

Большой  
гид по аниме

манга  
萌え 異世界

# МАНГА, МОЭ,

Большой  
гид по аниме

# ИСЕКАЙ

Кинопоиск  
Яндекс Книги  
Альпина нон-фикшн

манга  
萌え 異世界

УДК УДК 791.228(520)  
ББК 85.374(5Япо)  
М23

Манга, мюз, исекай. Большой гид по аниме / Составитель Эдуард Царионов. —  
М. : Альпина нон-фикшн, Кинопоиск, Яндекс Книги, 2026. — 248 с.

ISBN 978-5-00223-756-2

Что такое сёнен? А сёдзё? Как на японскую культуру повлияла Вторая мировая война? Правда ли, что голливудские режиссёры заимствовали идеи у создателей аниме? Есть ли у аниме подражатели в других странах?

Авторы и эксперты Кинопоиска постарались дать ответы на эти и другие вопросы, чтобы получился путеводитель по миру японской анимации. Битвы и любовь, спорт и роботы, экзистенциальные вопросы и повседневность — в аниме есть буквально всё!

В книге рассказывается про разные жанры аниме, выдающихся режиссёров, знаковые произведения: «Евангелион» и «Драконий жемчуг», «Наруто» и «Ван-Пис», «Дитя погоды» и «Сейлор Мун», «Акира» и «Призрак в доспехах», «Мой сосед Тоторо» и «Ходячий замок» — и многие другие.

Дизайн: Евгений Николаев

Иллюстрация на обложке:

«Призрак в доспехах», 1995 год

Фото: Kôdansha / Bandai Visual Company / Collection  
ChristopheL / Legion-Media



«Призрак в доспехах», 1995 год  
Фото: Kôdansha / Bandai Visual Company / Collection Christopher / Legion-Media

# СОДЕРЖАНИЕ

От редакции Кинопоиска	9	
<b>I</b>	<b>ЧТО ТАКОЕ АНИМЕ И КАК ОНО УСТРОЕНО</b>	
	Что такое аниме и манга?	13
	Откуда в аниме столько странных монстров?	20
	Что такое мозэ и кавай?	31
	Аниме – это для детей?	34
	Что такое дунхуа и эни?	41
<b>II</b>	<b>КОГДА НАЧИНАЕТСЯ БИТВА</b>	
	Что такое сёнен?	59
	Как спорт сделал мангу популярной?	64
	Почему в аниме много больших роботов?	73
	Как «Драконий жемчуг» создал новый жанр?	84
	Почему «ДжоДжо» стал мемом?	90
	Что такое «большая тройка»?	95
	Почему все смотрят «Тетрадь смерти»?	104
	Как сёнен стал по-настоящему серьезным?	110
	Что такое исекай?	124
	В чем секрет популярности «Человека-бензопилы»?	130
<b>III</b>	<b>КОГДА ГОВОРЯТ О ЛЮБВИ</b>	
	Что такое сёдзё и дзёсэй?	139
	Какой бывает романтика в аниме?	144
	Кто такие цундэрэ, яндэрэ и другие «-дэрэ»?	153
	Почему так популярен Макото Синкай?	161
	Как «Сейлор Мун» покорила Россию?	170
	Почему хорроры Дзюндзи Ито – это тоже сёдзё?	177
	Как «Юная революционерка Утэна» заставила смотреть сёдзё даже мальчиков?	184
	За что все любят Хаяо Миядзаки?	189

IV	КОГДА ПОЯВЛЯЮТСЯ ВЗРОСЛЫЕ ПРОБЛЕМЫ	
	Что такое сэйнен?	207
	Как «Акира» и «Призрак в доспехах» изменили отношение к аниме?	215
	Правда ли, что Голливуд подсматривал идеи у Сатоси Кона?	225
	Зачем люди смотрят аниме, где ничего не происходит?	232
	Как «Берсерк» изменил отношение к манге?	237
	Кэндо, ранобэ и спокон – а что значат эти слова?	
	Глоссарий	243



## От редакции Кинопоиска

**А**ниме — один из главных феноменов современной поп-культуры. И пользователи Кинопоиска не только смотрят аниме в онлайн-кинотеатре, но и активно читают о нем, обсуждают любимые проекты в медиа и социальных сетях.

