

Призраки среди нас: особенности национальной психологии современных японцев

Г.Б. Дуткина

В статье анализируется развитие японского *кайдана* (повествования о необычайном) за последние полвека – в эпоху глобализации. Автор выделяет основные тренды развития жанра, яркие имена периода перехода от классического фольклорного кайдана к *неокайдану* (J-horror), анализирует причины стремительного «расползания» по всему миру кайданов и их обитателей – *ёкаев*, небывалого бума интереса к данному жанру. Причина кроется не только в процессе глобализации мира, коммерциализации темы кайдана, хоррора, а также фантастических существ, не только в мифологическом сознании японцев: нынешний бум *ёкаев* объясняется страхом и тревогой людей перед «неведомым» в непредсказуемом мире. Именно поэтому *ёкаи* чрезвычайно важны как для изучения массовой культуры, так и для понимания архетипов «коллективного бессознательного» современного общества в целом.

Ключевые слова: *кайдан*, *ёкаи*, *неокайдан*, J-horror, городской фольклор, городские легенды, школьный кайдан, манга, японское кино, японская литература, психология, личность, японская культура, ментальность.

В статье предпринята попытка в общих чертах представить особенности *неокайдана* (J-horror), трансформировавшегося из классического фольклорно-литературного кайдана¹ – «повествования о необычайном»². Читателя ждет немало сюрпризов: на первый взгляд, незатейливый жанр оказался совсем не прост, к тому же поразительно живуч и адаптивен. Кайдан-перевертыш мимикрировал, приспособившись к изменившимся обстоятельствам жизни в новый исторический период. А посему одним литературоведческим разбором дело не обошлось – предприняты (довольно краткая) социально-экономическая оценка его трансформации и даже попытка (хотя бы самого поверхностного) психоанализа...³ А также даны примеры проникновения кайдана и *неокайдана* в различные сферы современной массовой культуры.

¹ Термин «кайдан» (яп. 怪談) – см.: [1, с. 25].

² «Повествование о необычайном» – см.: [1, с. 25].

³ Автор имеет в виду не столько философско-психологическую концепцию и составную часть психотерапии, сколько врачебный метод исследования, предложенный З. Фрейдом для диагностики и лечения истерии, а также новое направление в философии.

Конец 1960-х – начало 1970-х годов являются четким водоразделом между Японией «прежней» и Японией «нынешней»: мир вступил в эпоху глобализации. Именно тогда американские геополитики приступили к реализации доктрины «нового мирового порядка». Казалось бы, цель была самая благая – стирание различий между нациями, государствами, идеологиями, культурами, а также создание единой цивилизации.

Современные техники, коммуникации и СМИ должны были соединить части мирового пространства и, доведя распространение информации до скорости нервного импульса, превратить земной шар в некое подобие «глобальной деревни»⁴.

Однако истинная причина «гуманистического» замысла была иная. В создании однополярного мира с доминированием массовой культуры, «стандартизацией умов», манипуляцией сознанием (через рекламу и пиар) просматривалась более прозаическая цель – продвижение нужных товаров на глобальный рынок и утверждение ценностей «общества потребления» в интересах транснациональных корпораций [2].

Впрочем, Япония, имея собственные интересы, не собиралась покорно плестись в хвосте у американских стратегов. Для нее «новый порядок» был ценен не просто всплеском очередной волны «культурной интернационализации», а возможностью создания нового инструмента своего влияния – «японизации» мира. Суть заключалась в органичном вхождении Японии в мировую структуру для достижения мирового лидерства в XXI веке⁵. Иными словами, для того, чтобы Япония стала «моделью для мира», ей было необходимо утвердить в других странах не только свою экономику, но и культуру, в первую очередь, литературу [3, с. 4]. При этом японские теоретики, помимо «японизации» мира, придавали не меньшее значение «универсализации» Японии – столь же органичному внедрению в сознание японцев инокультурных моделей, что было не менее важно для успешного вхождения в «новый мир» [5]. Особенно наглядно это проявилось в тех сегментах литературы, кино, анимации, искусства, музыки и т.д., которые относятся к поп-культуре, то есть культуре широких масс.

Надо заметить, что в японский кайдан сыграл отнюдь не последнюю роль как в «японизации» мира, так и «универсализации» Японии, в связи с его чрезвычайной жанровой притягательностью, очарованием фольклорного материала и коммерчески ценным сочетанием элементов эротики и страха, а также отработанной веками схемой заимствования инокультурных элементов. Иными словами, за последние 50 лет японский кайдан, успешно «японизировав» мир, одновременно и сам претерпел необходимую для конкурентоспособности трансформацию, впитав в себя многие западные паттерны, но

⁴ Под «глобальной деревней» подразумевалось все современное общество. Согласно теории канадского социолога, лингвиста, литературоведа и публициста Г.М. Маклюэна общество возвращается в первобытное состояние, где у человека возрождается естественное слуховое-визуальное восприятие мира и коллективности. Электронные СМИ – телеграф, телефон, телевидение и компьютер, считал он, являются продолжением нервной системы человека и преобразуют все стороны его психической и общественной жизни [4].

