

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДЗ «ЛУГАНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ТАРАСА ШЕВЧЕНКА»
Факультет іноземних мов
Кафедра східних мов

О.Д. Борзова

Короткий конспект лекцій
освітнього компонента
«Сучасна японська мова в розрізі манги та аніме»
для здобувачів освіти 2-4 курсів першого (бакалаврського) рівня
спеціальності 035 Філологія освітньо-професійної програми
«Мова і література (японська, англійська)»

Полтава – 2023

УДК 811.521:81'06(042.3)

РЕЦЕНЗЕНТИ:

Крижановська Ольга – доктор філологічних наук, доцент, в.о. завідувача кафедри української та зарубіжної літератури ДЗ «Луганський національний університет імені Тараса Шевченка»

Хайруліна Наїля - кандидат філологічних наук, в.о. завідувача кафедри романо-германської філології ДЗ «Луганський національний університет імені Тараса Шевченка»

Борзова О.Д.

Короткий конспект лекцій освітнього компонента «Сучасна японська мова в розрізі манги та аніме» для здобувачів освіти 2-4 курсів першого (бакалаврського) рівня спеціальності 035 Філологія освітньо-професійної програми «Мова і література (японська, англійська)» – 1-е видання / Борзова Олександра Дмитрівна; Держ. закл. «Луганський національний університет імені Тараса Шевченка». Полтава : Вид-во ДЗ «ЛНУ імені Тараса Шевченка», 2023. – 23 с.

Короткий конспект лекцій освітнього компонента «Сучасна японська мова в розрізі манги та аніме» для здобувачів освіти 2-4 курсів першого (бакалаврського) рівня спеціальності 035 Філологія освітньо-професійної програми «Мова і література (японська, англійська)» складається з передмови, лекційного матеріалу та списку використаних джерел. Видання рекомендовано для здобувачів вищої освіти освітньо-професійної програми «Мова і література (японська, англійська)».

Рекомендовано до друку Вченою радою
ДЗ «Луганський національний університет
імені Тараса Шевченка»
(протокол № 4 від 23.11 2023 року)

© **Борзова О.Д., 2023**

© ДЗ „ЛНУ імені Тараса Шевченка”, 2023

ЗМІСТ

1. Попередні зауваження	4
2. Історія виникнення манги	5
3. Розвиток аніме як окремого жанру анімації	9
4. Студія «Гіблі»	15
5. «Батько манги та аніме» Осаму Тедзука	17
6. Сатоші Кон	20

ПЕРЕДМОВА

Манга та аніме є дуже популярними серед молодого покоління в багатьох країнах світу. Їх популярність зростає з кожним роком, особливо серед підлітків та здобувачів освіти.

Манга - це японські комікси, які мають свій власний стиль малювання та нарацію історій. Вона часто стає основою для аніме-адаптацій, що є анімаційними версіями манги. Аніме - це анімаційні фільми та серіали, які часто мають коріння в манзі. Вони охоплюють різні жанри, від фантастики та фентезі до романтики та драми. Аніме здатне знайти широке коло глядачів через свою динаміку, цікаві персонажі та розмаїття сюжетів.

Популярність манги та аніме у молоді особливо сприяє їх доступності через Інтернет та стрімінгові платформи. Багато фанатів отримують доступ до своїх улюблених серіалів та коміксів онлайн. Крім того, відбуваються численні конвенти і фестивалі, присвячені манзі та аніме, що є місцем зустрічей фанатів, показу нових релізів та виставок.

Загалом, манга та аніме залишаються популярними формами розваги й своєрідного хоббі, які викликають інтерес молодих людей у всьому світі, включаючи Україну. Тенденції до перекладу українською мовою манги й аніме є безперечними, тому знання особливостей цих жанрів вельми важлива для майбутніх філологів-японістів.

Мета короткого курсу лекцій - розглянути походження та розвиток цих популярних форм мистецтва, зосереджуючись на японській культурній спадщині. Лекції дають здобувачам освіти можливість отримати уявлення про етапи розвитку манги та аніме - від їх витоків до сучасних напрямків. Увага приділяється вивченню важливих авторів, творців та студій, що вплинули на розвиток манги й аніме. Здобувачі освіти мають можливість проаналізувати ключові роботи та тренди.

Короткий конспект лекцій сприятиме розширенню культурного світогляду і освітнього досвіду, допоможе зрозуміти вплив манги та аніме на сучасну глобалізовану культуру. Пропонований лекційний матеріал призначено для здобувачів освіти 2-4 курсів «Мова і література (японська, англійська)», а також для поціновувачів сучасної японської культури.