Отвечая на их запрос, мы запустили спецпроект «Всё об аниме» со статьями, подкастами и видеоэссе. Именно он дал старт этой книге: мы взяли за основу часть материалов, переработали и дополнили их. За воплощение задумки я благодарю создательницу спецпроекта Надежду Вайнер, автора идеи Юрия Сапрыкина, нашего эксперта в жанре, редактора этой книги Эдуарда Царионова и всех авторов, которые готовили материалы.

Желаю вам приятного чтения и просмотра — а может, после книги и пересмотра — любимых фильмов и сериалов. Пусть эта книга поможет по-новому взглянуть на уже известные тайтлы и подарит идеи для новых просмотров.

*Татьяна Симакова,  
управляющий редактор медиа Кинопоиска*



**I**

**ЧТО ТАКОЕ  
АНИМЕ  
И КАК ОНО  
УСТРОЕНО**

«Акира», 1987 год  
Фото: TCD / Prod.DB / Legion-Media



## Что такое аниме и манга?

**С**ейчас уже трудно представить, что когда-то аниме не было частью привычного зрительского опыта, — настолько в наши дни оно прочно вписано в мировую культуру. «Акира» и «Мой сосед Тоторо», «Призрак в доспехах» и «Ковбой Бибоп», «Наруто» и «Тетрадь смерти» — все эти фильмы и сериалы смотрят и любят миллионы людей по всему миру, а следы влияния аниме можно найти как в голливудских блокбастерах, так и в отечественных проектах. Сегодня анимация — это основной продукт японских киностудий. В год в Японии производится несколько сотен сериалов и десятки полнометражных фильмов. А около половины всех кассовых сборов кинотеатров приходится на аниме. И все равно до сих пор встречается мнение, что аниме, как когда-то комиксы, — это искусство не для всех. Для детей, для гиков, для востоковедов. Но на самом деле это не так.

Первое анимационное произведение, которое дошло до наших дней и которое мы можем назвать японским мультфильмом, было создано в 1907 году. Это «Кацудо сясин»: в маленьком, четырехсекундном мультике мальчик рисует иероглифы, которые можно перевести как «движущиеся фотографии». Эти иероглифы использовались в то время для обозначения слова «кино». Затем мальчик поворачивается к зрителю, снимает шляпу и кланяется. Получается своеобразная игра: персонаж на экране говорит нам, что он на экране и что он об этом знает. Этот прием, разрушение четвертой стены, рассчитан, конечно, на взрослую аудиторию. С самого зарождения аниме не было предназначено только для детей.

## Что значит аниме?

Слово «аниме» (яп. アニメ, от англ. animation — «анимация») используется японцами для любых мультфильмов, японских и зарубежных. Но когда этот термин проник сперва в английский, а потом и в русский язык, у него появилось особое значение: им стали определять именно японские анимационные картины.

Однако сейчас такое определение кажется уже устаревшим. Многие японские студии прибегают к сторонней помощи — фрилансеров нанимают по всему миру, особенно ценят аниматоров из Китая и Кореи. В то же время многие западные студии приглашают японских режиссеров и аниматоров делать совместные проекты за пределами Японии, и эти проекты, конечно, сторонний зритель тоже может назвать «аниме». Например, в уже классической антологии «Аниматрица» перемешаны японские аниме и мультфильмы, произведенные совместно с аниматорами из США. И отличить их друг от друга не так уж просто.

Поэтому сейчас все чаще под термином «аниме» понимают не только исконно японские произведения, но также и стилистически близкие сериалы и фильмы, особенно если в работе над ними принимали участие японцы.

