

Толковый словарь жанров манги

Раздел:

Бонус

Всевозможные словари и справочники анимэ- и манга терминов в Интернете – не новость. Помимо довольно-таки исчерпывающих статей в международных википедиях (увы, англоязычный сегмент всё ещё гораздо богаче информацией о манге, нежели русский), вышло множество пособий для начинающих мангак*, где с разными вариациями перепечатывается примерно одно и то же. Сеть полна добросовестных копий страницы с действительно замечательным словарём от SilentPyramid (как ни достоин восхищения сей труд, последнее обновление в документе, судя по всему, состоялось в 2007 году).

А между тем, пора бы критически пересмотреть всю накопившуюся информацию и привести всё в наглядный вид. Определения многих терминов, признаюсь честно, скопированы из разных открытых источников (впоследствии подвергнуты правке при выяснении подробностей). Зато кое-какие из них до настоящего момента на русском языке абсолютно не разъяснялись, а в лучшем случае лишь упоминались (как, например, smut, гендер-бендер, добуцу). Не было чёткого объяснения, что такое альтернативная манга (заметки о гэкиге и новелл-манге найдены в eng-Wiki).

Предлагаем вниманию читателей свою версию «Толкового словаря жанров манги». Словарь основывается на материалах англоязычных и японских источников, посвящённых теории манги.

* Мангака - художник-комиксмен, создающий мангу.

Альтернативная манга (Alternative) — японские комиксы, издающиеся «вне круга» коммерческого манга-рынка, или манга, чей стиль, тема и манера повествования значительно отличаются от обычных публикаций в популярных журналах.

Альтернативная манга зародилась в послевоенной Японии, в библиотеках, выдающих книги на дом. За подобный абонемент взималась небольшая плата. Эта сфера услуг стала своеобразным самостоятельным рынком, и большое количество манги печаталось исключительно в расчёте на поступление в абонемент. Рынок быстро приобрёл неблагонадёжную репутацию в глазах родителей, поскольку откровенность предлагаемых на нём произведений была куда больше, чем то могли позволить себе в то время официально признанные ведущие издатели манги. Таким образом, рынок альтернативной манги переманивал молодых читателей, предлагая им то, чего не давал официальный рынок, рассчитанный на детей младшего возраста.

Гэкига (geki-ga, «драма в картинках») — термин придумал в 1958 году Ёсихиро Тацуми (Yoshihiro Tatsumi), примерно с той же целью, с которой Уилл Айснер первым стал использовать термин «графический роман» — чтобы отличать серьёзные графические повествования для взрослых от детских комиксов. Название «манга», означающее по-японски «забавные/вольные/небрежные картинки», Тацуми не устраивало, поскольку свои работы он забавными, а тем более развлекательными, не считал. Гэкига были обращены к взрослой аудитории, и от манги отличались большей серьёзностью и реализмом. Сейчас слово «гэкига» употребляется довольно редко, поскольку термин «манга» вобрал в себя его смысл.

Самые известные мангаки, имевшие склонность к работам в стиле гэкига: Ёсихиро Тацуми (Yoshihiro Tatsumi), Осаму Тэдзука (Osamu Tezuka; имеются в виду его поздние работы, такие как «MW» и «Ode to Kirihito»), Ёсихару Цуге (Yoshiharu Tsuge), Сейити Хаяши (Seiichi Hayashi), Токунан Сейитиро (Tokunan Seiichiro), Казуити Ханава (Kazuichi Hanawa), Госэки Кодзима (Goseki Kojima), Кадзую Умэдзу (Kazuo Umezumi), Такао Сайто (Takao Saito), Хироши Хирата (Hiroshi Hirata), Санпэй Сирато (Sanpei Shirato), Такехико Иноэ (Takehiko Inoue), Тэцую Хара (Tetsuo Hara), Кентаро Миура (Kentaro Miura), Рёичи Икегами (Ryoichi Ikegami).

Примеры: «Kamui Den / The Legend of Kamui» Sanpei Shirato (1964), «Golgo13» Saitou Takao (1969), «War and Japan» Shigeru Mizuki (1991), «The Push Man and Other Stories» Tatsumi Yoshihiro (2005).

Разделение жанров манги по целевой аудитории			
<p>kodomo дети 6 -12 лет</p> <p>dobutsu приключения сказка slice of life школа фэнтези история фантастика</p> <p>漫画</p>	<p>shoujo (сёдзё) девочки и девушки 12-18 лет</p>	<p>josei (дзёсэй, или рэдикоми) женщины 18-25 лет</p>	<p>Манга, рассчитанная исключительно на зрелую аудиторию</p>
	<p>Традиционно «женская» манга: сёдзё, махо-сёдзё, idols, история, яой, сёнен-ай, романтика, фэнтези, фантастика</p>		<p>Adult, Mature — альтернатива — детектив — ужасы — гарем — smut — gender bender — сёнен-ай — сёдзё-ай — трэш</p>
	<p>Манга, интересная и мужчинам и женщинам разных возрастов: комедия, приключения, детектив, slice of life, психология, додзинси, драма, сказка, триллер, пародия, трагедия, школа, парапсихология, сверхъестественное, мистика, готика, вампиры</p>		
		<p>shounen (сёнен) мальчики- подростки 12-18 лет</p>	<p>seinen (сэйнен) мужчины 18-25 лет, иногда - до 40</p>
	<p>Традиционно «мужская» манга: боевые искусства, война, махо- сёнен, махо-канодзё, idols, история, киберпанк, фэнтези, научная фантастика, меха, сёдзё-ай, сэйэн, этти, фансервис, постапокалиптика, спокон</p>		<p>Hardcore: — тентакли — эро-гуро etc.</p>

Новелл Манга (Nouvelle Manga, букв. «новая манга») – художественное направление, объединившее франко-бельгийских и японских создателей комиксов. Выражение впервые использовал редактор японского манга-журнала «Comickers» Киёси Кусуми (Kiyoshi Kusumi), когда говорил о работах французского экспатрианта Фредерика Булье (Frédéric Boilet), ныне проживающего в Японии. Булье с удовольствием воспринял термин в отношении своих работ и призвал других художников присоединяться. Движение родилось из нескольких наблюдений. Так, было замечено, что европейское кино в основном базируется на темах повседневной жизни, в то время как франко-бельгийские bande dessinée долгое время ограничивались стереотипными жанрами, вроде научной фантастики и вестернов. Японцы же активно разрабатывают жанр повседневности, однако маловероятно, что эти работы будут переведены и получат широкое распространение.

«Новелл Манга» для участников этого движения – возведение мостов между комиксами разных национальностей, и не в последнюю очередь между авторами комиксов в каждой стране. Люди часто относят новелл-мангу к сфере альтернативного комикса, тем самым ограничивая её, однако есть множество примеров опубликования авторской новелл-манги в самых различных изданиях. Например, сам Булье был издан как в ведущем сёнен-журнале Японии «Big Comics», так и в альтернативных редакционных структурах – в японском «Spore», французском «Ego Comme X» и, немного погодя, в «Fanfare/Popent Mop» в США. Булье подчёркивает, что Новелл Манга – наименование женского рода (la Nouvelle Manga), в противовес именованию в мужском роде (le Manga), используемому во Франции для обозначения серийно выпускаемой манги, ориентированной в основном на экшн. В сентябре-октябре 2001 года в Токио состоялся цикл обсуждений и экспозиция работ движения; особенно крупные выставки были в Музее изобразительных искусств Токио и во Французско-японском институте. Новелл-манга распространилась и на другие средства массовой информации с Nouvelle Manga Digitale, созданной мультимедийным автором Фредом Бутом (Fred Boot).

Авторы, работающие в стиле nouvelle manga: Кан Такахама (Kan Takahama), Аурелия Аурита (Aurélia Aurita), Этьен Даводэ (Étienne Davodeau), Хидедзи Ода (Hideji Oda), Жене Колан (Gene Colan), Винсент Лэфрансуа (Vincent Lefrançois).

Примеры: «Yukiko's Spinach» Frédéric Boilet (2003), «Doing Time» Kazuichi Hanawa (2004), «Blue» Kiriko Nananan (2005), «A Patch of Dreams» Hideji Oda (2006)

Полу-альтернатива (semi-alternative) — популярные работы в ярко выраженном индивидуальном стиле. В июне 2010 года в США в издательстве Top Shelf вышел первый том из серии «AX Collection» — 400-страничный сборник японской альтернативной манги под редакцией Шона Уилсона (Sean Wilson). Большинство авторов, чьи работы вошли в книгу, на английском языке (как, впрочем, и на любом другом, кроме японского) ещё не публиковались.

Мангаки, чьи работы можно отнести к жанру semi-alternative: Суэхи́ро Маруо (Suehiro Maruo), Синичи Абэ (Shinichi Abe), Нисиюока Кёдай (Nishioka Kyoudai), Наото Ямакава (Naoto Yamakawa), Усамару Фуруя (Usamaru Furuya), Тосио Саэки (Toshio Saeki), Акино Кондо (Akino Kon-doh), Ёсихиро Тацуми (Yoshihiro Tatsumi), Тойо Катаока (Тоюо Kataoka).

Примеры: «Shouju Tsubaki / Mr. Arashi's Amazing Freak Show» Suehiro Maruo (1984), «Palepoli» Usamaru Furuya (1994), «Jigoku / Hell» Nishioka Kyoudai (2000), «Kooihii Mou Ippai / One More Cup of Coffee» Yamakawa Naoto (2009).

Америманга — комиксы, нарисованные американскими художниками в стиле манга. Подобные работы называют также ОАМ — оригинальная англоязычная манга (калька с англ. OEL — Original English-Language manga). О становлении жанра америманги в США можно прочитать в статье Бенджамин Ол-Панг Кина о Рикки и Тавише Саймонсах [1].

Боевик (Action) — жанр сэнен-манги, характеризующийся стремительным развитием действия, резкими поворотами сюжета, яростными столкновениями персонажей [2]. В понятие «столкновение», как правило, входит полное несовпадение интересов главного героя и его антагониста(ов) — вплоть до отстаивания этих интересов в схватке: врукопашную и с мечами, с файерболлами и с пистолетами, с бластерами и радиоуправляемыми роботами. Действие может происходить где угодно — от земных просторов до астральных миров и глубин космоса.

Чаще всего выступает «в связке» с другими жанрами: adventure, historie, иногда detective (в «чистом» виде редок). Например, полицейский боевик (жанр, описывающий действия полиции по установлению личностей преступников и их задержанию), самурайский боевик etc.

Примеры: «Bizu Gamu / Bus Gamer» Kazuya Minekura (2001), «Digital» Tsutomu Nihei (2004), «Duds Hunt» Tsutsui Tetsuya (2005), «Death Trance» Kana Takeuchi (2005).

Боевые искусства (Martial Arts) — жанр сёнен-манги, классический сюжет которого — противостояние мастеров различных боевых искусств. В силу специфики в произведениях этого жанра часто используются исторические сюжеты (взять, например, «самурайский боевик» — мангу о войнах самураев или мангу о боевых вылазках и обучении ниндзя и т.п.). Не менее популярны в Японии истории о стычках школьных хулиганов и молодёжных группировок. В одной манге искусство боя может быть инструментом для самоутверждения героя на его пути к власти или титулу боевого Мастера, а в другой — предметом любования, именно как искусство (в такой манге сценарий достаточно примитивен, зато работа художника, как правило, восхитительна — рисовать страницу за страницей бесконечные бои, ни разу не повторяясь, может только настоящий виртуоз кисти и отличный знаток особенностей той или иной боевой системы).

Примеры: «Chidaruma Kenrou: Onorera ni Tsugu / Bloody Daruma Swordsmanship: Heed my Words» Hirata Hiroshi (1962), «Angel Densetsu» Norihiro Yagi (1993), «Koko Tekken-den Tafu / High School Iron Fist Legend: Tough» Tetsuya Saruwatari (1994), «Banboo Buredo / Bamboo Blade» Igarashi Aguri & Totsuka Masahiro (2005).

Боевые компаньоны (Battling companion) — неофициальное наименование манги или анимэ, в которой главный персонаж (обычно мальчик-подросток) использует монстров для борьбы с силами Зла или для сражений с монстрами других персонажей. Часто (но не всегда) персонаж связан только с одним специфическим монстром, который играет роль боевого товарища, сражающегося за своего владельца или дарующего тому свою силу. В большинстве случаев главный герой также путешествует с группой друзей, в которой у каждого свой собственный компаньон, и в наличии, как правило, имеется злодей с якобы намного более сильным компаньоном, чем все герои вместе взятые. Поэтому основные сюжетные линии имеют тенденцию ориентироваться в основном на бои, а тема дружбы является второстепенной.

Первая известная манга-серия такого типа — «Plawres Sanshiro» 1983 г., но концепт сам по себе возник ещё в 1967 г., когда герой манга-серии «Ultraseven» Дэн Моробоси использовал «Капсулы Монстров» в случае, когда не способен был трансформироваться в режим Ультрасевена.

