Н.Б. ДАНИЛЕНКО
Аспирант кафедры семиотики и общей теории искусства факультета искусств МГУ им. М.В. Ломоносова
e-mail: stranger9799@gmail.com

N.B. DANILENKO
PhD student of the Lomonosov Moscow State University
e-mail: stranger9799@gmail.com

DOI: 10.37485/1997-4663_2024_3_2_215_228

ТВОРЧЕСКОЕ НАСЛЕДИЕ СЁТАРО ИСИНОМОРИ. ИСКУССТВО ЯПОНСКОЙ НАУЧНОЙ ФАНТАСТИКИ XX ВЕКА В МАНГЕ, АНИМЕ И КИНО

THE CREATIVE LEGACY OF SHOTARO ISHINOMORI. JAPANESE SCIENCE FICTION OF THE 20TH CENTURY IN MANGA, ANIME AND CINEMA

Статья посвящена теме художественно-образной специфики японской научной фантастики, сформировавшейся во второй половине XX века благодаря послевоенному комиксу, мультипликации и кинематографу Страны Восходящего Солнца. В 50-х годах прошлого века в Японии стали появляться фильмы о гигантских монстрах, в которых активно применялись новаторские технические приемы и спецэффекты. Также в это время начала набирать популярность манга, затрагивающая тему высоких технологий и будущего человечества. Особую роль в развитии новых фантастических сюжетов на страницах манги и на экране сыграл знаменитый японский мангака Сётаро Исиномори. Специфика манги состоит в определенном балансе знаковой и образной функций, и в этом смысле она имеет в одном случае тенденцию упрощения фигур, что восходит к героике довоенной манги, а вторая тенденция заключена в реалистической подаче образов героев и создание сюжетной тематики. При этом и манга, и аниме трактуются, в основном, не с точки зрения изобразительности и технического мастерства, а, собственно, как

массовый продукт с упрощенной техникой визуализации. Этого недостаточно для художественной оценки, и речь должна идти о специфической форме и художественно-образной задаче.

The article explores the topic of Japanese science fiction, which was formed in the second half of the 20th century through post-war comic books, animation and cinematography. In the 1950s, Japan started making films about giant monsters, which used a large number of special effects, as well as manga dealing with the future of humanity and high technology. A special role in the development of new science fiction stories, both in manga and on the screen, was played by the famous Japanese mangaka Shotaro Ishinomori. The specificity of manga lies in a certain balance of symbolic and figurative functions, and in this sense, it has, in one case, a tendency to simplify figures, which goes back to the heroics of pre-war manga, and the second tendency lies in the realistic presentation of images of heroes and the creation of plot themes. At the same time, both manga and anime are interpreted mainly not from the point of view of visualization and technical skill, but actually as a mass product with a simplified visualization technique. This is not enough for artistic assessment and we must talk about a specific form and artistic task.

Ключевые слова: манга, комикс, токусацу, японское искусство, Сётаро Исиномори, знак референта, художественный образ.
Keywords: manga, comics, tokusatsu, Japanese art, Shotaro Ishinomori, referent, imagery.

Национальная перспектива японской культуры и искусства традиционно связана с родовыми воззрениями, не утраченными синтоическими представлениями, которые специфическим образом проявлялись и проявляются на каждом этапе развития нации. Они являются, по сути, инструментами сохранения родовой идентичности и пересоздания культурных отношений в условиях меняющегося мира. В частности, это проявилось с середины прошлого столетия в индустрии японской научной фантастики в манге, аниме и кино.

К концу Второй мировой войны Япония оказалась в бедственном положении. После событий, произошедших в Хиросиме и Нагасаки