## Как сделано аниме?

Одним из первых аниме, которое определило визуальный стиль и основные приемы японской анимации, стал «Астробой» Осаму Тэдзуки, вышедший в 1963 году. После Второй мировой войны японские студии не могли производить полноформатную анимацию в сжатые сроки. Аниматорам приходилось идти на хитрости, чтобы укладываться в бюджет. И одной из таких уловок стало уменьшение кадровой частоты<sup>1</sup>.

Обычно мы видим плавную картинку при 24 кадрах в секунду. Именно этот формат сейчас принят в кино и запад-

---

<sup>1</sup> Значение этого и других терминов, связанных с аниме, можно узнать в разделе «Кэндо, ранобэ и спокон — а что значат эти слова? Глоссарий».



«Движущиеся картинки», 1907 год  
Фото: History and Art Collection / Legion-Media

ной анимации. Однако, если бы аниме рисовалось с таким количеством кадров, на него не хватало бы ни сил, ни времени, ни денег. Поэтому японцы используют такую частоту кадров только в ключевых сценах. А в бытовых сценах, когда персонажи говорят или идут, — или когда зрителю показывают общие планы и статичные моменты — частота кадров анимации намеренно уменьшается до 12, а то и до 8 в секунду. Приходится меньше рисовать, а значит, тратится меньше денег.

Изобретением Осаму Тэдзуки также стали линии, которые обозначают направление движения. Придумал он их еще для манги, но в аниме прием раскрылся в полную силу. Ведь мультипликация — это искусство движения, и что, как не вектор и вектор, способно подчеркнуть мощь перемещения в пространстве. Знаменитая сцена погони в «Акире», культовый бег Наруто или невероятные побоища в «Атаке титанов» — везде используются энергетические линии Тэдзуки. В наши дни, несмотря на то что денег в индустрии заметно больше, больше стало и выпускаемых сериалов и фильмов, а ограничение количества ключевых кадров сохраняется до сих пор.

Это непротиворечие между схематичностью и детализацией разных кадров на протяжении полувека позволяет художникам распределять силы в условиях безжалостных дедлайнов. Иногда хватает расплывчатого задника, а порой нужно отрисовывать захватывающий дух пейзаж.

Другой хитростью для экономии бюджета стало упрощение внешнего вида персонажей. В «Астробое» можно заметить, что герои состоят из простых элементов: кругов, прямоугольников, треугольников. Их было проще и быстрее рисовать. Упрощение затронуло форму не только тела, но и лица. Аниматорам требовалось найти способ выражать нужный спектр эмоций с наименьшими затратами сил. Так появились выразительные большие глаза, благодаря которым можно передать много эмоций, нос в виде одной-двух черточек и контурный рот без прорисовки губ.

Для всего остального есть эмоциональная «азбука Морзе». Сон обязательно сопровождается пузырьком из носа. Капелька пота в момент растерянности выступает даже у моржа. Напряжение и ярость дают о себе знать красным перекрестьем.

Красные полосы стыда на щеках выдают стесняшку с головой, даже если это робот. Слезы ручьями — случилось горе. Набор комичных гримас, как в комедии дель арте, становится самодостаточным художественным приемом.

Сейчас то, как выглядят персонажи, уже не определяется простыми формами. Одежда почти во всех современных аниме прорисована с большой детализацией, и персонажи выглядят скорее реалистично. Однако лица остаются в узнаваемом и уже фирменном стиле. Впрочем, исключения тоже бывают — как в сторону упрощения, приближаясь к западным мультикам, так и в сторону усложнения, когда лица и в целом рисовка становятся неотличимы от того, как все выглядит в реальном мире.