Примеры: «Plawres Sanshiro» (1983), «Yu-Gi-Oh! / Game King» Takhasi Kazuki (1996), «Pokémon» Toshihiro Ono (1997), «Konjiki no Gash!! / Zatch Bell» Makoto Raiku (2001).

Бонус

Вампиры (Vampires) — манга, в которой действующие лица либо борются с вампирами, либо являются вампирами, либо с вампирами дружат. Развивая классификацию, затронутую «ХЧ» в статье о насилии в комиксах [3], можно выделить следующие типы главных героев вампирской манги:

- простой человек, подвергшийся нападению низших упырей и лихорадочно спасающий свою и чужие жизни подручными средствами;
- человек, посвятивший жизнь методичному истреблению кровопийц всех мастей, от носферату до Исконных Предков (человек-Ван-Хельсинг, так сказать);
- человек, ставший вампиром по несчастливому стечению обстоятельств и пытающийся с этим как-то (гхм!) жить;
- «хороший» вампир, по той или иной причине занесший в список личных интересов уничтожение сородичей;
- «плохой» вампир, и тогда связка жанров выглядит примерно так: vampires, horror, trash, blood, adult;
- влюблённый в вампира / влюблённый вампир (толпы школьниц рыдают над такими сюжетами в сёдзё).

Естественно, вампиры могут быть и второстепенными персонажами, и в таком случае vampires всё равно входит в связку жанров как коммерчески привлекательное обозначение.

Примеры: «Hellsing» Kouta Hirano (1997), «Yorugata Aijin Senmonten-DX / Bloodhound» Kaori Yuki (2003), «Midnight Secretary» Ohmi Tomu (2006), «Koyoi wa Kimi to Chi no Kisu wo / A Bloody Kiss Tonight» Tateno Makoto (2008).

Взрослые истории (Adult) — обозначение манги для взрослой аудитории. Меньше идеализации, больше реализма — всё, как в настоящей жизни.

Манга с маркером М (Mature, Age 18+) может содержать сцены жестокого обращения с людьми или животными, обилие крови, шокирующие и/или сексуальные сцены, нецензурные выражения (для манги рейтинг М — Mature, «зрелый» — эквивалентен метке NC-17 для фильма). Большинство издательств продаёт подобную мангу запечатанной в прозрачный пакет с ярким предупреждающим лейблом на обложке.

Примеры: «Futari Ecchi / Manga Sutra» Katsu Aki (1997), «Gantz» Hiroya Oku (2000), «Detroit Metal City» Kiminori Wakasugi (2005), «Tokyo Zombie» Yusaku Hanakuma (2008).

Война (War) – манга, посвящённая боевым действиям, как вымышленным (в фэнтезийных мирах, в космосе), так и реальным (мировые и локальные войны, альтернативные истории отдельных военных конфликтов, истории-репортажи из «горячих точек»). Жанр в своё время играл роль агитационно-патриотическую, затем стал в основном достоянием фантастики, повествуя о завоевании планет (в НФ-аниме и манге существует поджанр, называемый «космическая опера» – история боевых действий, в ходе которых противники активно используют космические корабли и прочие средства межпланетного перемещения [4]). В «чистом» виде жанр встречается редко; как правило, война используется в качестве фона, на котором разворачивается история человеческих взаимоотношений и рассматривается действие неограниченного насилия на психологию и психику человека. Любители яоя находят в облики сильных и мужественных персонажей дополнительный определённый шарм.

Примеры: «Sensouron / On War» Yoshinori Kobayashi (1998), «Tokkou: The Spirit of Kamikaze» (2001), «Deguchi no nai umi / Sea without exit» Shiyori Matsuo (2006), «My Life With You» Tsurugi Kai (2008).

Гендер-бендер (Gender Bender, букв. «смена пола»; как вариант: «гендерная интрига»; от англ. gender – (социальный) пол + bender – жаргонное: опьянение, загул, угон) – неформальный термин, используемый для обозначения лица, которое активно нарушает (буквально «выворачивает наизнанку») представление о своей биологической принадлежности к мужскому или женскому полу. Гендер-бендинг может быть и действием по обстоятельствам, и воплощением сексуальных предпочтений, и сознательным выбором человека, ощущающего себя «заклужённым в тело другого пола» (когда речь идёт уже не просто о переодевании и изменении поведенческих паттернов, а о смене пола операционным путём). Иногда гендер-бендинг является формой социального протеста против чрезмерных претензий или завышения значимости одного из полов.

В манге рассматриваются следующие типы сюжетных ходов, связанных с гендер-бендингом:

1) персонаж переодевается в одежду, которую общественные нормы и условности предписывают противоположному полу (трансвестия). В данном случае герой сохраняет гендерную идентификацию, а само

Бонус

переодевание, как правило, обусловлено стечением обстоятельств – оно мотивируется желанием скрыть истинный пол. Примеры из классической литературы: Геракл, проданный в рабство лидийской царице Омфале, три года вынужден был красить губы и брови, носить украшения и женское платье, заниматься домашним хозяйством вместе с служанками царицы прясть шерсть и ткать полотно; в шекспировской «Двенадцатой ночи» юная Виола, переодетая в костюм мальчика-пажа, служит герцогу Орсино, в которого и влюбляется, одновременно становясь объектом страсти для красавицы Оливии. Пример манги: «*gan K k Hosuto Kurabu / Ouran High School Host Club*» Bisco Hatori (2003), «*Yubisaki Miruku Tii / Yubisaki Milk Tea*» Tomochika Miyano (2003);

2) душа персонажа оказывается заключена в теле противоположного пола (причём персонаж продолжает осознавать свой «истинный» пол и из-за расхождения привычек появляется масса проблем, как комических, так и драматических). Пример манги: «*Akane-chan Overdrive*» Mizuki Kawashita (1999);

3) персонаж совмещает две души в одном теле – мужскую и женскую (у американцев, например, для обозначения подобного явления существует специальный термин *Two-Spirit People*, калька с выражения индейцев-оджибве «*Niizh manidoowag*» – «Имеющий-Два-Духа»; индейцы так называли тех, кто двуедин в мужской и женской ипостаси [5]). Примеры манги: «*Birdy the Mighty*» Masami Yuki (1985); «*Tenshi Kingyoku / Angel Sanctuary*» Kaori Yuki (1995);

4) персонаж от рождения обладает внешностью, присущей противоположному полу, от чего получает иногда выгоду, а иногда – неприятности. Пример манги: «*Kasou Genjitsu Renairon / Virtual Love Debate*» Takamiya Azuma (2001), «*Planus Girl*» Matsumoto Tomoki (2009);

5) персонаж обретает лицо и/или тело противоположного пола из-за несчастного случая/научного эксперимента/операции/ воздействия волшебства.

Пример из классической литературы: по свидетельству древнегреческого поэта Гесиода, юноша Тиресий, увидевший любовную игру двух змей, убил самку, за что и был немедленно превращён богами в женщину на семь лет. Примеры манги: «*Ranma ½*» Takahashi Rumiko (1988); «*Jinzou Shoujo / Artificial Maiden*» Natsume Satoru (2000);

6) персонаж вынужден выполнять функции противоположного пола, после исчезновения в природе оного. Пример: манга «*Marginal*» Moto Hagio (1985);

7) персонаж осознаёт свою принадлежность к полу, отличному от биологического (транссексуальность); кто-то может, как и в реальной жизни, даже стремиться сменить пол операционным путём. Примеры манги: «Claudine!» Ikeda Riyoko (1978), «Wandering Son» Takako Shimura (2002);

8) персонаж неожиданно обнаруживает, что он не того пола, как ему думалось :) Пример манги: «Mei no Naisho / Mei's Secret» Shiroyo Kusakabe (2007);

9) персонаж беспол (или андрогинен). Пример из классической литературы: «Орландо», роман Вирджинии Вулф об андрогине, который в эпоху Шекспира родился юношей, прожил несколько веков и необъяснимым образом превратился в женщину. Пример манги: «Hokago Hokenshitsu / After School Nightmare» Setona Mizushiro (2004);

10) персонаж имеет метаморфирующий пол (способен менять биологический пол в зависимости от обстоятельств). Пример манги: «Nefirimu / Nephilim» Anna Hanamaki (2004), «Kenpuf / Kämpfer» Toshihiko Tsukiji (2008).

Примеры: «Metropolis» Osamu Tezuka (1949), «Darling wa Nama-mono ni Tsuki / My Darling, My Flesh» Yoshihara Yuki (1997), «Pretty Face» Yasuhiro Kano (2002), «Tenshi Ja Nai / I'm no Angel!» Takako Shigematsu (2003).

Гарем (Harem, от араб. «харим» – «запретное»: женское помещение в мусульманском доме, а также, в переносном смысле, проживающие там жёны и наложницы хозяина). В манге – жанр, в котором главный персонаж оказывается окружён большим количеством лиц противоположного пола, часть из которых влюблена в него, часть проявляет интерес, а кое-кто может даже на дух не переносить. В любом случае, все события манги связаны с взаимодействием героя и каждой/каждого из его окружения; естественно, что чаще всего жанр гарема используется в манге эротического или порнографического содержания, где большое количество разнотипных персонажей не даёт читателю заскучать. Гарем (как концепция для анимэ) был предложен студии AIC в 1988 году художником-мультипликатором Масаки Кадзисимой (Kajishima Masaki), однако в то время реализовать идею не удалось – задуманный им как пародия на «Звёздные войны» сериал «Tenchi Muyo!» был выпущен только в 1992 г., став основой для 12-томной манги «Tenchi Muyo! Ryoouki» (1994) от Окуды Хитоси и Курода Ёсукэ.

Бонус

«Гаремные» манги подразделяются на:

- сёнен-гарем, сюжет строится вокруг одного юноши, как правило, полного неудачника или ничем не примечательного «обычного японского школьника» (ОЯШ), которого вдруг окружает стайка девиц;

- сёдзё-гарем (его ещё называют «обратный гарем», reverse harem) — сюжет строится вокруг одной девушки, совершенно невзрачной (в начале истории), обретающей к концу повествования всевозможные бонусы в виде красоты/магической силы/сексуального благополучия — и всё это щедро сдобрено повышенным вниманием со стороны потрясующих парней.

Иногда достаточно и двух воздыхателей, чтобы мангу причислили к «гаремнику», хотя в этом случае правильнее было бы говорить о «любовном треугольнике». Классический гаремник начинает отсчёт от героя и трёх претенденток на его благосклонность.

Примеры: «Hana-Kimi / Hanazakari no Kimitachi e / For You in Full Blossom» Hisaya Nakajo (1996), «Yabai Kimochi / Desire» Kotani Kenichi (1997), «Sekirei / Wagtail» Sakurako Gokurakuin (2005), «Aki-Sora / Autumn Sky» Itosugi Masahiro (2008).

Гуро, эрогуро (Guro; от англ. ero[ti]ca + grotesque) — «эротика гротеска») — поджанр хентая, изображающий жестокие формы сексуального насилия. Созвучно с англ. gore («запекшаяся кровь»), и понятно, что ничего хорошего это совпадение не обещает. Именно этот жанр никогда не примирит родителей с детьми и подростками, увлечшимися анимэ и мангой, а бабушек от одного только краткого объяснения его сути придётся отпаивать корвалолом. В Японии термин «гуро» употребляется в своём более широком изначальном смысле как фотографии, видео и рисунки, вызывающие отвращение у большинства людей (шок-контент).

Японская классификация тематики эрогуро (согласно сайту erogc.net):

- дзанкокукэй («группа жестокости» — собственно, то, что мы называем гуро);
- дзинтэй кайдзоу («пластические операции»);
- сэцудан-кайтай («ампутация» — разбирание на части);
- дзоумоцу («потроха, внутренности»);

- рюукэцу («кровопролитие»);
- рёуки (букв. «погоня за необычным» — всё остальное).

Западная классификация поджанров гуро:

Amputation, Asphyxiation guro, Grill guro, Body Transformation, Brain Fuck, Cannibalism guro, Cooking guro, Death guro (наиболее классический вариант Eroguro), Drowning guro, Intestine guro, Hanging guro, Head Fuck, Necro guro, Penis guro, Pressing guro, Ritual guro, Skull Fuck, Soft guro (более близкий к традиционной эротике подвид гуро — когда смерть лишь подразумевается сценой, но остается за кадром), Suicide guro, Swallowed guro, Tentacle guro (вариация обычного хентая с участием щупалец), Torture guro, Violence guro, Worms guro [6].

Мангаки, работавшие в жанре гуро: Суэхиро Маруо (Suehiro Maruo), Синтаро Каго (Shintaro Kago), Дзюн Хайяма (Jun Hayami), Тосио Маэда (Toshio Maeda), Хенмару Матино (Henmaru Machino), Хорихон Сайцу (Horihone Saizou) и Уэйта Юдзига (Waita Uziga).