6 и 9 августа 1945 года, страна переживала сложнейший этап экономической нестабильности, социальной дезорганизации и страха повторения атомных бомбардировок. Однако даже в эти суровые для государства годы японцы продолжали ходить в кино, посещать театр и читать комиксы. В послевоенные годы японская индустрия анимации потеряла государственное финансирование, поскольку теперь не нужно было создавать пропагандистские мультфильмы о военной мощи Страны Восходящего Солнца, на которые ранее выделялись большие средства. В период Американской оккупации (1945–1952 гг.) Японию наполнили иностранные кинофильмы, мультфильмы и комиксы. Именно эти зарубежные произведения оказали значительное влияние на формирование нынешней индустрии манги, аниме и фильмов в жанре «токусацу» (кинофильмы с большим количеством спецэффектов). 50-е годы XX века стали золотой эпохой японской научной-фантастики. В 1954 году на экраны японских кинотеатров выходит фильм «Годзилла» (Godzilla) режиссера Исиро Хонды (ил. 1). Во многом этот фильм являлся своеобразным ответом американскому «Кинг-Конгу» 1933 года, добравшемуся до широкого японского проката только к началу 50-х. Любовь публики Страны Восходящего Солнца к кайдзю (переводится как «странный зверь», «монстр») позволила Кинг-Конгу стать одним из самых успешных зарубежных фильмов в японском прокате тех лет. Японская кинокомпания «Toho» задумала создать свой фильм, центральной темой которого должно было стать противостояние людей и гигантского чудовища, пришедшего из моря. Первый фильм о Годзилле вышел на экраны всего через 9 лет после бомбардировки Хиросимы и Нагасаки. История Годзиллы во многом является рефлексией на тему ядерных испытаний. По сюжету, гигантский доисторический монстр по имени Годзилла пробуждается от долгого сна на дне моря после американских испытаний водородной бомбы. Японское имя монстра произносится как «Годзира» или «Годжира», оно образовано от японского произношения слова «горилла» и слова «кудзира» — «кит». Более привычное зарубежному зрителю имя «Годзилла» придумали уже при показе фильма в Америке, несколькими годами позже. Образ огромного чудовища стал манифестацией японских страхов перед ядерной угрозой и силами природы. С выходом этого фильма началась эпоха «токусацу», кинофильмов, использующих спецэффекты, причудливые костюмы, масштабные декорации и пиротехнику. Как правило, токусацу представляют собой научную-фантастику, хоррор или фэнтези.

Голливудский «Кинг-Конг» 1933 года создавался в технике покадровой анимации с использованием подвижных миниатюрных моделей, но даже спустя почти 20 лет после выхода этого фильма японская киноиндустрия не могла справиться с такой сложной технической задачей. Производство фильма о Годзилле стало бы слишком дорогим для «Toho». Было принято решение создавать Годзиллу на экране с помощью актера, одетого в резиновый костюм, и нескольких крупноразмерных моделей отдельных частей тела монстра. Для фильма были созданы миниатюрные декорации городов, высоковольтных линий, автомобилей, дорог и многое другое. Спецэффекты, масштабные декорации, пиротехника и костюмы создавались под руководством знаменитого Эйдзи Цубурая. На родине и за ее пределами Цубурая считается непревзойденным мастером спецэффектов своего времени и отцом жанра токусацу. Благодаря его таланту, первый фильм о Годзилле стал весьма успешен и превратился в огромную киносерию, насчитывающую несколько десятков картин [8]. В 2024 году этой серии фильмов исполнилось 70 лет. Позднее студия «Toho» сняла еще несколько фильмов о монстрах, таких как «Радон» и «Мотра», впоследствии включенных в киновселенную Годзиллы. В создании этих картин также принимал участие Эйдзи Цубурая. Позднее, уже в 1966 году, Цубурая подарит миру научно-фантастический сериал об «Ультрамене» (Ultraman). При создании этого телевизионного проекта, использовались костюмы чудовищ из фильмов о Годзилле, выходивших ранее. И хоть телесериалы подобного плана создавались в Японии и раньше, именно с выходом на телеэкраны «Ультрамена» началась эпоха низкобюджетных телевизионных сериалов в жанре токусацу, которая продолжается и по сей день [1].