Історія виникнення манги

Витоки виникнення манги (漫画 буквально «гумористичні малюнки») відносять ближче до XVIII століття. Без сумніву, на мангу як явище вплинули й культурні цінності Сполучених Штатів — американські комікси, які були привезені до Японії військовослужбовцями, а також зображення та теми американського телебачення, кінофільмів та мультфільмів (зокрема створених компанією Уолта Діснея). Наразі одним із найбільших дистриб'юторів та видавців манги є компанія **Kodansha** (від 講談 koudan – традиційне японське мистецтво оповідання). Головний офіс компанії розташований в Бунке, Токіо. Kodansha видає такі відомі журнали з мангою, як Nakayoshi, Afternoon, Weekly Shonen Magazine, Monthly Shonen Magazine, Monthly Shonen Magazine Special, Seasonal Shonen Magazine Wonder, а також літературні журнали «Гундзо», «Гендай». Kodansha також є спонсором престижної премії для мангак — Kodansha Manga Award, яку започаткували в 1977 році. Серед манг-переможців Fairy Tail (2009), а також «Атака на титанів» (2011).

У 16 столітті популярність серед населення Японії набуло образотворче мистецтво **уки-е**, яке зіграло важливу роль у розвитку сучасної манги. Значних успіхів на цій ниві досяг художник **Кацусіка Хокусай**. Він же ввів у обіг термін «манга» — з 1814 по 1878 рік виходив його твір під назвою «манга Хокусая», що налічує загалом 15 томів. Розвиваючись, манга увібрала у собі як традиції уки-е, так і західні техніки. Після реставрації Мейдзі, коли японська залізна завеса впала і почалася модернізація Японії, в країну почали завозити західні комікси, а художники отримали можливість вчитися у своїх іноземних колег особливостям композиції, пропорціям, кольору — речам, яким у уки-е не приділялося уваги, оскільки сенс та ідея малюнка вважалися важливішими за форму. В 1902 почав видаватися гумористичний комікс під назвою Tagosaki to Makube no Toukyou kenbutsu авторства Ракутена Кітадзава. Цей твір, створений на кшталт американських коміксів, став першим у Японії

«серіальним» коміксом. У період 1900-1940 р. манга ще не носила роль значного соціального явища, а була скоріше одним з нових захоплень молоді.

1926-го року новим імператором Японії став Хірохіто. Політична влада почала поступово переходити до військових діячів. Мілітаризм знайшов своє відображення й у масовій культурі Японії — пропаганда «японських національних цінностей» та виховання патріотичного займала значне місце у мистецьких творах того часу. Мангаки були змушені творити виключно на військову тематику, а до тих, хто чинив опір, застосовувалися різні види покарань. Одним із найпопулярніших графічних творів (і одночасно художнім символом епохи) стала дитяча манга *のらくろ*, що виходила з 1931-го року. Сюжет розповідає про пса Норакуро, який проходить службу в пародійній армії тварин. У 1941 році дана манга, сприйнята як «глум над японською армією», була заборонена.

Післявоєнна історія послужила важелем для формування споживчого попиту на мангу, що сприяло закладенню нової традиції її створення. Виникають різні жанри манги.

Сучасна манга почала зароджуватися в період окупації (1945-1952) і досить швидко розвивалася в післяокупаційні роки (1952-початок 1960-х). Хоча політика цензури, запроваджена США, забороняла твори про війну і японський мілітаризм, вона не мала нічого проти поширення манги. Відбувалося становлення манги як форми мистецтва, яке призначалося як дітей, так і для дорослих. Саме тоді було створено дві серії манги, які вплинули на всю майбутню історію манги. Перша була створена **Осаму Тедзукою**, який вважається засновником сучасної японської манги, і називалася *鉄腕アトム* (у США відома як *Astro Boy*), друга – *サザエさん* авторства Матіко Хасегави.

Осаму Тедзука помер 1989 року, за свою кар'єру він створив близько 500 манг. Крім того, Тедзука вважається фундатором сучасної японської манги. Він суттєво вплинув на еволюцію манги та аніме, заклавши основи їхнього майбутнього розвитку. Осаму Тедзука був першим президентом Асоціації японської анімації, а також упровадив у техніку малюнку малювання манги

нові художні прийоми, характерні для зйомок кінострічок: крупний план, зміну ракурсів, оптичні ефекти. Він став основоположником багатьох нових жанрів манги, серед яких наукова фантастика, фентезі і триллер. У період між 1950 і 1969 роками читацька аудиторія постійно зростала, і розпочалося становлення двох на той час основних жанрів манги: 少年 (манга для хлопчиків) і 少女 (манга для дівчаток). Остання малювалася переважно дорослими чоловіками для молодих читачок.

У 1969 році було утворено колектив жінок-мангак «Союзу 24 року», до якого увійшло п'ять жінок. Група вважалася першим подібним колективом. Саме завдяки вкладу «Союзу 24 року» створення сьодзьо-манги (від 少女 – «дівчачий») стала прерогативою мангак-жінок. У 1971 році Рієко Ікеда, одна з основоположниць «Союзу 24 року», почала роботу над своєю мангою ベルサイユのばら («Троянда Версалю»), дія якої розгортається в дореволюційній Франції. Сюжет розповідає про жінку на ім'я Оскар, яка стає капітаном гвардії Марії-Антуанетти. Цей твір справив значний вплив на естетику та ідеологію всієї створеної надалі сьодзьо-манги. Всі сюжетні нововведення Ікеди – сильна та незалежна героїня, інтенсивна загальна емоційність твору та витончений малюнок – досі є основними характеристиками сьодзьо-манги.

