas.academy/materials/1620 дата обращения (15.02.2018)
150. Bordwell and Thompson (2010). Film History: An Introduction (Third Edition). New York: McGraw-Hill Companies, Inc. pp. 639–640.
151. Bordwell and Thompson (2010). Film History: An Introduction (Third Edition). New York: McGraw-Hill Companies, Inc. pp. 638–640
152. Brenner R. E. Understanding Manga and Anime. — Greenwood Publishing Group, 2007. — 356 p

153. Campany, Robert Ford. Strange Writing: Anomaly Accounts in Early Medieval China. SUNY, New York, 1996: ix,99.
154. China daily [Электронный ресурс] // URL: http://www.chinadaily.com.cn/culture/2017-03/16/content_28581355.htm дата обращения (23.10.2018)
155. Chinastudy.com [Электронный ресурс] //URL: http://www.chinastudy.ru/articles/item/id/28 дата обращения (12.11.2017)
156. Clements J. The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917 / Jonathan Clements, Helen McCarthy. — 2-е изд. — Stone Bridge Press, 2006. — 867.
157. Clements, Jonathan, McCarthy, Helen. The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917. — 2-е изд. — Stone Bridge Press, 2006. — p. 31. — 867 p.
158. Clements, Jonathan, McCarthy, Helen. The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917. — 2-е изд. — Stone Bridge Press, 2006. — p. 31. — 867 p.
159. Color-meanings.com [Электронный ресурс] // URL: https://www.color-meanings.com/color-symbolism-in-chinese-culture-what-do-traditional-chinese-colors-mean дата обращения (25.04.2018)
160. Du, Daisy Yan (2012). "A Wartime Romance: Princess Iron Fan and the Chinese Connection in Early Japanese Animation," in On the Move: The Trans/national Animated Film in 1940s-1970s China, University of Wisconsin-Madison, 2012. University of Wisconsin-Madison.
161. Du, Daisy Yan (2012). "A Wartime Romance: Princess Iron Fan and the Chinese Connection in Early Japanese Animation," in On the Move: The Trans/national Animated Film in 1940s-1970s China. University of Wisconsin-Madison. pp. 15–60
162. Du, Daisy Yan (2012). "The Dis/appearance of Animals in Animated Film during the Cultural Revolution," in On the Move: The Trans/national Animated Film in 1940s-1970s China. University of Wisconsin-Madison.
163. Edwards, Janet. Hayao Miyazaki as Auteur. [Электронный ресурс] // URL.: http://umifuu.deep-ice.com/random/miyazaki.html дата обращения (02.04.2019)
164. Forbs [Электронный ресурс] // URL: https://www.forbes.ru/tehnologii/100-let-forbes351713-vzor-v-budushchee-pochemu-yaponcy-predpochitayut-ispolzovat-robotov дата обращения (02.03.2019)

165. Frederik L. Schodt; The Astro Boy Essays: Osamu Tezuka, Mighty Atom, and the Manga/Anime Revolution; Stone Bridge Press; 2007, 248 p.
166. Historic.ru [Электронный ресурс] // URL: http://historic.ru/books/item/f00/s00/z0000006/st004.shtml (дата обращения 18.12.2017)
167. History of Anime [Электронный ресурс] // URL: https://bridgetharveyanm220.wordpress.com/2015/03/24/history-of-anime/ дата обращения (1.02.2019)
168. Huntington R.M. Comparison of Western and Japanese cultures. – Monumenta nipponica. – Tokyo, 1968, vol. 23, № 3/4, p. 475-484.
169. Insidejapan [Электронный ресурс] // URL.:https://www.insidejapantours.com/blog/2014/07/22/kawaii-history/ дата обращения (29.04.2019)
170. Japan Foundation [Электронный ресурс] // URL: https://jpfmw.ru/ru/events-archive/iskusstvo-bensi.html дата обращения (29.11.2018)
171. Japanpowered$ [Электронный ресурс] // URL: https://www.japanpowered.com/japan-culture/animes-visual-language дата обращения (20.02.2019)
172. Kahn H. The emerging Japanese superstate: Challenge and response. – Englewood Cliffs (N.J.): Prentice-Hall, 1971. – 274 p. (A prisma paperback; P-2) (A spectrum book). – Bibliogr.: p. 247-250.
173. Keyko McDonald; Reading a Japanese Film: Cinema in Context; University of Hawaii Press, 2006; 292 p.
174. Lent / Ying; Comics Art in China; 2017. eBook , 288 S. ePub; University Press of Mississippi.
175. Lenta.ru [Электронный ресурс] // URL: https://lenta.ru/articles/2014/01/30/hikikomori/ дата обращения (01.04.2018)
176. Maçek III, J.C. (2012-08-02). "'American Pop'... Matters: Ron Thompson, the Illustrated Man Unsung"
177. MangaTokyo[Электронный ресурс] // URL: https://manga.tokyo/columns/explaining-animes-common-visual-symbols-and-their-meanings/ дата обращения (20.12.2018)