Дзёсэй (Josei), также известный как рэ:дису или рэ:дикоми (кальки с английского «ladies' comics», т.е. «комиксы для женщин»), — жанр манги, созданный для просмотра молодыми женщинами. Обычный сюжет дзёсэя — повседневная жизнь японской женщины. Небольшая часть отводится под рассказ о школьных годах героини (как правило, именно тогда происходит завязка сюжета и знакомство с главными действующими лицами), но основное время отводится под показ её взрослой жизни. Стиль рисунка в дзёсэе более реалистичен, чем в сёдзё, однако сохраняет некоторые его характерные особенности. В отличие от сёдзё, любовные отношения показаны в дзёсэе не столь идеализированно, и гораздо лучше проработаны: например, произведения, нацеленные на взрослую женскую аудиторию и рассказывающие о мужских гомосексуальных отношениях, редко относят к яю, поскольку в дзёсэе такой сюжет, как правило, более правдоподобен и менее подвержен шаблону. Дзёсэй часто насыщен эротикой и сексуальными сценами. Сам термин иногда используется в аниме или манге (как правило мужскими персонажами), чтобы обозначить своё сексуальное влечение к взрослым женщинам (обычно старше себя по возрасту), по контрасту с лолитоном.

Примеры: «Oruchuban Ebichu / Ebichu Minds the House» Risa Ito (1991), «River's Edge» Okazaki Kyoko (1994), «Blue» Kiriko Nananan (1996), «Hachimitsu to Kurobu / Honey and Clover» Chica Umino (2000).

Детектив (Detective) — разновидность манги, действие в которой связано с расследованием преступлений.

Примеры: «Kindaichi Shonen no Jikenbo / Kindaichi Case Files» Yozabur Kanari, Seimaru Amagi & Fumiya Sat (1992), «Meitantei Conan / Detective Conan» Goshō Aoyama (1994), «Forget-me-not» Tsuruta Kenji (2001), «Zero no Soukoushi / Parfum Extrait "0"» Kaori Yuki (2004).

Добуцу (от яп. *dobutsu* — «зверушки») — жанр, названный по разновидности персонажей, более широко представленных в анимэ, где добуцу могут быть как героями целых сериалов (например, «Тао Тао Ehonkan Sekai Doubutsu Banashi», 1983), так и эпизодических ролей. Манга, полностью посвящённая приключениям говорящих зверушек, — в основном, разновидность кодомо-литературы, рассчитанная на детей младшего возраста. Так, например, в манге Норико Кувата «Бесполезные зверушки» («Damekko Doubutsu», Kuwata Noriko, 2001) главные герои — живущие в Странном Лесу робкий волк Уруно, свирепый заяц Усахара, неуклюжая гепардиха Тиико, подслеповатый орёл Такаока и единорог-пьянчужка Юнихико.

В манге для тех, кто постарше, добуцу обычно выступают в роли компаньона; часто это волшебное существо, сопровождающее героя и помогающее ему в приключениях. Обычно добуцу выглядят миленькими маленькими пушистиком и редко обладают боевыми способностями, что компенсируется их магическими умениями. Примерами таких добуцу могут служить летающий рогатый кролик Кю-тян (Q-chan, манга «PetShop of Horrors»), кроликоподобный Уизу (Wiz, манга «D.N.Angel»), кошка Луна, Артемис, Диана (Luna, Artemis, Diana, манга «Sailor Moon») и Мокона (Mokona, манга «xxx Holic»).

Итак, добуцу — это зверушки, ведущие себя по-человечески, но покрытые шерсткой/перьями/чешуйками и пр. С кем их путать не стоит:

- с кемономи (человекоподобными существами без шерсти на теле, но со звериными ушами и хвостами) — девочка-кошка Ичиго (Ichigo Momomiya, манга «Tokyo Mew Mew» от Ikumi Mia & Yoshida Reiko), юноша-пёс Инуяша (InuYasha, манга «InuYasha Sengoku O-togi Zoushi» от Takahashi Rumiko), богиня-волчица Холо (Horo, манга «Ookami to Koushinryou» от Hasekura Isuna & Koume Keito);

- с демонами и оборотнями, способными иметь и животный, и человеческий облик (лисицы-кицунэ и др.) — Ёко (Yoko, манга «Taishou Mugen Kitan» от Higuri You);

- с персонажами, наряженными в костюмы животных (шапочки или ободки «с ушками», прицепленные к одежде хвостики) — это косплей [7];

- с вполне нормальным персонажем, у которого вдруг появляются уши, хвостик и умильное выражение лица — это изобразительный приём, способ продемонстрировать эмоциональное состояние.

Додзинси (Doujinshi, яп. «додзин» — единомышленники, и «си» — журнал) — японский термин для обозначения некоммерческих литературных журналов, самостоятельно издаваемых его авторами. Изначально термин использовался для «дзюнбунгаку» (яп. «чистая литература») — художественных произведений современной литературы, противопоставлявшихся её авторами литературе массовой и развлекательной. Первым додзинси, начавшим публиковать художественные произведения, стала «Библиотечка всякой всячины», созданная в 1885 году писателями Одзаки Коё и Ямада Бие; свой расцвет литературные додзинси пережили в начале эпохи Сёва (1926-1940); а в послевоенные годы додзинси как журналы, представлявшие те или иные литературные школы и открывавшие самобытных авторов, постепенно пришли в упадок, оказавшись вытесненными толстыми литературными журналами.

На смену литературному самиздату пришёл манга-самиздат и закономерно позаимствовал название «додзинси». Додзинси как любительская манга чаще всего создаётся новичками, но бывает, что и профессиональные авторы издают отдельные работы за пределами своей профессиональной деятельности. Википедия сообщает: «Жанровые направления и сюжеты любительских комиксов весьма разнообразны. Преобладают традиционная для манги научная фантастика, фэнтези, истории ужасов и детективы — но встречаются и повествования из жизни офисных работников, эпические саги о сопровождении в турне любимой рок-группы, дотошные автобиографические хроники воспитания детей и даже многостраничные жизнеописания любимых домашних животных. Однако чаще всего авторы додзинси используют в своих произведениях уже существующих персонажей известных аниме-сериалов или видеоигр, рисуя на них фан-арт, зачастую порнографический» [8].

Драма (Drama) — жанр трагического повествования, имеющий целью вызвать у читателя сильный эмоциональный отклик, сопереживание. Герои такой манги оказываются в жестоком конфликте с окружающим миром, другими людьми, обстоятельствами, неожиданными поворотами судьбы. Для преодоления складывающейся ситуации им

приходится совершать поступки на грани своих возможностей, и очень часто они не выдерживают напряжения. Нередки нервные срывы, сумасшествие, смерть героев. Драматическая манга не подразумевает выраженного «хэппи-энда»: победа бывает горька, а достижение цели зачастую даётся такой ценой, что приносит мало радости.

Примеры: «Hamidashikko / The Misfit Children» Mihara Jun (1975), «Yamataika» Hoshino Yukinobu (1986), «Zankoku na Kami ga Shihaisuru / A Cruel God Reigns» Hagio Moto (1992), «Deadman Wonderland» Jinsei Kataoka (2007).

Идолы (от англ. idols, в яп. произношении «айдору») – культурный феномен, возникший в Японии после вспышки популярности юной французской певицы Сильви Вартан (Sylvie Vartan), которая спела балладу «La plus belle pour aller danser» для фильма «В погоне за кумиром» (Cherchez l'idole, 1963 г.; в японском прокате его показали в 1964 г. под названием «Aidoru wo sagase»). Термин «айдору» стал применяться к любой юной и хорошенькой актрисе, певице или модели. В шоу-бизнесе поднялась волна интереса к девочкам-подросткам от 14 до 16 лет. Айдору доминировали в японской поп-музыке 80-х годов; этот период известен как «золотой век идиолов в Японии». В течение года вниманию общественности могли предложить по меньшей мере 40 или 50 новых кумиров, но эти «звёздочки» гасли так же быстро, как и вспышкивали. Лишь очень немногие кумиры тех лет, такие, как Сейко Мацуда (Seiko Matsuda), популярны в индустрии развлечений и по сей день.

Принято считать, что айдору в японском обществе олицетворяют идеальное женское тело, являются символами женской сексуальности – отсюда их зачастую провокационные эротические наряды. По этой причине их обожают и мужчины, и женщины. Мужская аудитория с увлечением изучает внешность кумира и подробнейшую информацию об объёмах груди и бёдер айдору, её любимом цвете и вкусовых пристрастиях, хобби и группе крови, и т.п.; женская аудитория подражает её стилю, цвету волос, манере одеваться и т.д. Хорошим примером «законодателей мод» среди айдору были Аюми Хамасаки (Ayumi Hamasaki), Хитоми (Hitomi), Рёко Хиросуэ (Ryoko Hirose) и Намиэ Амуро (Nami Amuro). При этом большинство европейцев обескураживает тот факт, что жадный интерес к деталям сопровождается одновременной незаинтересованностью в реалистичности приведённых подробностей. Самый наглядный пример – отношение к возрасту. Так, широко известно, что многие айдору гораздо старше «подростковой категории 15-19», к которой себя приписывают. Это, похоже, не беспокоит японских фанатов, которые понимают, что детали бытия идиолов – всего лишь часть роли. Возможно, это связано и с идеями, которые глубоко

заложены в фундаменте японской культуры: во-первых, с идеализацией молодёжи (результатом чего становится привнесение наигранной «подростковой непосредственности» во взрослую моду) и изображение женщиной себя (в плане одежды и поведения) моложе, чем она есть на самом деле. Во-вторых, это можно рассматривать как часть японской традиции двойной роли, что можно видеть как в изменении манеры поведения под маской гейши, так и в театре Кабуки. Японский феномен айдоу оказал огромное влияние на поп-культуру Гонконга и Тайваня.

В 1990-х гг. некогда загадочные и непогрешимые «идолы» стали ближе к народу, перейдя из разряда небожителей в статус людей, которым просто повезло чем-то заслужить популярность. Присутствие айдоу стало неотъемлемой частью бесчисленных анимэ – они исполняли песни-опенинги и эндинги, которые к самому анимэ отношения не имели. Некоторые пробовали себя в качестве озвучивающих актёров-сэйю; многие сэйю, в свою очередь, становясь всё более популярными, поднимались почти до уровня айдоу. В то же самое время происходит переориентация рынка – уменьшается возраст «звёздочек» (например, моделями становятся уже с 11-12 лет и младше) и вместо нескольких отдельных айдоу, претендующих на популярность, появляются сразу айдоу-группы с конкретными характеристиками (вроде Speed или Morning Musume). В конце 90-х гг. в активно развивающемся интернете появляется новый вид «кумиров» – Net Idols, основанный на функциональности веб-сайтов. Первым «кибер-айдоу», или «виртуальным идолом», стала в 1997 году Кёко Дата (Kyoko Date), для которой сфабриковали историю, статистику и даже свои собственные песни.

В те же 90-е годы власть айдоу над умами пошла на убыль, а музыкальная индустрия проявила заинтересованность в таких жанрах, как рок-музыка (для исполнителей коей сама музыка была важнее, чем объёмы продаж, внешний вид или физическое совершенство) и рэп (который вообще трудно было подать в традиционном для айдоу образе «сладкой прелести»).

Айдоу-манга обычно рассказывает о буднях рыбёшек музыкального и зрелищного шоу-бизнеса – об актёрах, певцах и музыкантах, их взаимоотношениях в тусовке, коллективе, группе и общении с фанатами. Сложные и красивые костюмы исполнителей J-Pop и J-Rock музыки привлекают внимание мангак, работающих на женскую аудиторию, а истории о борьбе за выживание в условиях жестокого соперничества находят отклик у читателей мужского пола.

Бонус

Примеры: «Garasu no Kamen / Glass Mask» Suzue Miuchi (1976), «Kai-kan Furozu / Sensual Phrase» Shinjo Mayu (1997), «Seikou Gakuen Aidoru Kumi! / Days Of Cool Idols!» Watanabe Mizuki (2000), «Dragon Voice» Yuriko Nishiyama (2001).

Историческая манга (Historical) – манга, действие которой разворачивается в прошлом. Описываемые события могут быть как вымышленными, так и происходившими в реальности, а порой действительность сплетается с вымыслом. Мангаки с одинаковым удовольствием рисуют как персонажей прошлого в их исторических эпохах, так и современных людей, каким-то чудом попавших в прошедшие века.

Примеры: «Boukenkyou Jidai / Age of Adventure» Tezuka Osamu (1951), «Ishi no Hana / Flowers of Stone» Sakaguchi Hisashi (1984), «Cantarella» Higuri Youi (2001), «Akaboshi: Ibum Suikoden» Yoichi Amano (2009).