У наступні десятиліття одночасно з розвитком сьодзьо-манги стали з'являтися її піджанри. Основними серед них стали романтика, супергероїка та так звані «жіночі комікси» (レディーコミ) і жанр дзьосей (女性 – «жіночий»). Багато в чому ці піджанри перетиналися.

Для романів виховання притаманно проходження головного героя через досвід нещастя та внутрішнього або зовнішнього конфлікту – подібне явище характерне й для сьодзьо-манги. З появою в сьодзьо-манзі історій про супергероїнь почали ламатися традиційні уявлення японського читача про жіночу покірність. Манга 美少女戦士セーラームーン (Pretty Soldier Sailor Moon) Наоко Такеучі – історія про групу дівчат, які одночасно героїні та звичайні підлітки зі своїми проблемами. Подібна комбінація виявилася

надзвичайно успішною, а манга та аніме про Сейлор Мун набули міжнародної популярності. У творах про супергероїнь часто використовується троп 戦隊 (сентай від «війна» + «компанія»). Він застосовується для позначення команди дівчат на кшталт сейлор-воїнів у Сейлор Мун. У 1980-х років і надалі розпочав своє становлення піджанр сьодзьо-манги, призначеної для молодих жінок. Він торкався тем роботи, дружніх та романтичних відносин.

На рубежі XX і XXI століть манга становила майже чверть усієї друкованої продукції Японії. Почала зростати популярність манги і поза Японією. Переклади манги стали надзвичайно популярними на закордонних ринках — у деяких випадках вони зрівнялися з продажами вітчизняних коміксів або перевершили їх.

Одночасно зі становленням манги для дівчат та жінок розвивались жанри, цільовою аудиторією яких були хлопчики та юнаки. Така манга наразі може бути класифікована за декількома ознаками, однією з головних для якої є вікова категорія читача: сьонен-манга (少年 – «хлопчик») призначена для хлопчиків молодше 18 років, а сейнен-манга (青年 від «молодик») – для чоловіків віком від 18 до 30 років. У багатьох творах даних жанрів зустрічаються теми наукової фантастики та технологій. До ранніх прикладів сьонен-манги такого характеру можна віднести 鉄腕アトム (Астробой) і ドラえもん. Іншою популярною темою в сьонен-манги є спорт. На початку 1990-х років у зв'язку з послабленням цензури в Японії в манзі набули широкого поширення навколо-сексуальні теми, які не піддалися цензурі і в англійських перекладах.

Ще одним цікавим явищем, що стосується мальовки «хлопчачих» манга-сюжетів, є художній стиль «гекіга» (劇画 – «драматичні картинки»), який застосовується для позначення більш реалістичної мальовки манги (манга アキラ Кацухіро Отото). Мальовка цієї культової манги вважається проривом як для мангаки, так і для всієї манга-індустрії. Твір став однією з перших

повністю перекладених англійською мовою манг і видавався під імпринтом Epic Comics, що належить Marvel Comics.

Розвиток аніме як окремого жанру анімації

Аніме (яп. アニメ, від англ. Animation) – японська мультиплікація. На відміну від мультфільмів інших країн, призначених в основному для перегляду дітьми, більша частина аніме розрахована на підліткову і дорослу аудиторію, і багато в чому за рахунок цього має високу популярність у світі. Аніме відрізняється характерною манерою мальовки. Існує в формі телевізійних серіалів, а також повнометражних фільмів.

Історія аніме корінням сягає початку ХХ століття, коли японці стали виявляти помітний інтерес до іноземних технік створення анімаційних фільмів. Найстаріше відоме нині аніме було створено близько 1907 року. Короткий мультфільм під назвою 活動写真 (Кацудо сясін) складався з п'ятдесяти намальованих на стрічці целулоїду кадрів.

Друге покоління японських аніматорів виникло в передвоєнний період. Міністерство освіти Японії надавало фінансову підтримку аніматорам, оскільки спочатку аніме використовувалося у школах як допоміжний навчальний матеріал. Згодом цей жанр став популярним і в інших сферах: наука, реклама, політика. Однією з перших ластівок наступаючого милітаризму став 11-хвилинний мультфільм Ясудзі Мурати のらくろ, що вийшов у 1934-му році, знятий за мотивами однойменної манги. У розгاردіаш Другої Світової японський уряд вирішив фінансувати створення першого японського повнометражного мультфільму агітаційного змісту та доручив Міцуйо Сео зібрати для цієї мети команду аніматорів. Таким чином, у 1943 році у світ вийшов 37-хвилинний анімаційний фільм 桃太郎の海鷲 (Momotaro no Umīwashi, «Момотаро — морський орел»), сюжет якого відтворює напад

японців на Перл-Харбор. Даний мультиплікаційний фільм справив глибоке враження на молодого Осаму Тедзуку.