178. Moore Ch. A. Editor's supplement: The enigmatic Japanese mind. – In: The Japanese mind: Essentials of Japanese philosophy a. culture / Ed. by Moore Ch. A. Tokyo, 1973. p. 288-313.
179. Newtonew [Электронный ресурс] // URL https://newtonew.com/culture/kak-sozdayut-multfilmy дата обращения (25.09.2018)
180. Nippon.com [Электронный ресурс] // URL: https://www.nippon.com/ru/views/b03901/ дата обращения (20.03.2019)
181. Norine Dresser, Multicultural Manners: New Rules of Etiquette for a Changing Society, ISBN 0-471-11819-2, 1996, page 67
182. Norine Dresser, Multicultural Manners: New Rules of Etiquette for a Changing Society; 1996, page 67
183. Of Mice and Magic: A History of American Animated Cartoons; Leonard Maltin; New American Library, 1987; 485 стр.
184. Pasilika [Электронный ресурс] // URL: http://worlds-culture.ru/index.php?action=full&id=153 дата обращения (11.11.2017)
185. Quora.com [Электронный ресурс] // URL: https://www.quora.com/How-much-NARUTO-anime-series-bears-similarity-to-Japanese-culture дата обращения (27.04.2019)
186. Richmondworldaffairs [Электронный ресурс] // URL: http://www.richmondworldaffairs.org/role-of-women-in-japan/ дата обращения (20.03.2019)
187. Rose, S. "The great fall of China", The Guardian, 2002-08-01. Retrieved on 2007-04-28
188. Sadpanda [Электронный ресурс] // URL: http://sadpanda.cn/archives/5122 дата обращения (20.10.2018)
189. Stephen Teo (July 2003). ""There Is No Sixth Generation!" Director Li Yang on Blind Shaft and His Place in Chinese Cinema". Retrieved April 3, 2015. 58 Corliss, Richard (2001-03-26). "Bright Lights". Time. Retrieved April 3, 2018
190. Stoodwood.ru; [Электронный ресурс] //URL:https://studwood.ru/599511/filosofiya/filosofiya_drevnego_kitaya_daosizm_buddizm дата обращения (12.11.2017)
191. Studychinese.ru [Электронный ресурс] //URL http://www.studychinese.ru/articles/8/196/ дата обращения 22.01.2018)