Киберпанк (англ. cyberpunk, от слов cybernetics – «кибернетика» и punk – «отребье») – поджанр научной фантастики, описывающий мир недалёкого будущего, в котором высокое технологическое развитие соседствует с глубоким социальным расслоением, нищетой, бесправием, уличной анархией в городских трущобах.

Слово «киберпанк» придумал в 1980 г. писатель Брюс Бетке, а впервые как характеристику жанра употребил редактор Гарднер Дозуа; именно Дозуа сформулировал суть стиля: «High tech. Low life» («Высокие технологии, низкий уровень жизни»). В некоторых киберпанковских произведениях действие происходит в киберпространстве, размывающем границу между действительностью и виртуальной реальностью. В таких произведениях часто рассказывается о прямом подключении человеческого мозга к компьютерным системам.

Типичные элементы мира киберпанка таковы: киберпространство, виртуальная реальность, искусственный интеллект, киборги, биороботы, городские трущобы в постапокалиптическом стиле, влиятельные крупные корпорации, криминальные синдикаты, мафия, хакеры, киберпреступность, кибертерроризм, нанотехнологии, биоимплантаты, квантовая физика, генная инженерия, наркотики и необходимые для выживания лекарства.

Примеры: «Akira» Katsuhiro Otomo (1982), «Sairento Mebiusu / Silent Möbius» Kia Asamiya (1991), «Ganmu / Gunnm / Battle Angel Alita» Yukito Kishiro (1995), «Baïomega / Biomega» Tsutomu Nihei (2004).

Кодомо (Kodomo) – метажанр манги, целевая аудитория которого – дети в возрасте до 12 лет [9]. Отличительная особенность жанра – общая «детскость» произведения, отсутствие идейного наполнения (либо его наличие в сильно упрощённой форме), характерная примитивная прорисовка. В этой манге обычно отсутствуют проявления жестокости и фансервис [10], рассчитанные на более зрелых подростков. Работы жанра кодомо – это истории чаще всего моралистические, обучающие детей, как вести себя, как быть хорошими и внимательными людьми. Эпизоды являются совершенно автономными и не находятся в строгой последовательности, что связано со спецификой краткосрочного внимания детей, не умеющих надолго сосредотачиваться.

Примеры: «Kiteretsu Daihyakka / Kiteretsu Encyclopedia» Fujiko Fujio (1974), «Dokut Suranpu / Dr. Slump» Akira Toriyama (1980), «Kaito Saint Tail / Saint Tail» Megumi Tachikawa (1994), «Animaru Yokochi / Animal Alley» Ryo Maekawa (1999).

Комедия (Comedy) – жанр манги, основная цель которого – заставить читателя улыбнуться или даже посмеяться. Для достижения цели все средства хороши: гэги [11], пародирование, комедии положений, словесные и трюковые шутки и т.д., и т.п.

Примеры: «Kurukuru Kurumi-chan» Matsumoto Katsuji (1938), «So-reike Iwashimizu» Kobayashi Makoto (1980), «Massugu ni Iku / Let's Go Straight Ahead» KIRA (1993), «Subete ni Iya Girl» Rokunishi Koji (2001).

Лоликон – слово-гибрид, в которое превратился термин «комплекс Лолиты» (lolicom, в яп. произношении gorikon) [12]. В Японии этот термин обозначает влечение к несовершеннолетним девочкам. За рубежом употребляется реже (и чаще всего относится к аниме или манге, в которой женские персонажи поданы в детском и одновременно эротизированном образе). В обиход термин вошёл в начале 1970-х гг., когда на японский язык была переведена монография Рассела Трейнера «Комплекс Лолиты». Мангака Синдзи Вада [13] первым использовал это выражение в манга-новелле «Kyabetsu-Batake de Tsumazuite / Споткнувшись на капустном поле» (1978), а лоликон-манга как жанр получила массовую известность в начале 1980-х гг. благодаря работам Хидео Адзумы (Azuma Hideo). Его манга стала пользоваться бешеной популярностью среди читателей-школьников, потому что в эроманге до этого момента действовали, как правило, опытные зрелые женщины, причём порой весьма в возрасте; после успеха Адзумы некоторые из манга-порножурналов, такие как «Manga Burikko» и «Lemon People», стали активно эксплуатировать образы невинных девочек. На протяжении 1980-х гг. среди мангаков, рисовавших лоликон для этих журналов, были

такие выдающиеся художники как Нонки Миясу (Nonki Miyasu), Камуи Фудзивара (Kamui Fujiwara), Ёсито Асари (Yoshito Asari) и Аки Утида (Аки Uchida). Сейчас манга и журналы, содержащие фото- и рисованные изображения маленьких девочек, свободно распространяются в японских книжных магазинах и газетных киосках, впрочем, периодически подвергаясь проверке полиции нравов. Лоликон как социально-психологическая ситуация реализуется в моменты, когда зрелый мужчина проявляет сексуальный интерес к невинной девочке без каких-либо провоцирующих действий с её стороны (что может расцениваться в зависимости от степени и последствий этого интереса либо всего лишь как парафилия [14], либо уже как педофилия [15], или в случае, когда девочка («нимфетка», по определению В.Набокова) сознательно кокетничает с нейтрально/дружельбно расположенным к ней взрослым мужчиной, испытывая к нему романтические чувства. Проявления лолликона – излюбленная тема в хентайной манге (особенно в разного рода додзинси, не предназначенных для широкой публикации), но в некоторых странах он приравнивается к детской порнографии и преследуется по закону (следует заметить, что «девочки в школьной форме», задействованные в хентайных непотребствах, всё-таки чаще оказываются не лоли, а старшеклассницами – high grade school girl, т.е. лицами, юридически достигшими «возраста согласия» [16]). Эквивалентный термин для эротических изображений маленьких мальчиков – сётакон.

Примеры манги: «Toriko: Aigan Shoujo» Osakabe Mashin (2002), «Mon Seul» Kizuki Akira (2003), «Kodomo no Jikan» Kaworu Watashiya (2005), «Cherry x Cherry» Sorimura Youji (2008).

Махо-сёдзё (яп. maoh-shoujo – «девушка-волшебница», англ. magic girl) – поджанр сёдзё, где главный персонаж – девочка или молодая девушка, обладающая некими сверхъестественными силами и использующая их для борьбы со злом, помощи слабым, защиты Земли и т.д. Иногда присутствуют несколько девушек, обладающих различными способностями и, как правило, работающих в одной команде. Прародительницей жанра считается манга «Ведьма Салли» (1966) [17], после её публикации в Японии появился термин «мадзёкко» (majokko, букв. «магичка», «девушка-ведьма»). Существует наравне с поджанрами «махо-сёнэн» (maho-shounen, «юноша-волшебник»), где главный герой – юноша, и «махо-канождё» (maho-kanojo, «подружка-волшебница», magical girlfriend), где главный герой – мальчик или юноша, у подруги которого обнаруживаются сверхъестественные способности.

Особенности жанра: хэнсин (henshin - перевоплощение/трансформация девушки, её переход в магическую ипостась), таинственные кра-

Мадзёкко-манга (манга о девочке-волшебнице)	Махо-сёдзё сэнтай (манга о группе/команде волшебных девушек)	Махо-сёнен (манга о мальчишке-волшебнице)	Махо-каноэдзё (манга о мальчишке, чья подруга - богиня или магического существа)
«Akazukin Chacha» Min Ayahana (1994)	«Bishōjo Senshi Sērā Mūn / Sailor Moon» Naoko Takeuchi (1992)	«D.N.Angel» Yukiru Sugisaki (1997)	«Aa! Megamisama! / Oh My Goddess!» Kōsuke Fujishima (1988)
«Akuma no Omise / Nightmares for Sale» Kaoru Ohashi (2002)	«Mahō Kishi Reiāsu / Magic Knight Rayearth» CLAMP (1995)	«Shaman King» Hiroyuki Takei (1998)	«Den'ei Shōjo / Video Girl Ai» Masakazu Katsura (1990)
«Sugar Sugar Rune» Moyoco Anno (2004)	«Asagiri no Miko / Shrine of the Morning Mist» Hiroki Ugawa (2000)	«Matantei Roki: Ragnarok / Demon Detective Loki: Ragnarok» Sakura Kinoshita (1999)	«Koutetsu Tenshi Kurumi / Steel Angel Kurumi» Kaishaku (1999)
«Hyakkiryakou Juliet» Izumi Asuka (2009)	«Mermaid Melody Pichi Pichi Pitch» Hanamori Pink & Michiko Yokote (2002)	«Natsume Yuujinchou / Natsume's Book of Friends» Yuki Midorikawa (2005)	«Kobato» Clamp (2005)

савцы с особыми способностями (выручают героинь в особо трудные моменты), говорящие домашние животные или волшебные существа (помощники и советники), близкая подруга (не волшебна, не подозревает об одарённости героини, постоянная приманка для сил зла).

Основные типы девушек-волшебниц:

- волшебное существо (чаще всего – девушка из волшебного королевства). Пример: «Urutora Maniaku / Ultra Maniac» Wataru Yoshizumi (2002);

- обычная девушка, в которой изначально дремлет скрытая волшебная сила, пробуждающаяся в неожиданных обстоятельствах. Примеры: «Cardcaptor Sakura» CLAMP (1996), «Jikuu Ihou Jin Kyoko / Time Stranger Kyoko» Arina Tanemura (2000), «Shugo Chara» Peach-Pit (2006);

Бонус

•обычная девушка, которая получает волшебную силу извне. Примеры манги: «Nurse Angel Ririka SOS» Yasushi Akimoto & Koi Ikeno (1995), «Tokyo Mew Mew» Reiko Yoshida & Mia Ikumi (2000), «Arisu Naintensu / Alice 19th» Yuu Watase (2001), «Yume Yume YuYu» Pink Hanamori (2005).

Мéха (Mecha, от англ. mechanical) – в японском языке термин для обозначения всех механических объектов, в том числе автомобилей, оружия, компьютеров и им подобных устройств (распространяется также на гуманоидных роботов, киборгов и андроидов-репликантов, аналогичных тем, что действуют в «Blade Runner» [18]). Чтобы не путать персонажей меча-манги со всем перечисленным, японцы употребляют термин *robotto* или *giant robots* (т.е. «манга про гигантских роботов»). Мéха часто появляются в аниме, НФ и других жанрах, содержащих элементы фантастики и футурологии. Мéха-роботы (прямоходящие транспортные средства, контролирующиеся специально обученными пилотами), как правило, имеют форму человеческого тела, снабжены руками с пальцами-манипуляторами; они способны захватывать объекты и совершать сложные движения, на которые не способны обычный танк или самолёт (вести воздушный, дистанционный и рукопашный бой – иногда одновременно; стрелять из ручного оружия, фехтовать, прыгать, танцевать, отдавать честь и т.п.). Обычно мéха являются бронированными боевыми машинами с ногами вместо гусениц или колёс (очень немногие манги, вроде «Patlabor», демонстрируют механизмы, использующиеся для гражданских целей – в тяжёлых строительных работах, в качестве полицейских или пожарных). В одних НФ-вселенных противостояние механизмов является основным средством решения конфликтов – в массовом побоище или своеобразных гладиаторских схватках; в других мирах мéха – всего лишь один из компонентов комплексной военной силы, своего рода механическая кавалерия, воюющая при поддержке танков, истребителей и пехоты. Различие между «настоящими мéха» и их братьями меньшими – механическими бронедоспехами – довольно размытое и определяется чаще всего по тому критерию, что мéха пилотируются, а доспехи – носят (то есть всё, что имеет кабину для пилота – это мéха). В сфере фэнтези мéха появляются очень редко, а если они там и встречаются, то движутся, как правило, на основе альтернативных источников питания (вроде магии) или сконструированы по образцам «утерянных» научных технологий древних времён.

Примеры: «Tetsujin Nij hachi-g / Tetsujin 28-gou» Mitsuteru Yokoyama (1956), «Getter Robo» Ishikawa Ken & Nagai Go (1974), «Bokurano» Kitoh Mohiro (2004), «Break Blade» Yusuke Yoshinaga (2006).

Мистика (Mystery) — жанр, рассказывающий о взаимодействии людей и различных таинственных сил, не поддающихся однозначному научному описанию (в отличие, например, от магии в фэнтези). Контакт с этими силами обычно сопровождается различными проблемами морального толка. Жанр часто идёт в связке с «detective» и «supernatural».

Примеры: «Cinderella Tokkyuu» Matsumoto Yoko (1984), «Skyhigh» Tsutomu Takahashi (2001), «Shion's King» Katori Masaru & Jiro Ando (2004), «Majin Tantei Negami Neuro / Demon Detective Neuro Negami» Yosei Matsui (2005).