Після закінчення війни економіка Японії перебувала в занепаді. На початку 1950-х років, після завершення окупації, американці почали масово ввозити свою кінопродукцію до Японії. Згодом американські анімаційні фільми стали закуповуватися японськими прокатниками вже на добровільній основі, внаслідок чого японська аудиторія отримала можливість ознайомитися з багатьма популярними американськими мультфільмами того часу, наприклад, про Міккі Мауса, Дональда Дака та Супермена. Технічна перевага американських мультфільмів та кінофільмів вразила японських аніматорів, які усвідомили необхідність створення великих анімаційних студій. Першими такими студіями стали «Ніппон дога» та «Тохо ейга». Створена в 1956 році Tоеі Animation (до 1998 року відома під назвою Tоеі Doga), створена Хіросі Окавой після придбання «Ніппон дога», в 1958 році випустила свій перший повнометражний кольоровий аніме назвою «Легенда про Білу Змію» (яп. 白蛇伝 Хакудзяден), що справив серйозний вплив на майбутнього аніматора Хаяо Міядзакі. Мультфільм є адаптацією однойменної китайської казки. В 1963 Осаму Тедзука, прозваний «батьком манги», заснував студію Mushi Productions і випустив свій перший аніме-серіал 鉄腕アトム (Tetsuwan Atom). Це й стало початком буму аніме в Японії. Ідея залучення китайської тематики була ініційована Тоеі, щоб послабити напружене післявоєнне ставлення до сусідніх країн далекого сходу. Виникнення Тоеі ознаменувало початок нового періоду у розвитку аніме — періоду професійної творчості. Перші повнометражні фільми студії дуже близько дотримувалися канонів творів Діснея: сюжети були засновані на народних казках, використовувалися музичні та пісенні вставки, а нарівні з людьми у фільмах фігурували тварини, які підтримували головних героїв. Істотний вплив на розвиток японської анімації в 1960-ті роки зробило широке поширення телебачення в країні. У 1965 році почав випускатися перший кольоровий мультсеріал студії Mushi Productions під назвою Jungle Taitei (англ. Kimba the White Lion), сюжет якого

ліг в основу випущеного пізніше диснейвського мультфільму «Король Лев». У 1966 році Toei Doga випустила свій перший сьодзьо-серіал під назвою Mahoutsukai Sally («Відьма Саллі») за мотивами манги Міцутеру Йокоями «Відьма Санні»; дане аніме також є першим у жанрі махо-сьодзьо (魔法少女 – «дівчина-чарівниця»). У 60-ті ж роки Осаму Тэдзука, прихильник ідеї про мангу та анімацію для різного віку, створив кілька аніме, орієнтованих на дорослу аудиторію: це були «Тисяча та одна ніч» (1969) та «Клеопатра».

Протягом 1970-х років аніме активно змінювалося, народжуючи нові жанри, такі, наприклад, як *メカ*. Основу даного жанру заклав Го Нагаї (Mobile Suit Gundam (1979-1980)). Зростання наукової фантастики в анімі призвело до зміщення акценту серіалів з пригод супергероїв на більш реалістичні та опрацьовані космічні опери, де поняття добра і зла вже не були такими картинно-прямолинійними. Знімалися також серіали, головних персонажів яких зараз можна охарактеризувати як «антигероїв». Багато відомих режисерів, зокрема Хаяо Міядзакі, розпочинали свою кар'єру саме в ці роки. У 1971 році було розпочато телепоказ першого «дорослого» телесеріалу, Lupin III. Тоді ж відбувається чіткий поділ аніме за статевою ознакою, але поза Японії аніме мало поширювалося. Основну частину глядацької аудиторії становили діти, для котрих і створювалася більша частина анімації. Неабиякий вплив на дитяче аніме мала створена в 1975 році студія Nippon Animation, яка випустила в той період значну кількість кодомо-серіалів, серед яких «Пригоди бджілки Майї». Одним із найпопулярніших і водночас найтриваліших аніме став серіал «Дораемон», сюжет якого оповідає про пригоди хлопчика на ім'я Нобіта і кота-робота Дораемона з майбутнього. У другій половині 1970-х років на екрани вийшли два телесеріали, які суттєво вплинули на розвиток жанру сьодзьо: «Кенді-Кенді» (1976-1979), створений студією Toei Doga, і Versailles no Bara (1979-1980) а манга 1971 студії TMS. У цих творах було сформовано багато архетипів персонажів сьодзьо-серіалів та мотиви розвитку сюжетної лінії, що знайшли відображення у наступних творах даного жанру. Серіал Versailles no Bara режисерів Тадао Нагахами та Осаму Дедзакі відрізняється

високою історичною точністю (єдиним вигаданим персонажем у ньому є головна героїня Оскар) і досі вважається одним із найкращих історичних аніме. Протягом 1970-х років аніме почало поступово проникати в західну культуру, але аніме, які транслювалися по телебаченню, зазвичай піддавалися монтажу, оскільки компанії-дистриб'ютори сподівалися таким чином зробити серіали зрозумілішими для неяпонської аудиторії.