## Почему аниме популярно?

Огромная часть аниме, особенно сериалов, — это не оригинальные произведения, а адаптации манги (яп. 漫画), то есть японских комиксов, и ранобэ (яп. ラノベ, сокр. от яп. ライトノベル, «райто нобэру»), японских подростковых романов. Японцы обожают мангу и ранобэ, по разным оценкам, до 95 процентов населения регулярно покупает тома манги или специализированные журналы. Это массовый продукт, тиражи которого и не снились книгам в России или Европе.

Эта индустрия работает так, чтобы создавать как можно больше успешных новинок. Чтобы мангу или ранобэ опубликовали, автор должен выиграть со своим произведением конкурс для начинающих или стать популярным в интернете. После этого его могут позвать в толстый журнал и попросить нарисовать новую работу. Если она понравится редакторам — манга попадет в еженедельный или ежемесячный журнал, в один ряд с другими произведениями. Если там эта манга понравится читателям, то автора попросят написать продолжение. Если он сможет выдержать 16-часовой рабочий график регулярной публикации новых глав и сохранить качество — эту мангу опубликуют в виде полноценной книги, танкобона. Наконец, самая успешная выходящая манга добирается до экранизации. Итого: авторам приходится

пройти десяток очень жестких фильтров, экспертных и зрительских.

При этом, если автор провалился со своей историей, никто не станет ее продолжать или использовать персонажей и мир для других произведений, как бывает, например, в западных комиксах, где о Человеке-пауке могут писать разные авторы. В случае с мангой индустрия рванет дальше, оставив непопулярные работы позади. Позволить себе спин-оффы, приквелы, продолжения или ребуты в манге могут лишь единицы уже устоявшихся авторов.

Кроме того, именно издательства выступают инициаторами производства аниме. Вместе с производителями игрушек, музыкальными лейблами и телеканалами они выбирают, какие произведения будут экранизированы, и поручают их создание анимационным студиям.

В то время как Голливуд испытывает ностальгию по старому кино и воспроизводит его вновь и вновь, манга, ранобэ, а вместе с ними и аниме постоянно ищут новые темы и язык, чтобы захватить нового зрителя и читателя и выделиться на фоне других работ. Этот бесконечный поиск и делает аниме оригинальным искусством, у которого перенимают идеи для своего кино Кристофер Нолан, сестры Вачовски и другие западные режиссеры.

Визуальные приемы аниме настолько вошли в обиход, что многие этого даже не замечают. Мультсериалы «Гравити Фолз», «Обычный мультик» или «Вселенная Стивена» используют упрощенные анимешные формы. Специальный эпизод «Рика и Морти» стилизуют под аниме, американский аниматор Пендлтон Уорд приглашает Масааки Юасу срежиссировать эпизод «Времени приключений», художники пиксаровского «Луки» срисовывают уютный итальянский городок с пейзажей Миядзаки, а ирландец Томм Мур, режиссер мультфильмов «Песнь моря» и «Легенда о волках», отдает должное студии Ghibli, в особенности «Сказанию о принцессе Кагуя» маэстро Исао Такахаты.

Как и в случае с популяризацией гик-культуры, сказалось то, что люди, которые росли на искусстве без границ и полюбили аниме в детстве, продолжают продвигать дорогие

им образы. Эстетика киберпанка, например, во многом пришла в аниме из голливудского сай-фая 1980-х, но в конечном счете японская анимация повлияла на формирование жанра ничуть не меньше игровой классики. Канал Nickelodeon в 2000-е придумал культовый мультсериал «Аватар: Легенда об Аанге» — американскую попытку сделать свою версию аниме. Сегодня Netflix переделывает «Ковбоя Бибопа» и «Тетрадь смерти» с живыми артистами, предлагая новым зрителям спорные ремейки легендарных японских шоу, а для кросс-платформенных франшиз вроде польских хитов «Ведьмак» и «Киберпанк 2077» абсолютно естественно прирасти анимационным спин-оффом.