Научная фантастика (НФ, или Sci-fi, от англ. Science Fiction) — манга, действие в которой основывается на фантастических допущениях [19] в области науки (как естественной, так и гуманитарной) и техники. Произведения, основанные на ненаучных допущениях, относятся к другим жанрам (см., например, фэнтези). Темы научно-фантастических произведений — новые открытия, изобретения, неизвестные науке факты, исследования космоса и путешествия во времени. Действие НФ-манг часто происходит в будущем, что роднит этот жанр с футурологией.

Примеры: «Choujin Taikai / Birdman Anthology» Tezuka Osamu (1971), «Seraphic Feather» Takeda Toshiya & Utatane Hiroyuki (1994), «Kuuosou Kagaku Edison / Edison Fantasy Science» Kasahara Tetsuro & Yanagita Rikao (2000), «Blood Type V» Itou Shamu (2009).

Непристойность (Smut) — данное определение отдельным жанром не является; используется для маркировки манги, предназначенной в основном женской аудитории — сёдзё и дзёсэй (так, при указании жанровой принадлежности манги издатель может написать: romance, sho-jo, smut, или: comedy, josei, romance, smut). Рассчитан smut на достаточно зрелую аудиторию, может содержать весьма откровенные сцены и пикантные ситуации, часто соседствуя с яоем, гендер-бендером и лоликоном, что позволяет производителям справедливо причислить smutосодержащую мангу к разряду adult и mature.

Примеры: «Kindan - Himitsu no Hanazono / Forbidden, Secret Flower Garden» Osakabe Mashin (2000), «Aisuru Hito / Love Triangle» Yoshihara Yuki (2002), «Rabu Serebu / Love Celeb» Shinjo Mayu (2004), «Haitoku wa Amaku Mushibamu / Immorality Affects Softly» Ayukawa Mio (2006).

Парапсихология (Parapsychology) [20] — жанр манги, события которой связаны с проявлением парапсихических сил (телепатия, телеки-

Бонус

нез, гипноз, психометрия и пр.). Часто выступает в связке с mystery и supernatural, может быть заявлен как «Psychic Powers».

Примеры: «Terra e... / Toward the Terra» Takemiya Keiko (1977), «Psychometrer Eiji» Yuma Ando & Masashi Asaki (1996), «Usotsuki na Season» Ikeno Koi (1999), «Uragiri wa Boku no Namae o Shitteiru / Betrayal Knows My Name» Odagiri Hotaru (2005).

Психологическая манга (Psychological) — жанр, сосредоточенный на исследовании эмоциональной жизни человека, его реакций, развития или распада его души. Героями психологической манги обычно становятся люди, испытывающие тяжелейшие удары судьбы — и противостоящие им (такое развитие ситуации называется «character growth»), либо ломающиеся под грузом отчаяния и ненависти. Зачастую персонажи такой манги — люди, сходящие с ума (или уже безумные), люди с навязчивыми идеями, маньяки, убийцы, аутисты, военные, старики или дети с искалеченными судьбами (поэтому произведения данного жанра рассчитаны на достаточно зрелую аудиторию). Такая манга может быть маркирована как slice of life или даже thriller.

Примеры: «Kawa Yori mo Nagaku Yuruyaka ni / Longer and Slower than a River» Yoshida Akimi (1983), «Believers» Yamamoto Naoki (1999), «Real» Takehiko Inoue (2002), «Hatsukanezumi no Jikan / The Hour Of Mice» Toumei Kei (2004).

Пародия (Parody) — манга, намеренно повторяющая узнаваемые черты другой, обычно широко известной манги, причём с расчётом на создание комического эффекта. Пародироваться может стиль рисунка, внешний вид и характерные фразы персонажей, стереотипные сюжетные ходы и т.п.

Примеры: «Hamelin No Violin Hiki / Violinist of Hameln» Watanabe Michiaki (1991), «Gintama / Silver Soul» Sorachi Hideaki (2003), «Miracle Dieter Miyuki» Takaguchi Satoru (2005), «Houkago no Charisma / After-school Charisma» Suekane Kumiko (2008).

Паропанк (калька с англ. Steampunk, «steam» — пар + «punk» — чушь, ерунда) — подвид жанра научной фантастики (Sci-fi), изображающий альтернативный вариант развития человечества, при котором были в совершенстве освоены технология паровых машин и механика (за основу берётся бурный подъём технического уровня в Европе конца XIX — начала XX вв). Термин «стимпанк» придумал в 1987 году писатель Кевин Джетер в качестве пародии и антитезы «киберпанку». Если ки-

берпанк обычно основывается на футуристической эстетике, то паропанк — на эстетике ретро. Временной период паропанк-произведений характеризуется началом революции технических средств передвижения — появлением дирижаблей, аэропланов, паровозов, пароходов.

Техника, однако, всё ещё воспринимается простыми людьми не как привычное бытовое явление, а как нечто чудесное и зачастую демоническое.

Существует следующая классификация паропанка/стимпанка:

- альтернативно-исторический стимпанк — стилизация под реальный исторический мир XIX — начала XX вв.; наиболее характерны сеттинги [21] «викторианская Англия» и «Америка эпохи освоения Дикого Запада»;

- фэнтезийный стимпанк — описание фантастических миров, напоминающих Европу XIX в. В этих мирах с технологией паровых машин вполне уживаются магия и фэнтезийные расы — гномы, орки, эльфы и пр.;

- дизельпанк — стилизация под более позднюю эпоху — первую половину XX в.

Примеры: «Kaiketsu Juki Tanteidan / Steam Detectives» Kia Asamiya (1999), «Fullmetal Alchemist» Arakawa Hiromu (2001), «Tegami Bachi / Tegamibachi: Letter-Bee» Asada Hiroyuki (2006), «Deus Ex Machina» Karasuma Wataru (2008).

Постапокалиптика — жанр научной фантастики (Sc-Fi), в котором действие происходит в мире, пережившем какую-либо глобальную катастрофу. Причиной массового уничтожения населения Земли может стать любой фактор из перечисленных (сценарии расположены по мере возрастания фантастичности):

- «игры политиков»: третья мировая война с применением оружия массового поражения (ядерного, химического или биологического);

- «промахи науки»: пандемия супервируса, чаще всего специально созданного и вышедшего из-под контроля;

- «неукротимая природа»: климатическая или иная катастрофа (сдвиги тектонических плит Земли, извержения вулканов, тайфуны, смерчи, пожары и пр.);

Бонус

- «бунт машин»: восстание машин под предводительством искусственного разума (роботов);
- «угроза из космоса»: падение астероида, вторжение инопланетян;
- «твари из бездны»: появление фантастических существ (вампиров, зомби, мутантов) или доисторических чудовищ.

Часто в одном произведении апокалиптика сочетается с постапокалиптикой, изображение катастрофы как таковой — с изображением её непосредственных последствий и её влияния на жизнь выживших. Иногда «через призму восприятия далёких поколений», выживших после катаклизма, рассматривается срез современной действительности. В литературе этот жанр близко примыкает к киберпанку.

Примеры: «Genma Taisen: Shinwa Zenya no Shou / Genma Wars: Eve of Mythology» Ishinomori Shotaro (1979), «Kaze no Tani no Nausicaä / Nausicaä of the Valley of the Wind» (1982), «Sunabozu / Desert Punk» Usune Masatoshi (1997), «Ibara no Ou / King of Thorn» Iwahara Yuji (2002).

Приключения (Adventure) — манга, повествующая о захватывающих и неожиданных событиях, об испытаниях и великих свершениях, о подвигах, увлекательные путешествиях и любовных авантюрах.

Примеры: «Shin Takarazima / New Treasure Island» Tezuka Osamu (1947), «Kamen Raido / Masked Rider» Shotaro Ishinomori (1971), «Pharaoh no Haka / The Pharaoh's Tomb» Takemiya Keiko (1974) «Cutlass» Higuri You (1997).

Романтика (Romance) — жанр, сосредоточенный на изложении романтических, сложных и запутанных историй любви (своего рода «мыльные оперы»). Чаще всего связан с shoujo и josei, хотя элементы романтики могут присутствовать и в сёнен-манге.

Примеры: «Apollo no Uta / Apollo's Song» Tezuka Osamu (1970), «Shirayuri no Kishi / The Chevalier of the Lilies» Miuchi Suzue (1974), «Shishunki Miman Okotowari / No Pre-Teens Allowed» Watase Yuu (1991), «Tenchi Shinmei!» Hinachi Nao (2010).

Самурайский боевик (яп. chambara, букв. «бои клинков») — термин японской кинематографии, обозначающий фильмы, аналогичные голливудским вестернам об искателях приключений и лихих головорезах [2]. Действие тямбара-фильмов разворачивается обычно во времена правления клана Токугава, ставшие закатными для самураев (1600—1868 гг.). Ранние произведения этого жанра были скорее идеали-

стичными и постановочными, но после Второй мировой войны стали уделять больше внимания реализму, обратились к изображению физически или психологически изувеченных воинов, заинтересовались судьбами самураев, переживающих изменение своего социального статуса вместе с изменением исторической эпохи (и популяризировали сюжет о рёнинах [23]). Режиссёр Акира Куросава стилизовал и гиперболизировал смерть и насилие в самурайском эпосе; его самурай — герой-одиночка, предпочитающий скрывать своё боевое искусство, а не хвастаться им (см., например, фильм «Семь самураев» 1954 г. — считается, кстати, что именно в нём был впервые введён такой элемент приключенческой драмы, как подбор команды из людей, каждый из которых по-своему одарён). Манга о самураях и искусстве владения клинком — национальная особенность японской культуры.

Примеры: «Ninja Bugeichou / Chronicles of a Ninja's Military Accomplishments» Shirato Sanpei (1959), «Satsuma Gishiden / The Legend Of The Satsuma Samurai» Hirata Hiroshi (1979), «Rurouni Kenshin / Kenshin the Wanderer» Watsuki Nobuhiro (1994), «Otogi Zoshi» Seto Narumi (2005).

Сверхъестественное (Supernatural) – жанр манги, повествующий о привидениях, духах, призраках и прочих проявлениях мистических и потусторонних сил, а также о невероятных способностях человеческой психики. Часто следует в связке с mystery, vampires или parapsychology.

Примеры: «Gegege no Kitarou» Mizuki Shigeru (1959), «Code Name wa Charmer / My Codename is Charmer» Kakinouchi Narumi (1990), «Kindaichi Shounen no Jikenbo / Kindaichi Case Files» Kanari Youzaburoou & Satou Fumiya (1992), «xxxHoLic» CLAMP (2003).

Сёдзё (shoujo, яп. «дева», «девица» или «девушка») [24] — мета-жанр манги, целевая аудитория которого — девушки в возрасте от 12 до 16-18 лет. В настоящее время в японских официальных документах «сёдзё» означает всех молодых девушек, не достигших 20 лет, а в разговорном языке этим словом называют всё, что так или иначе касается девушек школьного возраста. В центре сюжета сёдзё-манги, как правило, находится девочка (или девушка) и вопрос её становления как личности; часто присутствуют любовные отношения разной степени близости; большое внимание уделяется развитию образов персонажей, передаче тончайших нюансов психологического состояния. Характерной чертой визуального ряда часто бывает большая условность рисунка либо карикатурно-юмористическая, либо утончённо-романтическая. Из-за этих особенностей на Западе и в России сёдзё часто называют «жанром» или «стилем». Более того, почитатели аниме

и манги иногда определяют как «сёдзё» любые произведения, обладающие специфическими чертами сёдзё-работ (например, романтическую мангу или ту, где в центре сюжета находятся женские персонажи). Этот вопрос подробно разбирает исследователь Мэтт Торн в статье «Что такое сёдзё-манга и чем она не является», где даёт следующее определение: «Сёдзё-манга — это манга, которая публикуется в сёдзё-журналах (как их определяют сами издатели)» [25].

Примеры: «Nazo no kurobaa / The Mysterious Clover» Katsuji Matsumoto (1934), «Berusaiyu no Bara / The Rose of Versailles» Riyoko Ikeda (1972), «Mars» Fuyumi Soryo (1996), «Jun-ai Labyrinth / Pure Love Labyrinth» Nakaji Yuki (2009).

Сёдзё-ай (яп. shojo ai, букв. «девичья любовь») — манга, повествующая о романтических отношениях между двумя девушками (есть такое выражение: «она мне больше чем подруга»). Термин «сёдзё-ай» в Японии практически не используется; в других странах применяется довольно широко, с целью подчеркнуть отсутствие откровенных сцен в произведении на демонстрации лесбийских сексуальных отношений специализируется юри; в сёдзё-ай главное внимание уделяется развитию дружеских чувств. Очень часто в связке с сёдзё-ай идут school life и slice of life, поскольку именно в подростковом возрасте между девочками возникают доверительные отношения на грани интимности.