До 1980-х років аніме та манга широко поширилися Японією. Тоді ж відбувається зародження субкультури отаку 宅 (в Японії під цим терміном розуміється відданий чомусь фанат, а за її межами – саме фаната аніме та манги). З'явилися тематичні журнали Animage та Newtype. Перші шанувальники аніме з'являються також і в інших країнах, а японська анімація починає поступове входження на світовий ринок. Активно знімаються повнометражні анімаційні фільми. У ці ж роки був знятий один із найвідоміших класичних аніме-фільмів — Kaze no Tani no Nausicaa (яп. 風谷 «Навсікая з долини вітрів», 1984). Режисер «Навсікаї...», Хаяо Міядзакі та його напарник Ісао Такахата отримали можливість заснувати власну студію під патронажем колишнього редактора Animage Тосіо Судзукі, назвавши її スタジオジブリ (Studio Ghibli, 1985). Еволюціонували і способи поширення аніме. Крім традиційного показу серіалів по телебаченню з'явився окремий напрям збуту, який зветься OVA (англ. Original Video Animation, «анімація безпосередньо на продаж на відео»). До середини 1980-х років воно набуло широкого поширення на ринку домашнього відео. 1988 року відбулася відома подія в історії повнометражної анімації — мангакою Кацухіро Отото було знято фільм アキラ (Akira) за мотивами власної манги. Завдяки технічному виконанню та запутаному сюжету цей аніме-фільм справив величезне враження на весь світ. У другій половині 1980-х років випуск науково-фантастичних аніме пішов на спад, а серед японських анімаційних стрічок переважали твори жанру кіберпанк. Зазвичай у таких аніме зображувався

антиутопічний світ майбутнього, яким керує штучний розум ドラゴンボール (Dragon Ball, 1986).

У 1990 році з'явився новий підвид японської анімації – аніме, створене за мотивами ігор. Зріс інтерес до творів жанру фентезі. Так, студія Madhouse створила аніме Record of Lodoss War (ロードス島戦記 Ро:досу то: Сенкі, «Літопис війн острова Лодосс») під впливом творчості Джона Р. Р. Толкіна та японських легенд про стародавніх героїв і чудовиськ. Зовнішність ельфійки Діідліт стала взірцем зовнішності ельфів в манзі та аніме. У 1995 році виходить анімаційний фільм «Примара в обладунках» (攻殻機動隊 Ко:каку Кідо:тай), що завоював велику популярність. Продовжували виходити аніме жанру сьодзьо. Однією з найважливіших подій в історії цього жанру став вихід у 1992 році анімаційного серіалу 美少女戦士セーラームーン. Хаяо Міядзакі та Ісао Такахата продовжували створення повнометражних анімаційних фільмів на студії Гіблі (наприклад, «Порко Россо», 紅の豚 Куренай-но бута, «малиновий свин», міжнародна назва від італ. porco rosso – «червоний свин»). Після сплеску популярності попередніх років до початку 1990-х аніме переживало кризу фінансування. Знижувалася якість аніме-серіалів та фільмів, пов'язана з поверненням до перевірених часом сюжетів та конструкцій; серіали ставали коротшими – нормою стали аніме з 13 або 26 серій, хоча раніше ця цифра вважалася мінімальною. Продюсери не хотіли ризикувати, підтримуючи дорогі експериментальні фільми. У 1995 році виходить культовий телесеріал «Євангеліон» (міжнародна назва — Neon Genesis Evangelion). Його режисував Хідеакі Анно зі студії Gainax. Розказана сумбурно, з використанням безлічі артхаусних прийомів історія хлопчика, який біжить від реальності, була прийнята настільки добре, що через десять років обсяги продажів супровідних товарів – фігурок героїв, колекційних предметів – все ще досить великі. Вплив «Євангеліону» на аніме-індустрію був настільки великим, що породило навіть низку так званих «пост-Євангеліон»-серіалів. Більшість з них також

відносяться до жанру меха і мають якийсь релігійний, філософський або психологічний підтекст (приклад – «Експерименти Лейн»).

1990-ті та 2000-ті роки стали годиною широкого визнання аніме за межами Японії. «Акіра» і «Привид у обладунках», що вийшли у 1995 році, які вперше об'єднали традиційну анімацію та комп'ютерну графіку, здобули популярність по всьому світу. 1997 року повнометражний аніме-фільм «Принцеса Мононоке» зібравши 160 мільйонів доларів у прокаті лише у Японії. У 2000 році аніме стало популярним за межами Японії, викликавши розвиток відповідних субкультур в багатьох країнах. Популярний напрямок маркетингу аніме, що активно використовується в цей час – фансервіс. Ще одним незвичайним феноменом цього часу став японський аніматор Макото Сінкай («Дитя погоди»). Яскравим явищем стали фільми режисера Мамору Хосоди («Дівчинка, яка підкорила час»).