Рис. 1. Японский киноплакат к фильму «Годзилла» 1954 года

Научно-фантастическая тема также не обошла стороной мир манги и аниме. В 1952 году знаменитый Осаму Тэдзука, ставший родоначальником всей послевоенной современной манги, создает знаменитую серию «Tetsuwan Atom» («Могучий Атом»), впоследствии ставшую известной за пределами Японии, как «Astro Boy». Эта история стала одним из первых продолжительных манга-сериалов в истории современного японского

комикса. Сюжет повествовал о недалеком будущем, в котором люди живут бок о бок с роботами. Развитие технологического прогресса позволило создать человекоподобные машины, способные испытывать чувства и эмоции, внешне практически неотличные от настоящих людей. По сюжету сын Доктора Тэнма по имени Тобио погибает в автомобильной катастрофе. Не в силах смириться с утратой, безутешный отец создает робота, как две капли воды похожего на умершего сына. Однако в скором времени Тэнма отказывается от мальчика-робота, поняв, что тот никогда не вырастет и не станет полноценной заменой погибшему Тобио. Впоследствии робот оказывается проданным в цирк, где получает имя «Могучий Атом». Из цирка его выкупает ученый по имени профессор Отяномидзу. Так начинается новая жизнь и приключения Атома. Сегодня эта манга считается одним из самым известных и популярных произведений Тэдзуки. В 1963 году на японском телевидении начинает выходить аниме-сериал о приключениях Атома и его друзей, продлившийся 193 эпизода [4]. С выходом аниме о «Могучем Атоме» в японских комиксах и мультфильмах все чаще начинаю появляться роботы, инопланетяне, мутанты и прочие фантастические атрибуты, столь распространенные сегодня. Позднее научно-фантастические аниме становятся популярными и за пределами Японии.

Рис. 2. Японский киноплакат к фильму «Летающий корабль-призрак» 1969 года

До нашей страны японская анимационная фантастика добралась еще в середине прошлого века. 10 октября 1969 года на советские экраны вышел полнометражный анимационный фильм «Корабль-призрак» (оригинальное японское название — «Soratobu Yūreisen» — «Летающий корабль-призрак») (ил. 2). Для множества отечественных зрителей этот мультфильм стал первым увиденным аниме. Остросюжетная история, экспрессивная графика, мистика, роботы и впечатляющие сцены сражений сразу же нашли своих поклонников в СССР. Отечественного зрителя привлекла необычная японская анимация, которая в те годы воспринималась как экзотическая диковинка из далекой заморской страны, совершенно не похожая на советские мультфильмы.

Успеху фильма у отечественного зрителя способствовало то, что это был своего рода боевик, научно-фантастическая история, пере-

полненная динамикой и баталиями с участием футуристических машин и гигантских роботов. В конце 60-х годов прошлого века это производило довольно сильное впечатление на русского зрителя, который впервые увидел, что языком анимации и экспрессивной фактуры можно рассказывать подобные причудливые истории. Так в СССР появились первые поклонники мультфильмов и комиксов из Страны Восходящего Солнца, число которых увеличивается и по сей день. В СССР всегда с особым вниманием подходили к переводу и адаптации зарубежных фильмов. Советский институт дубляжа подарил нам множество великолепных переводов иностранного кино. Перевод «Корабля-призрака» от студии «Союзмультфильм» не стал исключением. Даже сегодня этот выдающийся дубляж, в создании которого принимали участие такие известные отечественные артисты, как Владимир Кенигсон, Мария Виноградова и Алексей Консовский, превосходит по качеству любые современные попытки заново переозвучить этот мультфильм. Успеху анимационного фильма в советском прокате, безусловно, способствовали превосходный перевод и «игра» актеров озвучания.

Советский зритель увидел фильм почти сразу после его выхода на родине. Премьера «Корабля-призрака» в Японии состоялась всего за пару месяцев до показа в СССР, 20 июля 1969 года. Этот мультфильм является экранизацией манги знаменитого японского автора Сётаро Исиномори. Оригинальная манга под названием «Yūreibune» («Корабль-призрак») выходила в журнале «Kodansha's Weekly Shonen Magazine» с 1960 по 1961 год (ил. 3). В этой работе хорошо прослеживаются основные черты творчества Исиномори, который вписал себя в историю манги как один из самых известных фантастов в истории Японии [2].

Сюжеты этого мангаки изобилуют историями о тайных злодейских организациях, стремящихся захватить власть над миром, монстрами, роботами, боевыми машинами и прочими футуристическими технологиями. Все это присутствует и в «Корабле-призраке». Однако Сётаро Исиномори вошел в историю японского комикса и кино не из-за этого произведения. Удивительно, но несмотря на то, что «Корабль-призрак» стал одним из первых аниме, показанных в нашей стране, творчество автора первоисточника у нас совершенно не популярно, и за последние годы в России не издано ни одного из его легендарных манга-сериалов, хотя вклад этого человека в японские комикс и кинематограф, заслуживает более подробного разбора.