В конце концов, аниме учит, что если открыть свое сердце и отказаться от предубеждений, то можно найти друзей, смысл жизни и силы двигаться дальше. Это ли не прекрасный послы от индустрии, которая возникла на пепелище японских политических амбиций и в конечном счете покорила весь мир.

*Авторы:*

*Алексей Филиппов, Даулет Жанайдаров, Эдуард Царионов*

## Откуда в аниме столько странных монстров?

**М**ир японской анимации населен волшебными существами, духами и призраками родом из старинных мифологических источников (причем не только японских).  
Всех волшебных тварей и персонажей, появляющихся в аниме, можно разделить на три группы: ёкаи (яп. 妖怪) — существа с условно человеческой природой; мистические животные; наконец, цукумогами (яп. 付喪神 — «духи вещей») — предметы, под воздействием магии ставшие одушевленными.

### Ёкаи

Ёкаи могут быть и незлобными, и злонамеренными духами-проказниками и даже мстительными призраками-убийцами. К ним всегда причисляют и юрэи — духов умерших. Ёкаи пользуются в Японии большой популярностью: о них снимают отдельные сериалы, а отсылки к их образам встречаются в аниме совсем не сказочного жанра, например в нуарах.

### Юки-онна

Персонаж японских сказок, название происходит от японского выражения 雪女 — «снежная женщина»; юная дева с угольно-черными волосами, алыми губами и бледной кожей. Когда-то она погибла в зимнем лесу, из-за испытанных страданий возненавидела людей и вернулась к жизни мсти-

тельным духом. Юки-онна заманивает мужчин в чащу и оставляет погибать от холода или сама убивает их ледяным дыханием. Сегодня юки-онну чаще всего изображают вздорной, громкой, эмоциональной, несмотря на традиционно присущую ей холодность.

Например, в аниме «Лис из секретной службы и я» юки-онна Нобара ни в грош не ставит ёкая благородного происхождения Соринодзуку, которого должна охранять как агент секретной службы. Очень часто в спорах она вместо аргументов просто замораживает его или какое-нибудь его имущество.

## Нингё

Японская русалка, название происходит от японского выражения 人魚 — «человек-рыба». Сильно отличается от образов, знакомых нам по диснеевским мультфильмам, хотя принцип тот же — наполовину женщина, наполовину рыба. На традиционных гравюрах нингё обычно изображали как рыбу с чешуей естественного цвета и головой девушки. В отличие от большинства ёкаев нингё не охотится на людей; наоборот, тому, кто съест русалку, будет даровано долголетие или даже бессмертие. При этом ловля русалок может навлечь на рыбака проклятие, поэтому, поймав нингё, персонажи сказок и легенд часто отпускают их на волю. Выброшенная на берег течением, такая японская русалка — плохое знамение, предвещающее разрушение ближайшей деревни войной или стихией.

В аниме «Ван-Пис» фигурирует целый остров рыболов-дей. Там это один из множества населяющих мир народов. Их внешность и размеры зависят от того, к какому виду рыб принадлежит рыболов.

## Ониби

Буквально переводится как «огоньки они» (яп. 鬼火 — «огоньки демонов» или «демон огня»). Ониби окружают магические места или персонажей с сильной духовной энергией и напоминают встречающиеся в европейских сказках блуждающие

огоньки. Согласно японским легендам и сказаниям, это духи умерших людей и животных, которые зажглись от ненависти и страданий.

Если путник замерзает в поле или заблудился на болоте, то, видя ониби, принимает их за не погашенный кем-то костер. Когда он подходит ближе, чтобы погреться, ониби вытягивают из него остатки тепла и жизненную энергию. Кроме того, ониби могут гаснуть и возникать на большом расстоянии как мираж, уводя блуждающего все дальше от цивилизации. Ониби также используются во многих аниме, чтобы показать, как душа покидает тело персонажа и он становится чем-то вроде призрака.