Процес розвитку аніме в 2010 році характеризується, з одного боку, подальшим використанням комп'ютерної графіки, з іншого, посиленням ролі потокових сервісів Amazon Prime Video, Crunchyroll і Netflix. Складається замкнене коло: нижчі рейтинги — менше грошей — гірша анімація — ще нижчі рейтинги. Аніме-індустрія переживає кризу. Серйозною подією був скоєний 18 липня 2019 року підпал студії Kyoto Animation. З 2018 року Китай, який раніше був партнером японських студій, активно зосередився на виробництві власної анімації. Тим не менш, у 2016 році Макото Сінкай випустив найкасовіше аніме десятиліття — «Твоє ім'я», а в 2019 році — «Дитя погоди». У списках найкращих аніме десятиліття «Атака титанів», «Токійський гуль», «Моя геройська академія».

Пандемія COVID-19 вплинула як на виробничий процес, так і на випуск нових серіалів та фільмів. про розширення анімаційного бізнесу за кордоном заявила корпорація Sony, використовуючи Aniplex, Animax, Crunchyroll, Funimation та бренд PlayStation, дистрибуція здійснюється англійською та китайською мовами. На фестивалі AnimeJapan 2021 Netflix анонсував випуск 40 нових аніме. Наразі найкасовішим аніме-фільмом в історії є «Винищувач

демонів: Поїзд “Нескінченний” (досл. «Клинок, що знищує демонів»). У світі та Японії популярні «Магічна битва» та «Re:Zero. Життя з нуля в альтернативному світі».

Студія Гіблі

Назву студії запропонував Хаяо Міядзакі. Будучи людиною, захопленою літаками, інтерес до яких він перейняв від батька, Хаяо Міядзакі обрав для назви італійський літак Caproni Ca.309 Ghibli. Фактично студія була започаткована в 1983 році, і її першим аніме став 風の谷のナウシカ «Навсікая з Долини Вітрів», який був створений на основі одноймної манги Хаяо Міядзакі. Одними з найважливіших тем твору є антивоєнна тема, енвайронменталізм та пацифізм, які й надалі будуть часто підійматися студією.

Свою професійну кар'єру в анімації Хаяо Міядзакі (1941) розпочав у 1963 році, коли після закінчення університету влаштувався на роботу до студії Toei Animation як фазувальник. Його колегою, а згодом і другом, став Ісао Такахата, разом з яким Міядзакі брав участь у роботі над мультфільмом 狼少年ケン («Кен – хлопчик-вовк»).

Ісао Такахата (1935–2018) – японський режисер анімації, сценарист і продюсер, співзасновник студії Гіблі. Довгий час працював із Хаяо Міядзакі, будучи спочатку його керівником, потім партнером. Найбільш відомі його картини: військова драма «Могила світлячків» та номінована на «Оскар» картина «Оповідь про принцесу Кагуя», заснована на японській народній казці.

На відміну від інших студій, які в основному займалися виробництвом телесеріалів, студія Гіблі створювалася з розрахунком на виробництво повнометражних фільмів, що в умовах погіршення конкуренції на ринку було досить ризиковано. Міядзакі створив велику кількість аніме, серед яких となりのトトロ («Мій сусід Тоторо», 1988), «Принцеса Мононоке» (1997), «Віднесені привидами» (2001) та інші. Роботи Такахати включають аніме

«Могила світлячків» (1988), «Мої сусіди Ямада» (1999) та інші. Широку популярність студії принесли фільми «Мій сусід Тоторо» та «Могила світлячків» 1988 року. Завдяки популярності персонажа Тоторо та продажу товарів під цією маркою студія змогла покрити витрати на виробництво нових стрічок, а Тоторо був обраний як логотип компанії.

となりのトトロ – аніме Хаяо Міядзакі 1988 року. Японія, п'ятдесяті роки 20-го століття. Переїхавши в село, дві маленькі сестри виявляють незвичайний, чудовий світ, населений Тоторо, чарівними пухнастими створіннями, з якими у дівчат відразу ж зав'язується дружба. Одні з них великі, інші зовсім крихітні, але у всіх у них величезне, добре серце і магічні здібності, здатні здійснювати незвичайне. Але побачити цих істот можуть лише діти, які їм сподобаються. Подружившись з сестрами, Тоторо не тільки влаштовують їм повітряну екскурсію по своїх володіннях, але і допомагають одній з дівчат побачитися з хворою мамою, що лежить в лікарні.

Одним із найбільш знакових аніме студії Гіблі 2000х років став мультфільм 千と千尋の神隠し (Віднесені привидами», 2001). Сюжет фільму розповідає про 10-річну дівчинку на ім'я Чихіро Огіно, яка переїжджає до нового будинку. Виходить так, що вона потрапляє в інший світ, населений примарами та монстрами. Після того, як її батьків перетворює на свиней відьма Юбаба, Чихіро йде на роботу в лазню Юбаби, щоб знайти спосіб звільнити себе та своїх батьків і повернутися до людського світу. У своїй архетипній подорожі Чихіро переходить від дитинства до дорослого життя.

У 2010-х режисерами до деяких аніме студії виступають також Хіромаса Йонебаяші («Арієтті з країни ліліпутів», 2010) та Горо Міядзакі – старший син Хаяо Міядзакі («Оповідь про принцесу Кагуя», 2013). Найбільш помітним аніме студії в цей період можна назвати 思い出のマーニー («Спогади про Марні», 2014). Дванадцятирічна Анна – замкнута і нетовариська дівчинка. Вона не має друзів, і єдина її віддушина – це малювання. Через слабе здоров'я Анну відправляють на літо в невелике містечко в Хоккайдо. Там вона зустрічає Марні – дівчинку, яка живе у великому багатому будинку на мілини.