Сётаро Исиномори (настоящее имя — Сётаро Онодэра) родился 25 января 1938 года в городе Томе префектура Мияги (ил. 4). Исиномори начал рисовать мангу еще в школе. На его творчество сильно повлиял ранее упомянутый Осаму Тэдзука, ставший впоследствии его учителем. Сётаро Исиномори считается самым известным последователем Тэдзуки и его правопреемником в научно-фантастической манге. Он также заслужил громкое имя в мире японского комикса, как и его наставник. Если Тэдзука известен на родине как «Бог манги», то Исиномори получил прозвище «Король манги». Этот титул он заслужил благодаря мировому рекорду по количеству нарисованных им страниц комиксов. Их общее количество превысило 128 000. Рекорд зафиксирован в книге рекордов Гиннесса [9].

Рис. 3. Сцена нападения гигантского робота на город. Манга «Корабль-призрак». Автор Сётаро Исиномори. 1960–1961 годы

Творческий рассвет Сётаро Исиномори пришелся на 60-е годы XX века. Его художественный стиль во многом напоминает работы Тэдзуки. Персонажи на страницах манги Исиномори изображаются с пышными прическами, большими и выразительными глазами, а также с непропорционально большими ладонями и стопами. Подобный внешний вид героев японских комиксов был характерен для послевоенной манги 50–60-х годов. Мангаки того времени заимствовали многие образы и приемы из западной анимации и комикса, и в их числе сам — Осаму Тэдзука, перенявший ряд художественных и стилистических приемов

Рис. 4. Сётаро Исиномори

у таких известных американских аниматоров, как Уолт Дисней и Макс Флейшер. Его ученик также вдохновлялся западными мастерами. Карикатурная комичность рисунка Сётаро Исиномори зачастую контрастирует с мрачными и жестокими сценами в его работах. Этот художник стал одним из первых мангак, начавших затрагивать в своих произведениях серьезные и взрослые темы. Зачастую это противоречило представлениям тогдашней японской публики. В 60-х годах XX века манга все еще воспринималась японцами как иллюстрированная литература для детей. Любые неоднозначные и противоречивые темы, начинающие постепенно проникать в это графическое искусство, вызывали негодование у родителей и общественных организаций, не желающих, чтобы юные читатели сталкивались с темами насилия и жестокости в комиксах.

Рис. 5. Сцена сражения Дзё Симамуры с роботом. Манга «Киборг 009». Автор Сётаро Исиномори. 1964 год

В 1964 году начинает выходить один из самых известных манга-сериалов Исиномори «Cyborg 009» (Киборг 009). В этой истории рассказывается о группе из девяти человек из разных стран мира, которых похищает таинственная злодейская организация «Black Ghost» и насильно превращает их в «живое оружие». Все девять становятся киборгами, обладающими суперспособностями, уникальными для каждого персонажа. Вместо имен они получают кодовые номера от 001 до 009. Последний киборг-человек из этой группы, по имени Дзё Симамура, объединяется с ученым из «Black Ghost» Айзеком Гилмором и остальными восемью подопытными и бросает вызов этой злодейской организации (ил. 5). Команда «Киборг 009» стала одной из первых супергеройских команд в истории японского комикса и одной из наиболее успешных.

Сётаро Исиномори превратил эту историю в долгоиграющий сериал, впоследствии получивший множество экранизаций. Здесь автор впервые затрагивает мрачные и жестокие темы, редкие для ранней послевоенной манги, рассчитанной на широкую аудиторию. Сама организация «Black Ghost» представляет собой наследницу нацисткой германии с ее безжалостными экспериментами над людьми и жаждой мирового господства.

В манге поднимаются вопросы расовой дискриминации, ксенофобии, рабства, подростковой преступности, голода и нищеты. Подобные демонстрации пороков и ужасов современного общества были в новинку для японских читателей середины XX века, поэтому их часто пытались сглаживать или убирать полностью в ранних экранизациях «Киборг 009», как, например, в полнометражном аниме 1966 года, где Дзё сделали автогонщиком, хотя по сюжету первоисточника он был беглым преступником из колонии для несовершеннолетних.