В аниме «Король шаманов» ониби — ёкаи низкого ранга и они выполняют скорее роль антуража для ёкаев классом повыше, а также для обозначения высокого уровня потусторонней энергии или паранормальности происходящего.

## **Дзасики-вараси**

Это духи умерших детей, которые и выглядят как дети 3–15 лет, название происходит от японского выражения **座敷童子** — «ребенок в гостиной». Короткостриженные девочки с красными лицами, в традиционных кимоно, дзасики-вараси не очень опасны и могут даже приносить удачу. Считается, что они предпочитают показываться на глаза только владельцу дома, а любопытных гостей наказывают. Если вести себя учтиво и не слишком баловать дзасики-вараси, хозяйство будет процветать. Обычно в домах поселяется несколько дзасики-вараси сразу, они хихикают и бегают по коридорам, топая ногами.

Дзасики-вараси в «Мононокэ» изображены толпой пузатых карапузов, с яркой разноцветной кожей и небольшими ирокезами, в ярко-красных набедренных повязках, напоминающих пуповину. Жутковатые пупсы довольно жестоки и со вкусом мстят людям, которые обижают детей и матерей.

## Фунаюрэй и умибодзу

Легенды о фунаюрэй (яп. 船幽霊 — «призрак корабля») повествуют о призрачных кораблях, погибших когда-то в море, и напоминают европейские рассказы о «Летучем голландце». Встреча с фунаюрэй опасна: призрачный экипаж старается потопить судно живых, чтобы пополнить свою флотилию. Спасаться можно, если знаешь хитрость: моряки с фунаюрэй обязательно попросят одолжить весло. Для управления японскими суденышками используют одно большое весло, так что обязательно нужно при себе иметь запасное.

В легенды о фунаюрэй часто включают и умибодзу (яп. 海坊主 — «морской монах») — лысого «морского монаха», огромную черную фигуру, которая скрывает нижнюю половину тела в волнах. По некоторым версиям, руки умибодзу вместо пальцев кончаются щупальцами, в некоторых — у него усы, как у сома. Умибодзу возникает перед кораблями из спокойных волн и угрожает потопить судно, если ему не отдадут бочку. Спасаться можно, только если предложить ему бочку без дна и уплыть до того, как умибодзу сообразит, что к чему. Общей версии происхождения этого фунаюрэй нет, но большая часть легенд сходится в том, что он состоит из неупокоенных душ монахов, выброшенных в море. Часто в аниме физически сильных лысых мужчин называют умибодзу; такие персонажи есть в «Гинтаме» и «Городском охотнике».

## Тэнгу

Тэнгу (яп. 天狗 — «небесная собака») похожи на мужчин огромного роста, иногда с крыльями, обычно одеты как горные отшельники. Это незлые создания: любят вечеринки с танцами и обильными алкогольными возлияниями, живут в кедрах-криптомериях в горных местностях. Тэнгу умеют летать, а еще обладают разными магическими артефактами. Самый известный — веер тэнгу, способный вызывать сильный ветер.

В сериале «Повар небесной гостиницы» главный тэнгу любит выпить, а если что-то идет вразрез с его пожеланиями,

устраивает жуткий погром, и младшие карасу-тэнгу (яп. 烏天狗 — «ворон тэнгу» или «младший тэнгу») активно принимают участие в безобразии.

## Каппа

Название происходит от японского выражения 河童 — «речное дитя». Очень популярный персонаж аниме и манги описан в японских традиционных сказках как довольно неприятное создание. Размером с ребенка лет 10, с тонкими конечностями, перепончатыми пальцами на руках и ногах, острыми когтями, черепашьим панцирем на спине и чешуйчатой кожей, каппа затягивает людей и животных на дно водоемов, где пожирает их печень и пьет кровь. Победить каппу врукопашную нельзя, ведь он очень сильный и обожает сумо. Счастлив тот, кто знает хитрость: сила каппы заключена в блюдечке воды у него на голове. Если вежливо поклониться каппе перед схваткой, тот ответит взаимным жестом, вода выльется и каппа потеряет свою силу.