Поступово вони стають добрими подругами. Ця дружба допомагає Анні примиритися з собою та навколишнім світом. Глядачеві належить дізнатися, хто ж така насправді Марні, і який вплив вона справляє на долю Анни.

У 2020 році в прокат виходить аніме старшого сина Міядзакі – Горо під назвою «Ая і відьма». Основане на однойменному романі британської письменниці Діани Уїнн Джонс (за її романом також було створено аніме «Ходячий знаком Хаула»), аніме стало першим 3D CG-мультфільмом студії. За сюжетом 10-річну дівчинку Аю, яка з народження мешкає в дитячому притулку, в дочеряє дивне подружжя. У своєму новому домі Ая дізнається, що її прийомна мати, яка виявляється відьмою, в дочерила її лише заради допомоги по дому. Норовлива дівчинка погоджується за умови, якщо жінка натомість навчить її чаклунству. Незабаром відьмин кіт відкриває Аї очі на її минуле, яке тісно пов'язане з її прийомними батьками.

Наразі найновішим релізом студії є аніме «Хлопчик і птах» (2023).

Він розповідає про хлопчика на ім'я Махіто Макі, який знаходить занедбану вежу в місті, куди переїхав, і разом із сірою чаплею, що говорить, потрапляє у фантастичний світ. В його основі, як і в багатьох аніме студії, лежить віра в те, що діти в важких іноді здатні впоратися з ними краще, ніж їх досвідчені та дорослі батьки.

«Батько аніме» Осаму Тедзука

Малювати комікси Тедзука почав під час Другої світової війни, яка серйозно вплинула на всю його творчість. У перших роботах він, будучи захопленим ентомологією, підписувався ім'ям おさむし («жужелиця, великий жук»). Захоплення комахами знайшло своє відображення і в подальших роботах мангаки.

Першою професійною мангою Осаму Тедзуки (3 листопада 1928 – 9 лютого 1989) стала манга під назвою «Новий Острів скарбів», де він виступив ілюстратором. Завдяки захопливому сюжету та неординарній мальовки

Тедзуки, манга стала бестселером. Після її успіху Тедзуці запропонували місце в журналі Manga Shounen, де він у тому числі почав працювати над однією зі своїх культових серій “Могутній атом” (1952). Познайомившись ближче зі світом анімації, про Тедзука був розчарований тим, що аніме не користується в Японії такою ж популярністю, як американські мультсеріали. Для того, щоб докорінно змінити ситуацію, Тедзука в 1961 році започаткував власну анімаційну студію Mushi Production, а вже за два роки представив глядачеві мультсеріал «Могутній атом», над яким почав працювати ще майже 10 років тому. Колосальний успіх «Могутнього Атома» породив справжній бум ТВ-анімації. На хвилі успіху Тедзука у 1964 році створює перший в історії аніме повнометражний фільм – продовження ТВ-серіалу: «Могутній Атом – космічний герой».

Astro Boy або Tetsuwan Atom (яп. 鉄腕アトム) – манга та аніме-серіал Осаму Тедзуки, що заклав основи сучасної аніме-стилістики. Історія розповідає про пригоди робота на ім'я Атом. Атом – хлопчик-андроїд, створений доктором Теммою, котрий втратив сина, у 2000 році. Володіє різними надлюдськими здібностями (наприклад, можливість літати) і добрим характером. Однією з відмінних рис Атома є його людяність.

У 1965 році Mushi Production почала випуск свого першого кольорового ТВ-серіалу «Імператор джунглів» (1965).

Новатор за натурою, Тедзука випустив два повнометражні фільми: «Казки 1001 ночі» (1969) за мотивами арабських казок і «Клеопатра» (1971). Цими роботами Тедзука заснував традицію «аніме для дорослих».

У 1970 році Тедзука відходить від керівництва Mushi Production, а через два роки компанія банкрутує і переходить в руки іншого власника, але вже в 1975 році він засновує студію Tezuka Productions, яка певний час займалася виданням манги й випуском ТВ-серіалів.

Прикладом неймовірної продуктивності Тедзуки може служити опублікована в Японії збірка під назвою «Повна збірка манги Осаму Тедзуки», що складається з практично 400 танкобонів або більш, ніж 80-ти тисяч

сторінок. Не зважаючи на назву, це лише останні перемальовування вибраних творів. Повний же список опублікованих робіт Тедзуки включає більше семи сотень манг, що займають близько 170 тисяч сторінок, і все одно не охоплює його творчість цілком. В 1971 була створена нагорода, названа в честь Осаму Тедзуки, призначена для художників-початківців, що стимулює їх на подальший розвиток і просуванні манги в Японії.