Ряд ключевых сюжетных приемов, таких как наличие зловещей организации, превращающей людей в монстров и главного героя в киборга, будут применяться Исиномори в его будущих работах [5].

В 1970 году в журнале «Weekly Shōnen Magazine» выходит еще одна научно-фантастическая манга Сётаро Исиномори под названием «Skull Man» («Человек-череп»). Итоговая стостраничная история, впоследствии вышедшая в формате однотомника, подарила миру японского комикса одного из первых антигероев. Сюжет рассказывал о молодом человеке по имени Тацуо Кагура, скрывающимся под личиной жестокого «Человека-черепа». Серая маска, с двумя огромными красными линзами вместо глаз, скрывает его лицо. Человек-череп обладает сверхъестественной силой и скоростью, он способен подчинять людей силой гипнотического воздействия и телепатии. Свои способности он использует для убийств людей, которых он считает связанными с гибелью его родителей. Тацуо живет только ради мести. Ему помогает оборотень-мутант по имени Гаро, способный превращаться в волка, летучую мышь и крокодила. Манга изобилует сценами насилия и убийств, она выделяется на фоне тогдашних японских комиксов, в которых невозможно было представить главного героя как отрицательного персонажа, которому нравится расправа над невинными людьми, пусть и движимого идеей мщения за свою семью (ил. 6).

Одновременно с выпуском «Человека-черепа» Исиномори занимался созданием телевизионного киносериала совместно с кинокомпанией «Toei». Впоследствии этот сериал станет известен как «Kamen

Rider» (Наездник в маске). История Тацуо Кагуры представляла своеобразный авторский вариант развития сюжета будущего сериала с живыми актерами. Однако кинокомпания «Toei» отклонила идею первоначальной стостраничной манги, постольку сюжет был весьма мрачен и жесток для сериала, рассчитанного на широкую возрастную аудиторию [3]. Несмотря на это, многие идеи из «Человека-черепа» перекачивали в будущего «Наездника в маске» (Kamen Rider), в частности, дизайн костюма со шлемом, с большими глазами-линзами. Но вместо мотива черепа был использован концепт супергероя-кузнечика. Идею сделать Камен Райдера похожим на насекомое, предположительно, предложил пятилетний сын Сётаро Исиномори Дзё Онодэра.

Рис. 6. Сцена убийства охранника. Манга «Человек-череп». Автор Сётаро Исиномори. 1970 год

3 апреля 1971 года на экраны японского телевидения вышел первый сериал о Камен Райдере, начавший золотую эпоху токусацу-сериалов 70-х. Сюжет рассказывал о похождениях юного мотогонщика и гениального студента по имени Такэси Хонго. В первой серии Такэси похищают агенты таинственной организации «Шокер», превращающей людей в безжалостных киборгов, имеющих вид животных или растений. Ученные шокера предпринимают попытку сделать из Хонго киборга-кузнечика, однако после превращения в киборга молодому человеку удается сбежать прежде, чем злодеи успевают подчинить его разум своей воле. Отныне Такэси получает невероятную силу и скорость. Теперь он уже не обычный человек, а неуязвимый киборг, сохранивший человеческое сердце и разум. В арсенале Райдера — сверхтехнологичный мотоцикл «Циклон». Он решает посвятить свою жизнь борьбе с шокером и называет себя «Наездник в маске» (Камен Райдер) (ил. 7). На протяжении истории первого сериала Такэси Хонго бу-

дет сражаться с киборгами шокера в попытке остановить главного злодея, стоящего во главе этой жестокой организации. В скором времени на смену Такэси придет второй Камен Райдер по имени Хаято Итимондзи. После этого Райдер Такэси будет носить имя «Ichigo» («Первый»), а Райдер Хаято — «Nigo» («Второй»). В дальнейшем они объединятся в одну команду для борьбы со злом. Сётаро Исиномори также перенес историю первого райдера в мангу, которая стилистически сильно напоминала его ранние работы на супергеройскую тему такие, как уже упомянутые «Киборг 009» и «Человек-череп», однако японские зрители запомнили историю Камен Райдеров, в первую очередь, как телевизионный проект.