Примеры: «Sakura Namiki / The Row of Cherry Trees» Takahashi Makoto (1957), «Jessica no Sekai / Jessika's World» Nishitani Yoshiko (1967), «Cotton» Konno Kita (2000), «Himegimi to Sanbiki no Kemono / The Princess and the Three Beasts» Miyuki Mitsubachi (2009).

Сёнэн (Shounen) — метажанр аниме и манги, целевой аудиторией которого являются мальчики и юноши в возрасте от 12 до 18 лет. Основными признаками жанра служит главный герой мужского пола, быстрое развитие событий и динамизм сюжета (особенно это заметно по сравнению с сёдзё-мангой). Произведения в жанре сёнэн, как правило, щедро одобрены юмористическими сценами, концентрируются на темах мужской дружбы, товарищества, соперничества (в жизни, спорте или в боевых действиях). Персонажи женского пола изображаются преувеличенно красивыми и сексуальными, что становится стимулом для проявления мужественности главных героев. В манге часто используются элементы этни и фансервиса. Несмотря на то, что для юношей и мужчин более старшего возраста (студентов, младших служащих и пр.) существует отдельный метажанр — сэйнэн, сёнэн-манга и анимэ остаются привлекательными и для них; поскольку у них есть и финансовые возможности, и время на покупку и чтение манги,

то журналы, печатающие сёнэн-мангу, по праву считаются самыми популярными в Японии. Сёнэн часто идёт в связке с action, adventure и martial arts.

Примеры: «Kenjū Tenshi / Angel Gunfighter» Tezuka Osamu (1949), «Ningyō Shirazu / Mermaid Saga» Rumiko Takahashi (1984), «One Piece» Eiichiro Oda (1997), «Burakku Katto / Black Cat» Kentaro Yabuki (2000).

Сёнэн-ай (яп. shounen ai, «юношеская любовь») — термин, изначально использовавшийся в Японии для обозначения эфебофилии [26]; однако в 1970-80-х гг. группа мангак, объединившихся в «Союз 24-го года» [27], стала употреблять термин как название нового поджанра сёдзё-манги, рассказывающего о прекрасной любви между юношами. Сёнэн-ай манга рассчитана в основном на женскую аудиторию в возрасте от 18 до 24 лет. Для жанра характерна идеализация образов, изображение платонических отношений между молодыми людьми в романтическом свете; это, как правило, товарищеская влюблённость, рождающаяся из неожиданного интереса друг к другу: либо из восхищения старшим (более сильным/уверенным в себе/воплощающим идеал) товарищем, либо из желания защитить более хрупкого друга. Сексуальные отношения между героями не исключаются, но они отнюдь не самоцель, главное здесь — история взаимоотношений и проявления душевного родства. Жанр специфичен ещё и в силу своего историко-культурного происхождения: традиция мужской любви не считалась в Японии греховной до середины XIX века [28], когда христианизация страны привела к изменению некоторых моральных принципов.

Сузуки Казуко, исследуя предмет, писала, что первые лучшие образцы сёнэн-ай манги требовали «знания классической литературы, истории и наук» и были насыщены «философскими и отвлечёнными размышлениями» [29] — что было своего рода вызовом юному читателю, незаметно расширяя его кругозор; даже если при первом знакомстве с мангой читатель чего-то не понимал, отвлечённый хитросплетениями сюжета, то, став старше, он мог вернуться к ней и заново открыть для себя её смысл. Ближе к концу 1980-х гг. популярность публиковавшегося профессионального сёнэн-ая снизилась, поскольку возшла звезда самиздатовских яойных додзинси, не требовавших интеллектуального багажа и практически сразу же переходивших к постельным сценам.

В последнее время термины яой и сёнэн-ай используются западными поклонниками манги для обозначения разницы в подходе к изображаемой «любви между мальчиками»: яойная манга содержит

Бонус

большое количество сцен сексуального сношения (и порой ничего больше), а сёнен-айная сосредоточена на романтике в отношениях (и может вообще не содержать ничего крамольнее нескольких объятий или поцелуя). В настоящее время термин сёнен-ай в Японии редко используется, его вытеснил термин «boy's love» (сокращённо — BL; в яп. произношении «Boizu Rabu»), хотя полными синонимами они не являются, т.к. обозначение «BL» всё же более общеупотребительно, оно без учёта нюансов включает в себя разом и яой, и сёнен-ай.

Примеры: «Sanrumu nite / In the Sunroom» Takemiya Keiko (1970), «Hi izuru Tokoro no Tenshi / Emperor of the Land of the Rising Sun» Yamagishi Ryouko (1980), «Fake» Matoh Sanami (1994), «Kamakiri» Konami Shouko (2001).

Сётакон (Shotacon) [30] — жанр манги и анимэ, разновидность «мягкого хентая», в которой образы мальчиков препубертатного и пубертатного возраста (от 7 до 13 лет) подаются в притягательно искушающем виде. Термин охватывает широкий спектр работ — от откровенно порнографических до умеренно игривых, от романтических до почти платонических; сами работы условно разделяются на сётакон и страйт-сётакон (гомо- и гетеросексуальные отношения соответственно). В отличие от яоя и сёнэн-ая, основной целевой аудиторией сётакона являются не женщины, а мужчины (в основном, так называемые «boylovers» — англ. «любители мальчиков»), поэтому сётакон менее ориентирован на чувственные и драматические моменты и больше направлен на физиологические. Значительная часть сётаконной манги в Японии публикуется в специализированных антологиях типа «Shounen Romance», «Shota Comi», «Shounen Yuugi» и «Shounen Ai no Bigaku». Как и лоликон, сётакон прочно связан с понятиями «кавай» [31] и «моэ» [32], поэтому его эстетика широко используется средствами масс-медиа.

Слайс оф лайф (англ. «slice of life», фр. «tranche de vie» - кусочек жизни; литературно выражаясь «зарисовка быта») — разновидность историй, изображающих выхваченную из повседневной жизни персонажа последовательность событий.

Развитие сюжета в такой манге может быть, а может и не быть (так, на протяжении всей истории рыбак может сидеть в лодке в ожидании поклёвки и думать о своём детстве); зачастую отсутствуют экспозиция (расстановка действующих лиц и описание обстоятельств), конфликт, развязка (финал истории чаще всего остаётся открытым: в истории рыбака, например, мы можем так и не узнать, клюнула рыба или нет).

Часто сюжет манги основывается на личных воспоминаниях или дневниках самого мангаки — как, например, «Я видел это» Кейджи Накадзавы («Ore wa Mita / I Saw It: The Atomic Bombing of Hiroshima» Keiji Nakazawa, 1972) или «Один литр слёз» Айти Кито («Ichi ritoru no namida / One Liter of Tears» Aya Kit , 2005).

Примеры: «Poku-chan» Matsumoto Katsuji (1930), «Kuroi Ame ni Utarete / Struck by Black Rain» Nakazawa Keiji (1966), «Papa Told Me» Haruno Nanae (1988), «Shissou Nikki / Disappearance Diary» Azuma Hideo (2005).

Спокон (англ. «sport» — спорт + яп. «konjou» — «сила воли») — жанр манги, рассказывающий о спортивных достижениях, совершенных благодаря сильной воле к победе. Главные герои — спортсмены, талантливые, целеустремлённые и твердые духом; манга скрупулёзно прослеживает, как складывается их спортивная карьера — от первых шагов ещё в детстве или юности, из обыденности будней, через победы над трудностями, борьбу с соперниками, преодоление интриг завистливых друзей и т.д. Кульминационным моментом сюжета становятся какие-либо важные соревнования. Спокон — жанр, чрезвычайно популярный среди японских подростков, — традиционно относится к детскому и юношескому сёнэну (щедро сдобренному юмором и блистательными победами), реже — к сёдзё (где основное внимание уделяется переживаниям главной героини и её отношениям с другими персонажами). Чаще всего в манге описывается какой-нибудь из общепризнанных и любимых в Японии видов спорта: теннис, волейбол, бокс, плавание, различные единоборства.

Примеры: «Yawara! A Fashionable Judo Girl!» Naoki Urasawa (1986), «Tennis no Ejisama / The Prince of Tennis» Takeshi Konomi (1999), «Hangur Heto Wild Striker / Hungry Heart: Wild Striker» Yoichi Takahashi (2002), «Suzuka» Kouji Seo (2004).

Стимпанк — см. Паропанк.

Сэйнен (яп. seinen — «взрослый мужчина») — метажанр манги и аниме, основной целевой аудиторией которого являются молодые мужчины в возрасте от 18 до 25 лет (старшеклассники, студенты, младшие служащие).

В редких случаях произведение в жанре сэйнен (обычно это манга) нацелено на бизнесменов в возрасте до 40 лет. В отличие от сёнэна, часто гротескного, похожего на быстро скользящие цепочки ключевых моментов, сэйнен более обстоятелен, больше внимания уделяет развитию образов и характерам героев; графика сэйнен-манги, как пра-

Бонус

вило, тяготеет к реализму.

Примеры: «Lone Wolf and Cub» Kazuo Koike & Goseki Kojima (1970), «Berserk» Miura Kentaro (1988), «Eguru / Eagle: The Making of an Asian-American President» Kaiji Kawaguchi (1997), «Taboo Tattoo» Shinjiro (2009).

Тентакль (англ. tentacles — щупальца) — поджанр хентая, изнасилование щупальцами. Пикантные картинки с участием женщин и осьминогов рисовал ещё Кацусика Хокусай, но «узаконил» извращение как жанр Тосио Маэда (Maeda Toshio). Снятая в 1987 г. анимэ-версия его эротической манги «Уроцукидодзи: Легенда о сверхдемоне» содержала сцену тентакль-насилия, которой в исходной манге не было.

Трагедия (Tragedy) — драматический жанр манги, рассказывающий о событиях, которые развиваются стремительно и неотвратимо, приводя к катастрофическому для персонажей исходу.

Действительность, изображённая в трагедии, сурова и безжалостна, полна противоречий, конфликтов и противостояний.

Примеры: «Broadway no Hoshi» Mizuho Hideko (1967), «Suna no Shiro / The Sandcastle» Ichijo Yukari (1977), «Wasurerarenai» Kawachi Yukari (1994), «Kemono no Souja / The Beast Player» Uehashi Nahoko & Takemoto Itoe (2008).

Триллер (Thriller, от англ. «thrill» — нервная дрожь, волнение) — особый тип приключенческой манги, которая с помощью специфических средств и приёмов должна вызвать у читателей чувства тревоги, ожидания, беспокойства, страха, ощущение безысходности и всемогущества зла.

Примеры: «Monster» Naoki Urasawa (1994), «Freesia» Jiro Matsumoto (2003), «Sanctuary» Sho Fumimura (1990), «Battle Royale» Koushun Takami & Masayuki Taguchi (2000), «Tajuu Jinkaku Tantei Saiko» Tajima Shouu & Otsuka Eiji (1997)

Трэш (Trash, англ. «мусор, никчёмная дрянь») — манга, нацеленная на изображение жестоких и/или кровавых сцен, кроме которых в ней зачастую больше ничего и не показано. Художественная ценность подобных произведений обычно нулевая.

Ужасы (Horror) — манга, ставящая своей целью напугать читателя, во что бы то ни стало.

Мистические визитёры, торжествующий Дьявол, безумные демоны, восставшие мертвецы, затаившиеся во тьме твари, безжалостные дикие звери, огромные пауки, дети-убийцы, рвущаяся плоть, гниющие тела, кровавые лужи – все психологические травмы, детские испуги, фобии и шокирующие элементы особенно щедро используются мангаками в работах такого рода.

Примеры: «Sei Rosalind» Watanabe Masako (1973), «Inugami Hakase / Inugami Expert» Maruo Suehiro (1991), «Gyo» Junji Ito (2001), «Gakuen Mokushiroku / Highschool of the Dead» Satou Daisuke (2006).

Фантастика – жанр, отличающийся особой смелостью в нарушении рамок, границ, условностей. Основными фантастическими жанрами прошлого были утопия [33] и фантастическое путешествие (в неизведанные страны, в дебри первобытных лесов, на дно океана, на другие планеты). До настоящего времени сохраняется принцип помещения главных действующих лиц в непривычные условия, в какой-либо экзотический антураж. Проблематика, литературные приемы, построение сюжета в фантастических произведениях принципиально не отличаются от реалистических. Точка расхождения фантастики с реальностью – наличие в произведении фантастического допущения, которое используется, чтобы полнее раскрыть проблематику произведения или характеры персонажей, чтобы смоделировать и проверить на жизнеспособность научные и ненаучные гипотезы.

В настоящий момент существуют три основных жанра фантастики – научная фантастика, фэнтези, ужасы.