Осаму Тедзука запозичив багато художніх прийомів у Уолта Діснея, але разом з тим він випрацював свій власний художній стиль, що увібрав у себе традиції японського образотворчого мистецтва. Автор у своїх мангах торкався досить різноманітного кола тем: наука, історія, релігія, космічні дослідження. Він став основоположником багатьох нових тоді жанрів манги, серед яких наукова фантастика, фентезі і триллер. У манзі Tetsuwan Atom автор торкнувся теми соціальних прав роботів. Особлива увага у деяких його роботах приділялася часу. Тедзука також розробив так звану «зоряну систему», яка полягала в тому, що створені ним персонажі були своєрідними акторами, які грали різні ролі в різних його творах.

Сатоші Кон

Сатоші Кон (1963 – 2010) – один із найавторитетніших японських режисерів, сценарист та мангака. Кон здобув вищу освіту на курсі графічного дизайну в Університеті мистецтв Мусасіно. Впродовж цього періоду Кон переглянув багато іноземних фільмів та із захопленням читав книги Цуцуй Ясутаки.

У 1993 році Кон написав сценарій і був співпродюсером п'ятого епізоду OVA-серіалу *JoJo's Bizarre Adventure*. У 1997 році Кон почав працювати над його першою роботою як режисера — *Perfect Blue*. Ця напружена історія про поп-ідола стала першим фільмом Кона, над яким він працював у студії Madhouse. Історія розповідає про Міму Кірігоє — поп-айдроп і співачку. Вона покидає свою музичну групу для того, щоб розпочати акторську кар'єру, проте божевільний шанувальник, будучи незадоволеним таким її рішенням, переслідує дівчину. Люди довкола неї починають вмирати, і згодом Міма перестає бачити межу між реальністю та своєю уявою. Кінорежисер Даррен Аронофскі визнав схожість між *Perfect Blue* і його фільмами «Реквієм за мрією» та «Чорний лебідь».

Сатосі Кон з юності захоплювався психоаналізом. Один із його улюблених авторів – японський письменник-постмодерніст Ясутака Цуцуї, за романом якого режисер зняв свій останній повнометражний фільм «Паприка», значно вплинув на Кона, який запозичив у свого кумира сюрреалістичні мотиви. Інші джерела натхнення Кона – західні кінематографісти Девід Лінч, Террі Гілліам, Інгмар Бергман, чиї роботи завжди вирізнялися дослідженням тіньових сторін людської психіки.

Мрії головної героїні аніме Кона під назвою «Акторка тисячоліття» набувають не руйнівного, а життєствердного напрямку, даючи їй – літній японській акторці – сенс для існування.

Головні герої всіх повнометражних фільмів Сатосі Кона – жінки: цілеспрямовані, заплутані, самовіддані, надламані. Саме в їхню підсвідомість

з таким захопленням занурюється режисер, виявляючи в ньому кошмари, що пробирають до мурашок, і нескінченний космос із мрій та любові. Загублена Міма з *Perfect Blue*; Тіеко з «Акторки тисячоліття», яка підкорила все своє життя пошукам кохання; безжурна й безстрашна Паприка з однойменного аніме – ці персонажі зовсім не схожі на звичних нам героїв мультфільмів. Сатосі Кон намагається дістатися найглибших верств жіночої психіки, наочно доводячи, що внутрішній світ його героїнь набагато складніше, ніж думають ті, хто відводить жінкам другі та треті ролі. Зосередженість на жіночих персонажах зовсім не робить картини Кона менш brutальними – психологічний хорор тут змінюється романтичною, але позбавленою мелодраматизму історією кохання, а за нею слідує сюрреалістичний детектив у кращих традиціях Тері Гілліама.

Список літератури

1. Brenner R. E. Understanding Manga and Anime. — Greenwood Publishing Group, 2007. — 356 p.
2. Clements J., [McCarthy H. The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917](#) (англ.). — Revised and Expanded Edition. — Berkeley, CA: [Stone Bridge Press](#), 2006. — 867 p.
3. Onoda Power N. God of Comics: Osamu Tezuka and the Creation of Post-World War II Manga. — University Press of Mississippi, 2009. — 219 p.
4. Rosenbaum R. Reading Shōwa History through Manga: Astro Boy as the avatar of postwar Japanese culture // Manga and the Representation of Japanese History : [\[англ.\]](#) / Edited by Roman Rosenbaum. — Routledge, 2013. — P. 40—59. — 296 p.
5. Lenburg, Jeff. Hayao Miyazaki: Japan's Premier Anime Storyteller. — N. Y.: Chelsea House, 2012. — 121 p.

Навчально видання

Борзова О.Д.

**Короткий конспект лекцій освітнього компонента
«Сучасна японська мова в розрізі манги та аніме»
для здобувачів освіти 2-4 курсів першого (бакалаврського)
рівня спеціальності 035 Філологія освітньо-професійної
програми
«Мова і література (японська, англійська)»**

За редакцією автора
Комп'ютерний макет – Борзова О.Д.

Видавець
Видавництво Державного закладу
„Луганський національний університет імені Тараса Шевченка”
вул. Коваля, 5, м. Полтава, Полтавська обл., 36003.