Первый сериал о райдерах был значительно проще в плане производства и создания спецэффектов, чем фильмы о Годзилле и сериалы об Ультрамене. Здесь не требовалось постоянного использования масштабных декораций. Костюм главного героя тоже был довольно прост, он представлял собой спортивный комбинезон с прикрепленными к нему нагрудными пластинами зеленого цвета. Героический облик дополнял красный шарф, красиво развивающийся в сценах погонь на мотоцикле. Наиболее важными и узнаваемыми элементами костюма райдера стали пояс, благодаря которому Хонго и превращался в «наездника в маске», и шлем кузнечика, украшенный усиками и большими красноватыми линзами, имитирующими фасеточные глаза насекомых. Появление Райдера на экранах телевизоров, положило начало эпохе гротескных супергероев, напоминающих насекомых. Дизайны последующих Камен Райдеров также будут вдохновлены энтомологическими мотивами всевозможных жуков и кузнечиков.

Первые эпизоды сериала были довольно мрачными и явно вдохновлялись западными хоррор-фильмами и послевоенной научной фантастикой. Изначально сериал не пользовался большой популярностью у зрителей. Однако после того, как главный актер Хироси Фудзиока, исполнивший роль Такэси Хонго, сломал ногу на съемках и временно покинул проект, создатели приняли решение внести в новые эпизоды несколько важных изменений. Мрачная атмосфера первых серий сменилась более легкой и позитивной. «Камен Райдер» стал больше напоминать типичную для того времени японскую супергероику. В сериале появилось больше юмора, боевые сцены стали ярче и динамичнее. Изменения позволили первому сериалу о райдерах продержаться в эфире до 1973 года, и вместо запланированных 36 эпизодов было выпущено 98 серий [7].

«Камен Райдер» стал настоящей сенсацией для жанра токусацу. Уже 17 февраля 1973 года на японские экраны был выпущен второй сериал, являющийся прямым продолжением предыдущего, под названием «Kamen Rider V3».

Рис. 7. Kamen Rider Ichigo

Сериалы о райдерах продолжали выходить на протяжении 70-х и 80-х годов. Несмотря на общий успех серии, Исиномори не нравилось, что истории о «наездниках в масках» стали слишком простыми и прямолинейными. Серия окончательно трансформировалась в детское шоу с предсказуемым и репетативным сюжетом. Присутствие в сериалах более мрачных и жестоких мотивов, присущих изначальному концепту райдеров, приводило к критике со стороны общественности. Например, сцены битв в четвертом сериале серии «Kamen Rider Amazon», где главный герой в сражениях с монстрами напоминал дикого зверя, способного оставлять рваные раны на телах своих врагов и отрывать им конечности, вызвали недовольство со стороны японских родителей. Сериал просуществовал на экране довольно недолго и завершился на 24 эпизоде. Несмотря на неудачи, Сётаро Исиномори неоднократно предпринимал попытки перезапуска проекта в более мрачном ключе. Самой удачной из таких попыток стал сериал «Kamen Rider Black», вышедший на экраны в 1987 году. В этой истории молодой человек по имени Минами Котаро, ставший Камен Райдером по воле зловещего культа «Голгом», вступал в битву за спасение человечества от полного уничтожения. В «Kamen Rider Black» были затронуты темы религии, человеческой греховности, антиутопического будущего, приближаемого развитием цивилизации и технологий, и сложного морального выбора, который предстоит сделать обычному человеку, потерявшему практически все, что у него было. Сериал стал одним из самых успешных во франшизе и со временем приобрел культовый статус среди поклонников токусацу в Японии и за ее пределами.

Исиномори позднее старался ориентироваться на взрослую аудиторию. В 1992 году был выпущен полнометражный фильм «Shin Kamen Rider», в котором автор вернулся к изначальной концепции мутанта-кузнечика, существовавшей еще на момент создания первого Райдера. Однако успех «Kamen Rider Black» повторить не удалось. Сётаро Исиномори

так и не увидел рассвет и возрождение его серии в эпоху Хэйсэй (период в истории Японии с 8 января 1989 года по 30 апреля 2019 года). Он умер 28 января 1998 года, не успев реализовать часть задуманных проектов. Новый золотой век «Камен Райдеров» начался в 2000 году, когда на экраны вышел «Kamen Rider Kuuga». Новый сериал копании «Toie» стал настолько популярен, что с тех пор каждый год появляются следующие воплощения райдеров. Они выходят без перерыва уже больше 24 лет. Осенью 2024 года в серии «Kamen Rider» начал выходить уже 35-й по счету телесериал.