192. Syfy.com [Электронный ресурс] // URL: https://www.syfy.com/syfywire/osamu-tezuka-princess-knight-bizarre-gender-politics дата обращения (20.03.2019)
193. Times [Электронный ресурс] // URL: https://gbtimes.com/page/services дата обращения (24.04.2018)
194. ToonBoom [Электронный ресурс] // URL: https://www.toonboom.com/resources/video-tutorials/chapter/cut-out-animation дата обращения (06.02.2019)
195. What`s on weibo [Электронный ресурс] // URL: https://www.whatsonweibo.com/the-chinese-animation-dream-making-made-in-china-donghua-great-again/ дата обращения (23.10.2018)
196. Widewalls [Электронный ресурс] // URL: https://www.widewalls.ch/10-japanese-artists-under-50/ дата обращения (24.09.2018)
197. World cat [Электронный ресурс] // URL: https://www.worldcat.org/title/nihon-animeshon-eiga-shi-the-history-of-japanese-animation/oclc/644957915?referer=di&ht=edition дата обращения (02.02.2019)
198. XX век: Направления китайского искусства (1950 — 2010 гг.) [Электронный ресурс] // URL: http://iskusstvo-info.ru/napravleniya-kitajskogo-iskusstva-s-1950-h-po-2010-gg/ дата обращения (14.10.2018)
199. Yingjin Zhang; Китайское национальное кино; Routledge
200. You-anime [Электронный ресурс] // URL: https://you-anime.ru/watch/ryadovoi-norakuro дата обращения (23.01.2019)
201. Your Otaku Friend in Japan$ [Электронный ресурс] // URL: https://manga.tokyo/columns/explaining-animes-common-visual-symbols-and-their-meanings/ дата обращения (20.02.2019)



АНТИПЛАГИАТ
ТВОРИТЕ СОБСТВЕННЫМ УМОМ

Отчет о проверке на заимствования №1

Автор: Путнева Марина mailli@t-sk.ru / ID: 3335809
Проверяющий: Путнева Марина (mailli@t-sk.ru / ID: 3335809)

Отчет предоставлен сервисом «Антиплагиат» - http://users.antiplagiat.ru

ИНФОРМАЦИЯ О ДОКУМЕНТЕ

№ документа: 3
Начало загрузки: 11.06.2019 06:39:36
Длительность загрузки: 00:00:05
Имя исходного файла: Diplom_09_06_2019-конвертирован
Размер текста: 1055 кБ
Символов в тексте: 274591
Слов в тексте: 34959
Число предложений: 3543

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ОТЧЕТЕ

Последний готовый отчет (ред.)
Начало проверки: 11.06.2019 06:39:41
Длительность проверки: 00:00:06
Комментарии: не указано
Модули поиска: Модуль поиска Интернет

ЗАИМСТВОВАНИЯ	ЦИТИРОВАНИЯ	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
8,84%	0%	91,16%

Заимствования — доля всех найденных текстовых пересечений, за исключением тех, которые система отнесла к цитированиям, по отношению к общему объему документа.
Цитирования — доля текстовых пересечений, которые не являются авторскими, но система посчитала их использование корректным, по отношению к общему объему документа. Сюда относятся оформленные по ГОСТу цитаты; общеупотребительные выражения; фрагменты текста, найденные в источниках из коллекций нормативно-правовой документации.
Текстовое пересечение — фрагмент текста проверяемого документа, совпадающий или почти совпадающий с фрагментом текста источника.
Источник — документ, проиндексированный в системе и содержащийся в модуле поиска, по которому проводится проверка.
Оригинальность — доля фрагментов текста проверяемого документа, не обнаруженных ни в одном источнике, по которым шла проверка, по отношению к общему объему документа.
Заимствования, цитирования и оригинальность являются отдельными показателями и в сумме дают 100%, что соответствует всему тексту проверяемого документа.
Обращаем Ваше внимание, что система находит текстовые пересечения проверяемого документа с проиндексированными в системе текстовыми источниками. При этом система является вспомогательным инструментом, определение корректности и правомерности заимствований или цитирований, а также авторства текстовых фрагментов проверяемого документа остается в компетенции проверяющего.

№	Доля в отчете	Доля в тексте	Источник	Ссылка	Актуален на	Модуль поиска	Блоков в отчете	Блоков в тексте
[01]	2,21%	2,29%	4dTjs0WnmV.pdf	https://disser.spbu.ru	22 Ноя 2016	Модуль поиска Интернет	56	59