Фэнтези (Fantasy) – жанр, использующий магию и другие сверхъестественные явления как основной элемент сюжета и сеттинга [34] произведения: действие многих работ данного жанра происходит в вымышленном мире, где магия – распространенное (и даже обыденное) явление. Фэнтези отличается от научной фантастики тем, что не даёт никакого логического объяснения происходящим невероятным (с точки зрения традиционной науки) событиям. Излюбленным источником вдохновения, образов и сюжетов для фэнтези – мифы, легенды и предания; в фэнтезийных мирах наравне с людьми живут и действуют боги и демоны, эльфы и гномы, драконы и оборотни, русалки и лешие, кентавры и волшебники. Существуют следующие разновидности фэнтези, чьи характеристики применимы и к манге: героическое (S&S – Sword & Sorcery, в русском варианте M&M – мечи и магия), городское, детское, игровое (по мотивам настольных и компьютерных игр), историческое, пародийное, «тёмное», эпическое, юмористическое.

Примеры: «Crystal Dragon» Ashibe Yuuho (1981), «Izaron Densetsu» Takemiya Keiko (1982), «Ou-Rou / King of Wolves» Buronson & Miura Kentaro (1989), «Yousei Hyouhon / Fairy Cube» Kaori Yuki (2005).

Хентай (Hentai, дословно: «метаморфоза» или «аномалия», от яп. «hen» — странный + «tai» — поведение) — разновидность манги и анимэ, основным элементом которых являются содержащиеся в них эротические и/или порнографические сцены. До конца XIX в. слово «хентай» не носило никакого сексуального подтекста, но с 1894 г., когда на японский язык перевели посвященную сексуальным девициям книгу Рихарда Крафт-Эбинга «Половые психопатии» [35] (по-японски — «Хентай сэйёку синригаку»), в медицинскую терминологию вошёл оборот «хентай сэйёку» — так в Японии называют человека, страдающего какой-либо формой полового извращения; именно сокращенным вариантом этого термина теперь пользуются поклонники манги и анимэ. Слово «хентай» может применяться для обозначения эротических и порнографических произведений — но лишь тех, где показаны сексуальные отклонения и извращения. В остальных случаях употребляются слова «эро» (например, «ero manga» — эротическая манга), «сэйджин» («взрослый»), или просто «дзюхатикин» (букв. «запрещено до 18-ти»).

Уклон в сторону хентая начинается с сексплотэйшн-фансервиса [36] — появление героинь в бикини или героев с едва держащимся на бёдрах полотенцем, сцены принятия душа или ванны, наклоны девушек за упавшими книгами или ручками вследствие чего отлично просматривается область декольте и пр. Сам фансервис подобного рода собственно хентаем не является.

Сексуальные сцены, обыгрываемые в хентайной манге, могут быть различного содержания и характера. Вариации включают в себя яой, юри, сётакон, лолликон, сибари [37] и др. В отдельную группу обычно относят особо жестокие виды сексуальных извращений, например эрогуро или тентакли. Но классифицировать хентай только по содержанию эротических сцен было бы ошибочно, поскольку хентайная манга (так же, как и любая другая) по сюжету может быть определена как комедия, мистика, фантастика, фэнтези, романтика и т. д. Манга, в которой изнасилование, педофилия или инцест являются лишь ключевыми элементами сюжета (как например, в «Perfect Blue» или «Angel Sanctuary»), к хентаю не причисляют.

В Японии произведения жанра хентай (как и любые другие материалы, содержащие порнографию) подвергаются цензуре.

Школа, школьная пора (School Life) — жанр манги, действие которой происходит главным образом в школьной и студенческой среде. Работы охватывают широчайший спектр эпизодов — от порнографических спекуляций на тему девочек в школьной форме до комедийных заварушек, от трудностей постижения наук до реалистичных историй о дружбе, первой любви и ненависти, о взрослении и вхождении в мир взрослых проблем.

Примеры: «Harenchi Gakuen / Shameless School» Nagai Go (1968), «Osui! Karate Bu / Go!! Karate Club» Koji Takahashi (1985), «Love Terrorist» Mamahara Ellie (1993), «Vitamin» Keiko Suenobu (2001).

Этти, или эччи (Ecchi, от англ. буквы H — «эйч», с которой начинается слово hentai) — жанр манги, целевую аудиторию которого составляют юноши 16-25 лет. Ключевая особенность жанра — показ эротических сцен. В отличие от хентая половой акт не показывается — демонстрируются лишь различные по степени откровенности (в зависимости от возраста целевой аудитории) эротические сцены «с намёком на продолжение». Основной творческий приёмом в этти — фансервис [38]: постановка персонажей в двусмысленных позах, панцуют [39], акцент на подчеркнута крупной груди и ягодицах, разные неловкие ситуации, в которые попадает мужской персонаж (случайное появление в женской бане или раздевалке, падение на девушку и т. п.). В том или ином виде, элементы фансервиса и этти содержатся фактически во всех аниме и манге, рассчитанных на юношескую аудиторию.

Юри (от яп. Yuri — «лилия»; также GL, «girl's love») — жанр манги и аниме, изображающий женские сексуальные отношения (лесбийская любовь). Юри-манга может фокусироваться на сексуальных, духовных или эмоциональных аспектах отношений (часто рассматриваются все разом); для простоты классификации всю «духовную» составляющую западные фанаты манги обозначили как сёдзё-ай, оставив телесные утеху юри.

Споры относительно происхождения термина однозначно не разрешены; согласно одной версии в 1971 г. Ито Бунгаку, редактор журнала «Bazoku» [40], выделил специальную колонку под письма читательниц-лесбиянок, которых поэтично окрестил «Юридзоку» — «племя лилий»; по второй версии, термин этот обязан своим появлением Юри, героине манги и аниме «Dirty Pair» (1979 г.), чьё имя и стало нарицательным. Юри-манга характеризуется высоким напряжением отношений, обрывающихся обычно с окончанием школы/института, вступлением в «традиционный» брак или трагической смертью одной из возлюбленных.

Бонус

Примеры: «HEN» Hiroya Oku (1988), «Moonlight Flowers» Tsukumo Mutsumi (1989), «Love my Life» Ebine Yamaji (2001), «Shoujo Sect» Ken Kurogane (2003).

Яой (yaoi; также BL, «boy's love») — придуманное мангаками Ясую Саката (Yasuko Sakata) и Акико Хацу (Akiko Hatsu) сокращение от «*yama-nashi ochi-nashi imi-nashi*», которое может быть приблизительно переведено как «ни кульминации, ни развязки, ни смысла», что является своеобразным вызовом классической литературе с её канонической триадой сюжетного развития («завязка — кульминация — развязка»). Как правило, это драматические истории о мужской плотской любви, созданные женщинами и для женщин [41]. Партнёры в этих историях изначально неравны: оба, как правило, красивы юношеской утончённой («бисёнены») или зрелой мужественной («бисэйнены») красотой, но один из них смел, решителен и инициативен (он — сэме, яп. seme, «атакующий»), а другой застенчив, скромнен, пассивен (укэ, яп. uke — «принимающий»). Шутливая версия расшифровки акронима yaoi, принятая в среде фанатов-фудзёси [42], звучит так: «*Yamete, oshiriga itai!*» («Хватит, задница болит!»). Яой «вырос» в поздних 1970-х гг. из сёнен-ая, который, однако (и в коммерческой, и в додзинси-версии), был представлен оригинальными работами; яой же изначально пародировал популярную сёнен-мангу. В настоящее время яой стал мета-жанром (он бывает и комедийным, и драматическим, и детективным, и фэнтезийным, и научно-фантастическим).

Примеры: «*Kaze to Ki no Uta / The Song of the Wind and the Trees*» Keiko Takemiya (1976), «*Kizuna: Koi no Kara Sawagi / Kizuna: Bonds of Love*» Kazuma Kodaka (1992), «*Binetsu Kakumei / Sweet Revolution*» Suzuki Serubo & Honami Yukine (2000), «*Hero Heel*» Tateno Makoto (2005).

Комментарии и примечания:

[1] Подробнее см.: Кин, Б. Отцы-основатели ОАМ-манги в ТОКЮРОР: Рикки и Тавиша Саймонс // Мангамания и мангакобум: Хроники Чедрика # 6'2009.—<http://chedrik.ru/up2/content/view/116/18/>

[2] В русском языке случилось некое размежевание смыслов: «экшеном» называют любой фильм/мангу с «энергичным действием», а «боевиком» — в основном те, что изобилуют конкретно дракой, стрельбой и мордобоем.

[3] Подробнее см.: Ольгерд, О. Посмотри в глаза чудовищ... // Насилие и секс в комиксах: Хроники Чедрика # 3'2009. — <http://chedrik.ru/up2/content/view/25/18/>

[4] Подробнее см.: Невский, Б. «Три лика космооперы: звёздные приключения» // Мир Фантастики # 19'2005. — <http://www.mirf.ru/Articles/art652.htm>

[5] Подробнее см.: Виньянтека: человек с двумя душами. — <http://tsmysli.narod.ru/winkte.html>

[6] Подробнее см.: Ленников, А. Eroguro — тёмные глубины разума // AnimeMagazine.Ru # 50 (25 июня 2007).

[7] Косплей (от англ. costume play — «костюмированная игра») — это своеобразный «котыгрыш» героя манги, аниме или компьютерной игры: участники косплея отождествляют себя с каким-то персонажем, называют его именем, носят аналогичную одежду, разыгрывают ролевые игры. Костюмы могут заказываться в ателье или покупаться готовыми, но обычно их шьют сами косплееры.

[8] Подробнее см. «Википедия.Ru»: <http://ru.wikipedia.org/wiki/До-дзинси>.

[9] При переводе детской и подростковой манги на английский язык используются особые пометки для определения «возраста аудитории»: A/E (all ages, любой возраст), Y (10+), T (13+), OT (16+), M (18+); последний случай собственно детской/подростковой мангой уже не является, переходя в разряд «mature».

[10] Подробнее см. статью Этии.

[11] Гэг (от англ. gag — шутка, комический эпизод) — комедийный приём, в основе которого лежит очевидная нелепость.

[12] Словосочетание «комплекс Лолиты» возникло после публикации в 1955 г. знаменитого романа Владимира Набокова «Лолита» — истории взрослого мужчины, одержимого тягой к двенадцатилетней девочке. Имя «Лолита» (уменьшительно-ласкательная форма имени Долорес, главной героини) стало нарицательным, олицетворяя девочку на грани детской невинности и расцветающей сексуальности, способной соблазнять по неведению и из любопытства.

[13] Синдзи Вада (Shinji Wada, р. 1950) — японский художник, автор манги «Sukeban Deka / Delinquent Girl Detective» (1976), обложки и новелл для 18-томной антологии «Petit Apple Pie: Bishojo Manga Besuto Shisei» (1982-1987 гг.), соавтор Хигури Ю в работе над мангой «Crown» (с 2005 г.).

Бонус

[14] Парафилия (греч. *paraphilia*) — достижение полового удовлетворения с помощью необычных или культурно-неприемлемых стимулов.

[15] Педофилия (др.-греч. «*pedos*» — ребёнок + «*filia*» — любовь) в узком смысле — любовь к мальчикам, но в обычном широком понимании — половое влечение к детям. В разговорной речи этот термин нередко используется применительно к сексуальному влечению не только к детям допубертатного возраста (до 11-12 лет), но и вообще к лицам, не достигшим совершеннолетия.

[16] Возраст сексуального согласия — в уголовном праве возраст, начиная с которого человек считается способным осознанно согласиться на секс с другим человеком. «Возраст согласия» различается в зависимости от законодательства — может отсутствовать вовсе или даже равняться 20 годам (в большинстве стран сейчас он находится между 14 и 16 годами). В большинстве случаев взрослый, вступивший в половую связь с лицом, не достигшим данного возраста, несёт правовую ответственность. Наказания за такого рода правонарушение варьируются в зависимости от законодательства, возраста старшего участника и разницы между партнёрами. Возраст сексуального согласия не следует путать с возрастом совершеннолетия или возрастом, начиная с которого человек может вступить в брак.

[17] «Ведьма Салли» («*Mah tsukai Sar / Sally the Witch*») — манга Мицутэру Ёкоямы (*Mitsuteru Yokoyama*) о девочке-колдунье. По словам Ёкоямы, на создание этой истории его вдохновил американский комедийный сериал о приключениях молодой ведьмы Саманты — «*Bewitched*» (1964 г., в яп. прокате «*Oki-sama wa Majo / Моя жена — ведьма*»). Салли — принцесса Астории, «ведьмовского мира», заглянувшая в «средний мир» (нашу Землю) в поисках друзей-сверстников.

Во время посещения Салли применяет магию, чтобы защитить двух школьниц от грабителей. Три девочки сразу же находят общий язык, и ведьмочка приходит в такой восторг от знакомства с хулиганистой Ёсико Ханамурой и женственной Сумирэ Касугано, что решает навсегда остаться в человеческом мире, притворившись обычным ребёнком.

[18] «Бегущий по лезвию» (англ. *Blade Runner*) — фильм, снятый английским режиссёром Ридли Скоттом в 1981 г. по мотивам научно-фантастического романа Филипа Дика «Мечтают ли андроиды об электроовцах?» (1968).