В аниме каппы редко изображаются такими кровожадными, скорее милыми и смешными, с добрым и непосредственным характером. Упор делают не на их плотоядность, а на страсть к огурцам, в честь которой роллы с огурцом и называют «каппа-маки». В полнометражном аниме «Волшебное лето» юный каппа по имени Ку поражает людей огромной для маленького тела физической силой и способностями к телепатии. Каппа здорово плавает, обожает огурцы и рыбу, добр к приютившей его семье.

## Мистические животные

Животные в японских легендах обладают магической силой, умеют превращаться в человека и нередко имеют антропоморфные черты. Животных-оборотней называют «хэнгэ» или «бакэ» — этимология этих слов восходит к иероглифу 化, «бакэ», означающему «меняться».



«Волшебное лето», 2007 год  
Фото: Capital Pictures / Legion-Media

## Кицунэ

Лисица-кицунэ (яп. 狐 — «лисица») — одно из самых популярных животных японского фольклора. Согласно легендам, каждые 100 лет жизни у лисы отрастает еще один хвост. Японцы верили, что чем больше хвостов, тем больше у нее магической силы, а когда отрастает девятый хвост, лиса меняет окрас на серебряный или белый, обретает абсолютное знание и может вознестись на небо, где станет священным созданием. Именно эти самые эффектные девятихвостые лисицы чаще всего встречаются в аниме.

Внутри Наруто Удзумаки, главного героя аниме «Наруто», заточен дух девятихвостого лиса по имени Курама. Этот магический зверь, обладающий невероятной силой, способен разрушать здания одним взмахом лапы. Во вселенной «Наруто» обитают девять хвостатых зверей, и кицунэ Курама — самый сильный и крупный из них. Когда главный герой использует силу кицунэ, ее мощностъ можно оценить по количеству хвостов, которые в этот момент вырастают у Наруто.

## Бакэнэко

В старину в Японии верили: если держать у себя кота слишком долго, он тебя убьет. Так что люди избавлялись от кошек заранее, соответственно, появились легенды о духах бакэнэко (яп. 化け猫 — «кошка-оборотень»), желающих отомстить бывшему хозяину за такую жестокость. Но историй о добрых кошках тоже было достаточно: нередко бакэнэко мстили и за людей, которые были добры к ним в жизни и которых обидели другие.

В «Историях монстров» изобразили особую разновидность бакэнэко — саваринэко (яп. 障り猫 — «препятствующий кот»). Это кошачий дух, который умеет принимать человеческий облик, но может и вселяться в людей, изменяя внешность и характер хозяина. Так, скромная немногословная Цубаса Ханэкава превращается в раскованную девушку с белыми волосами и едва прикрытой грудью. Дух-паразит высасывает силы из Ханэкавы, но в то же время и заботится о ней.

## Тануки

Тануки (яп. 狸) — японская енотовидная собака с магическими способностями, самый популярный персонаж японских сказок. Не очень злобный, скорее шkodливый, тануки умеет менять свою внешность и обращается то чайником, то красивой девушкой под зонтиком. В иконографии тануки важной деталью является его мошонка: чем она крупнее, тем старше и сильнее зверь.

Полнометражный фильм студии Ghibli «Помпоко», посвященный тануки, так плотно наполнен отсылками к японской традиционной культуре, мифам и сказкам, что в интернете не прекращают создавать ролики с разборами и объяснениями всех его нюансов. Герои «Помпоко» пытаются сохранить свой лес и активно мешают строительству, для этого они внимательно изучают людей. Здесь много юмористических сцен с превращениями и элементами комедии положений. Несмотря на детскую целевую аудиторию, создатели аниме спокойно показывают источник магической силы тануки — ту самую огромную мошонку.