Рис. 8. Музей манги имени Сётаро Исиномори (Ishinomori Mangakan) в городе Исиномаки. Открыт в 2001 году

В 2001 году в городе Исиномаки в префектуре Мияги был открыт музей манги имени Сётаро Исиномори, более известный как «Ishinomori Mangakan» (ил. 8). Музей был построен в форме летающей тарелки белого цвета, отдавая дань уважения работам Исиномори, запомнившегося читателям в качестве главного писателя-фантаста японской манги. В стенах музея располагаются многочисленные экспонаты, связанные с биографией «Короля манги». Здесь собраны оригиналы его работ, страницы манги, цветные иллюстрации, наброски и скетчи. На первом этаже музея расположено большое информационное панно, рассказывающее о жизни и творческом пути Сётаро Исиномори. «Ishinomori Mangakan» представляет собой современный интерактивный музей, залы которого оформлены в стиле работ самого автора. Здесь располагается знаменитая стена автографов мангак со всей Японии. Знаменитые японские художники комиксов дарят в «Ishinomori Mangakan» свои рисунки с подписями в знак уважения к «Королю манги» и его творчеству.

В марте 2011 года город Исиномаки сильно пострадал из-за цунами во время землетрясения Тохоку. Музей манги был сильно поврежден. Его дальнейшее восстановление было под вопросом, настолько масштабными оказались разрушения. Но уже в ноябре 2012 года музей

был полностью отремонтирован. На восстановление было потрачено 146 000 000 йен. Все эти деньги были собраны за счет пожертвований со всех концов страны. Музей был возрожден благодаря любви и преданности поклонников творчества Сётаро Исиномори. Это событие стало одним из самых ярких эпизодов в истории музейной благотворительности. На концерт в честь окончания реставрации пришло более 4 300 человек [6]. Сегодня дело Сётаро Исиномори продолжает жить в культуре Японии. Его мангу продолжают читать во всем мире, а начатые им сериалы выходят на экраны телевизоров и в кинотеатрах по сей день. Очевидно, что само направление рождено особыми синтообразными архетипами национальной культуры, которые для японской нации причудливо воссоздают осевые отношения люди-духи в техногенном мире.

Список литературы:

1. *Альт М.* Чистый вымысел. За что мы любим Японию. От покемонов до караоке. — Москва: Бомбора, 2023. — С. 280–281.

2. *Наймушина А.Н.* История анимэ в России // Япония — восприятие в России: сборник конференции. Japan Report. — Москва: Наталис, 2011. — С. 46–52.

3. *Симамото К., Исиномори С.* Человек-череп. Том 1. — Екатеринбург: Фабрика комиксов, 2014. — С. 210–213.

4. *Стакманн К.* Anime World. От «Покемонов» до «Тетради смерти»: как менялся мир японской анимации. — Москва: Бомбора, 2022. — С. 19–23.

5. Cyborg 009. [электронный ресурс]: Cyborg 009 Wiki. — URL: https://cyborg009.fandom.com/wiki/Cyborg_009_(Manga) (дата обращения: 12.06.2024).

6. Ishinomori Manga Museum. [электронный ресурс]: Kamen Rider Wiki. — URL: https://kamenrider.fandom.com/wiki/Ishinomori_Manga_Museum (дата обращения: 12.06.2024).

7. Kamen Rider. [электронный ресурс]: Kamen Rider Wiki. — URL: https://kamenrider.fandom.com/wiki/Kamen_Rider (дата обращения: 12.06.2024).

8. *Lemay J.* The big book of Japanese giant monster movies. Showa completion 1954–1989. — Roswell, New Mexico, U.S.A.: Bicep books, 2020. — P. 23–25.

9. Shotaro Ishinomori. [электронный ресурс]: Kamen Rider Wiki. — URL: https://kamenrider.fandom.com/wiki/Shotaro_Ishinomori (дата обращения: 12.06.2024).