[19] Фантастическое допущение — введение в произведение фактора,

невозможного с точки зрения читателя либо героев этого произведения. Полная ему противоположность — реалистичное допущение (вымысел, не противоречащий возможному), которое применяется в реалистической художественной литературе.

[20] Парапсихология (др.-греч. «para-» — возле, около) — дисциплина, исследующая с помощью научной методологии существование и причины психических способностей людей и животных, феномены «жизни после смерти» и пр. К смежным областям исследования относятся также трансперсональную психологию (изучение трансцендентальных, духовных аспектов человеческого разума) и аномальную психологию (исследует не поддающиеся объяснению верования и аномальные события).

[21] Сеттинг — см. прим. к статье Фэнтези.

[22] Сам по себе жанр тямбара является поджанром «дзидайгэки» — японского сценического и кинематографического жанра (также называемого «костюмно-историческим»); произведения в данном жанре, как правило, посвящены периоду Эдо, т.е. 1603—1868 гг.

[23] Ронин (яп., букв. «блуждающие волны», «странник») — деклассированный самурай феодального периода Японии (1185—1868), потерявший покровительство своего сюзерена либо не сумевший уберечь своего господина от смерти. Этимология термина восходит к периодам Нара и Хэйан (710-1185 гг.), когда он означал слуг, бежавших с земель своего господина. В редких случаях — это странник, не имеющий над собой чужой власти, свободный воин.

[24] В японском языке слово «сёдзё» обозначает девушек от 7 до 18 лет, в китайском — женщин от 17 до 29 лет.

[25] Matt Thorn. What Shōjo Manga Are and Are Not — http://www.matt-thorn.com/shoujo_manga/whatisandisnt.php

[26] Эфебофилия — половое влечение взрослых людей к лицам подросткового и юношеского возраста, как к девушкам, так и к юношам. Чаще встречается у мужчин, при этом сексуальное возбуждение стимулируется физической незрелостью подростков и их неопытностью.

[27] «Союз 24-го года» (Nijoyo-nen Gumi) — группа японских женщин-мангак, сформированная в 1970-х гг. Такое название группе было дано потому, что многие её представительницы родились в 1949 г. — то есть в 24-й год периода Сёва (1926-1989). «Союз 24-го года» добился массового привлечения в манга-индустрию авторов-женщин; до этого мо-

мента рисование манги было прерогативой художников-мужчин. Участники группы много и плодотворно работали в жанре сёдзё-манги, в котором создали большое количество произведений, в настоящее время считающихся классическими. Эти мангаки первыми начали поднимать в своих произведениях острые проблемы и философские вопросы, включая вопросы сексуальности и равенства полов. Первоначальный состав, называвшийся «Союз цветов 24-го года» (Hana no Nijūyo-nen Gumi), включал: Ясуко Аоикэ (Yasuko Aoike), Мото Хагио (Moto Hagio), Риёко Икэда (Riyoko Ikeda), Юмико Осима (Yumiko Oshima), Кейко Такемия (Keiko Takemiya), Тосиэ Кихара (Toshie Kihara), Рёко Ямагиси (Ryoko Yamagishi), Минори Кимура (Minori Kimura), Нанаэ Сасая (Nanae Sasaya), Минэко Ямада (Mineko Yamada). Ещё они именовали себя *Forty-Niners* — «сорокадевятки» — обыгрывая, помимо года своего рождения, ещё два значения этого термина: жаргонное американское выражение «люди 49-го» (так называли волну золотоискателей, приехавших в Калифорнию во время «золотой лихорадки» 1849 г.) и «49-летние» (лица, достигшие этого возраста, согласно уставу ряда профессиональных и деловых организаций США, считаются перешедшими в следующую возрастную категорию, для которой существуют свои организации). Впоследствии возник также «Постсоюз 24 года» (Posuto Nijūyo-nen Gumi), куда входили Вакако Мидзуки (Wakako Mizuki), Мити Тарасава (Michi Tarasawa), Айко Ито (Aiko Ito), Ясуко Саката (Yasuko Sakata), Сию Сато (Shio Sato) и Юкико Каи (Yukiko Kai).

[28] В самурайской среде со средних веков до середины XIX в. была распространена пришедшая из среды буддистского монашества практика сюдо (яп. *shudo*, сокращение от *wakashudo* — «путь юности») — гомосексуальные отношения между взрослым мужчиной и юношей. Отношения в такой паре были строго иерархическими: за зрелым мужчиной закреплялась роль покровителя и наставника подростка (таким образом, сюдо в своих педагогических, военных и аристократических аспектах был аналогичен древнегреческой традиции мужеложства). В эпоху Токугава (1603—1853) практика сюдо, наряду с такими дисциплинами, как кендо (фехтование), кюдо (стрельба из лука) и суэйдо (плавание в доспехах), считалась обязательной для подготовки юного самурая. Гомосексуальная любовь в традиции сюдо идеализировалась, существовал особый кодекс чести и преданности мальчика-любownika своему покровителю; скрепляя клятву верности, ученик и наставник обменивались чашами с кровью. Сословие горожан переняло практику сюдо, перенеся её в театр Кабуки (в котором, с 1629 г., в результате официального запрета на женщин-актрис, женские роли стали исполнять исключительно мужчины-«оннагата», воспитывавшиеся для этого с малолетства). Один из самых выдающихся актёров того времени Са-

ката Тодзюро (1647-1709), говорил: «Оннагата сначала становится женщиной, а уж потом играет её». В итоге, в театральной среде и среди низших слоёв населения сюда постепенно вульгаризируется и приобретает форму подростковой проституции, когда мальчики-вакасю уже не принадлежали одному человеку духом и телом, а вынуждены были продавать себя любому желающему за деньги.

[29] Suzuki, Kazuko. «Pornography or Therapy? Japanese Girls Creating the Yaoi Phenomenon» // *Millennium Girls: Today's Girls Around the World*. - London: Rowman & Littlefield, 1999. — p. 251.

[30] Shotacon — ещё один термин-гибрид наподобие лоликона; произошел от выражения «комплекс Сётаро» (Shotaro+complex, shotacom), в яп. произношении звучит как «сётакон»; часто сокращается до «сёта» (shota). Название дано по имени Сётаро Канеда (Kaneda Shotaro), 10-летнего мальчика из манги «Tetsujin Nijihachi-gou / Tetsujin 28-g» Mitsuteru Yokoyama (1956). Сётаро — смелый, напористый детектив, с лёгкостью обводящий вокруг пальца всех своих врагов; его остроумие и миловидность сделали его своего рода символом жанра.

[31] Kawaii (яп. «прелесть, обаяшка») — среди фанатов аниме и манги обозначение для всего «миленького» и вызывающего писк восторга.

[32] Моз (яп. «мое», букв. «расцветать от...») — сленговое выражение, обозначающее крайнюю степень испуганного обожания определённого типа или вида персонажа в манге, аниме или игре; например, «meganecko-мое» («обожатель девочек-очкариков») — обозначение человека с соответствующей фиксацией на образе девочки в очках.

[33] Утопия (др.-греч. *utopia*, букв. «место, которого нет») — жанр художественной литературы, близкий к научной фантастике (НФ), описывающий модель идеального, с точки зрения автора, общества (самой первой утопией в истории западной литературы считается модель идеального общества в диалоге Платона «Государство»). Термин происходит от названия книги Томаса Мора «Золотая книжечка, столь же полезная, сколь и забавная, о наилучшем устройстве государства и о новом острове Утопия» (1516 г.). Слово «утопия» в значении «модель идеального общества» впервые употребляется в книге путешественника английского священника Сэмюэла Перчеса «Паломничество» (Pilgrimage, 1613). Там же впервые употребляется и прилагательное «утопический» (*utopian*).

[34] Сеттинг (от англ. setting – «помещение», «установка», «обстановка», «оправа») – среда, в которой происходит действие художественного произведения; обычно термин употребляется, если речь идёт о фэнтези или фантастике. Понятие сеттинга вбирает в себя всё, что касается антуража: время, место действия, социальные условия, культуру, историю, географию, космологию и т. п.; сеттинг может быть как вымышленным (например, Средиземье Дж.Р.Р.Толкиена), так и реально существовавшим (например «Русь до крещения» в так называемом «славянском фэнтези»). Традиционные типы сеттингов: «альтернативная история», «далёкое будущее» (future history), «утопия», «антиутопия», «вымышленная локация» (fictional location; её масштаб колеблется от комнаты до галактики; например – Мискатоникский университет Г.Лавкрафта, город Касл-Рок С.Кинга, континент Средиземье Дж.Толкиена, планета Перн Э.Маккефри и т.п.), «выдуманная страна», «пересекающиеся вымышленные реальности» (fictional crossover; типичный пример – «Чужой против Хищника» или «Лига выдающихся джентльменов»), «вымышленная вселенная», «фэнтезийный мир», «воображаемый мир» (imaginary world), «мифическое место» (mythical place; Аваллон, Туле, Эльдорадо, Шамбала, Атлантида, Чистилище и т.п.), «иные миры» (термин НФ), «параллельные вселенные», «другая планета», «имитация реальности» (simulated reality; например, в НФ-кинематографе – «Матрица», «Аватар», «Суррогаты»), «виртуальная реальность» (virtual reality), «кампания» (campaign setting; термин, использующийся в настольных и компьютерных ролевых играх в жанре фэнтези и НФ).

[35] Richard von Krafft-Ebing. Psychopathia Sexualis. – Stuttgart, 1886.

[36] Сексплотэйшн (также сексплуатация, от англ. sexploitation) – кинематографический термин, обозначающий фильмы, в которых сексуальная тема используется для привлечения внимания к режиссёрской попытке создать некое необычное действие на экране либо как способ привлечь внимание зрителя к малобюджетной киноподелке.

[37] Сибари, или шибари (от яп. shibaru – «привязывать; хватать, арестовать») – японское искусство эстетического бондажа (связывания для обездвиживания). Исторически сибари восходит к техникам боевого связывания ходзё-дзюцу, возникшим в Японии в XV–XVI вв., однако к середине XX в. оно перешло в разряд эстетико-эротической практики.

[38] Фансервис (англ. fan service – бесплатные услуги, бесплатное дополнение) – включение в сюжетный ряд определённых сцен или ракурсов, которые к сюжету не относятся, но однозначно вызовут повы-

шенное внимание у основной целевой аудитории. Например, для сээн-манги популярный стандартный ход – употребление панцу-кадри или изображение смачных боевых сцен.

[39] Панцушот (искажённое на японский лад англ. *pantry-shot* – «трусиков» + «моментальный снимок»; букв. «неожиданное мелькание трусиков») – якобы случайный показ нижнего белья женских персонажей, элемент фансервиса. В Японии приём *ranchira* (так в оригинале звучит это слово) стал использоваться мангаками и художниками-аниматорами с начала 60-х гг. XX в.; причиной массового интереса к подобным кадрам стала вышедшая в прокат 1955 г. американская кинокомедия «Зуд седьмого года» («*The Seven Year Itch*») Билли Уайлдера. Чопорное японское общество буквально обезумело от знаменитого эпизода, когда поток воздуха из решётки вентиляционной системы Нью-Йоркского метро раздувает юбку белого платья Мэрилин Монро; естественно, что индустрия рисованных развлечений отреагировала на новый спрос практически сразу же.

[40] «*Barazoku*» («Клан роз») – первый японский гей-журнал, вышедший с 1971 года.

[41] Манга о мужской любви, нарисованная мужчинами и для мужчин, называется «бара» (от яп. *bara* – роза), и её персонажи – полная противоположность женственным бисёнам яоя; бара-герои – мускулистые волосатые «дикие мужчины», «настоящие мачо», грубые самцы, не тратящие времени на душевные томления и пустую болтовню.

[42] Фудзёси (яп. *fujoshi*, если выразиться литературно – «испорченная девчонка») – в Японии – уничижительный эпитет для девушек и женщин, чрезмерно обожающих мангу и романы о любовных и сексуальных отношениях между мужчинами. Фудзёси любят фантазировать, как всё выглядело бы, если б мужские персонажи манги/аниме или исполнители их ролей вступили между собой в связь (в России подобных девушек называют «яойщицами» и обвиняют в стремлении «перейти всё, что движется»). Термин употребляется как применительно к поклонницам жанра «*boys love*», так и к тематической манге, анимэ и видеоиграм, которые появились, вместе с возникновением спроса на рынке. Термин «фудзёси» является омофонным каламбуром: при написании *fujoshi* («жена», термин для порядочных женщин), иероглиф «фу», означающий в одном написании «женщина», заменяется другим написанием, звучащим точно так же, но означающим «гниль, плесень». Мужчин, которые, подобно фудзёси, усматривают грязные намёки даже там, где автор их не планировал, можно назвать