## Гасядокуро

В отличие от персонажей традиционных сказок или легенд гасядокуро (яп. がしやどくろ или 餓者觸髅 — «гремящий скелет») — ёкай юный: впервые он возник в конце XX века. Гасядокуро состоит из костей непогребенных воинов, а также тех, кто умер от голода вдали от цивилизации и тоже не был захоронен. Когда истлевает плоть, обида и гнев умерших собираются вместе в огромного ёкая. Гасядокуро практически невозможно победить, поэтому нужно его избегать и ждать, пока ненависть иссякнет и кости рассыплются.

Во «Внуке Нурарихёна» у гасядокуро важная роль. В армии лисы-злодейки Хагоромо-кицунэ он один из генералов. У скелета тут есть глазные яблоки, и беспорядочно вращающиеся зрачки добавляют образу настоящей жути. Гасядокуро — очень сильный ёкай, любое оружие просто отскакивает от крепких костей, и магические барьеры не могут его сдержать.



«Помпоко: Война тануки в период Хэйсэй», 1994 год  
Фото: Capital Pictures / Legion-Media

## Нэкомата

Нэкомата (яп. 猫又) — одна из популярных форм кошачьих ёкаев; ее часто путают с бакэнэко, однако у нее другие атрибуты, например раздвоенный хвост. Нэкоматы делятся на два типа: живущие в горах и произошедшие от домашних кошек. Горные фигурируют в сказаниях как монстры, обитающие недалеко от деревень и периодически нападающие на людей, когда те забредают на их территорию. В некоторых провинциях Японии верили, что горные нэкоматы — сбежавшие домашние кошки. Также японцы считали, что, когда домашняя кошка достигает определенного возраста, ее хвост расщепляется на два и она становится домашней нэкоматой.

Нэкоматы ассоциируются со смертью и бедствиями, им даже приписывают способность к некромантии. Их обвиняют в странных пожарах да и вообще считают источником всякой паранормальной активности. Чем больше обижали кошку при жизни и чем старше она была, тем сильнее будет ёкай-нэкомата. Чтобы бороться с превращениями, люди стали купировать котятam хвосты: нет хвоста — нечему раздваиваться.

В аниме «Мой сосед-ёкай» главный герой — как раз нэкомата по имени Бутю. История посвящена тому, как он приспосабливается к новой для себя жизни. Он помнит, каким был котом, но не сразу понимает, чем он хочет заниматься, будучи уже сознательным существом и полноценным членом общества.

## Цукумогами

Магические вещи, в которые с течением времени или вселяется дух, или они сами обретают сознание. Любой объект старше 100 лет может стать цукумогами.

## Тётин-обакэ

Название происходит от японского выражения 提灯お化け — «призрак бумажного фонаря». Пример скорее инструмента, чем яркого персонажа, — призракный бумажный

фонарь. Со временем фонари трескаются или рвутся, и дыры в бумаге часто похожи на глаза и рот с высунутым языком. Тётин-обакэ выполняют роль антуража на старых гравюрах, их рисуют для создания жутковатой атмосферы. Так, в «Щелкунчике Китаро» тётин-обакэ принимают участие в параде демонов, скачут по улицам вместе с ёкаями и монстрами, пугая прохожих.

## **Иттан-момэн**

Иттан-момэн (яп. 反木綿 — «штука хлопковой ткани») — оживший отрез ткани, который душит людей или налетает неожиданно, обвивается вокруг шеи и уносится ввысь. В старину детей пугали, что если они будут играть допоздна и не слушаться родителей, то прилетит иттан-момэн и унесет их. Этого ёкая обычно изображают как кусок белой ткани с глазами и ртом, иногда с руками и ногами.

Соринодзука, один из главных героев аниме «Лис из секретной службы и я», как раз из рода иттан-момэн. Хотя как кусок ткани в своей истинной форме Соринодзука черного, а не белого цвета.

*Автор: Катя Рейснер*