⁵ Идея мирового лидерства охватила Японию в 1970-е гг. Япония достигла экономического паритета с ведущими мировыми державами – и оказалась перед необходимостью заново определить свою роль в формирующемся мире. Так начался бурный процесс «интернационализации», охвативший все сферы жизни... Суть его – в преодолении некоторой маргинальности... и далее – в достижении мирового лидерства [6, с. 196].

традиционно сохранив при этом родовые особенности японского «повествования о необычайном».

Японская культура всегда отличалась герметичностью, и до выхода фильма режиссера Наката Хидэо «Звонок» («Рингу») в 1998 г. западный массовый зритель даже не подозревал о существовании японского кайдана, – разве что немногочисленные фанатики японской традиционной культуры наслаждались экранизациями произведений японских классиков, или смаковали редкие переводы шедевров «повествования о необычайном» на европейские языки. С выходом «Звонка» словно открылись шлюзы, и в мир лавиной хлынули японские «ужасы» – как классические, так и современные (т.н. *неокайданы*, которые также называют J-horror). Причем не только кинофильмы, анимэ, видео- и компьютерные игры, но и в первую очередь литературные произведения (напомним, что текстовой культуре, «*кацудзи бунка*», японские теоретики «*кокусайка*», то есть «интернационализации», всегда придавали особое значение в достижении Японией мирового лидерства) [3, с 4].

Чтобы понять причину столь массового «расползания» кайданов и населяющей их нежити в «глобальном» мире, следует проследить, а что же, собственно, происходило в рамках кайдана в самой Японии в течение этого полувека.

До 1998 г. (начиная с эпохи Эдо – Позднего средневековья, 1603–1867 гг.) развитие кайдана в Японии носило относительно плавный, поступательный характер, лишь временами перемежаемый бурными всплесками интереса (см.: [1]) – без радикального влияния со стороны западной культуры, за исключением периода Мэйдзи.

Однако с развитием кинематографа в 40-х – 60-х годах XX в. последовал бум экранизаций классики кайданов, после чего не без участия сначала телевидения, затем Интернета тема кайданов и *ёкаев*⁶ распространилась на многочисленные сферы японского общества (а затем и по всему миру) со «скоростью нервного импульса», в полном соответствии с теорией Г. М. Маклюэна.

Наверное, легче назвать сферы культуры и быта Японии, куда не проникли призраки, духи и оборотни, нежели перечислить все места их обитания. Забавные стилизованные чудовища смотрят не только с кино- и телеэкранов, с современных картин и страниц альбомов, журналов и детских книжек, но и со школьных принадлежностей, канцелярских товаров, подарочных и пищевых упаковок, бутылок с напитками, маечек, джинсов, курток, зонтиков и т.д., не говоря об игрушках... Ими наполнены литература, кино, театр, телевидение, полиграфическая продукция, анимэ, видео- и компьютерные игры, игры для смартфонов и айфонов, настольные игры... Тема кайданов и фантастических существ оказалась невероятно прибыльным бизнесом.

Мировой бренд Хасбро (HASBRO) выпустил для фанов «Часы призрака» («Ёкай Воччи»⁷) серию игрушек. «Часы призрака» – серия ролевых игр для игровых консолей. По ним была создана манга, и с 2014 г. выпускается анимэ-сериал (реж. Усиро Синдзи).

⁶ Ёкай (妖怪) – см: [1, с. 35].

⁷ Согласно транскрипционной системе записи японских слов кириллицей российского востоковеда Е. Поливанова, разработанной в 1917 г., правильное написание «Ёкай Воччи» - «Ёкай Уотти».



Рис. 1. Игрушки – персонажи «Ёкай Воччи».

А популярный в средние века «Ночной парад сотни демонов» («Хякки ягё»)⁸ и вовсе превратился в маниакально-веселое круглосуточное игрище «нечисти и нежити», увлекающее японцев всех возрастов и категорий. (Кстати, не только японцев, о чем свидетельствует бум J-horror по всему миру, в том числе многочисленные ремейки японских оригиналов.) Что же превратило достаточно сдержанное увлечение кайданами и ёкаями в форменную вакханалию?

Можно пытаться объяснять это очередным всплеском «национального самоанализа», интереса к национальным корням (бум т.н. теорий «Нихон бункарон», «Нихондзинрон»⁹). Это весомый довод, но протест против глобализации характерен не только для Японии¹⁰...

⁸ «Хякки ягё», 百鬼夜行 – «Ночной хоровод (парад) 100 демонов» – излюбленный сюжет японских средневековых художников. В Средние века японцы верили, что в определенные дни глубокой ночью сонмы японских духов и прочей нечисти и нежити ужасающим марш-парадом проходят по улицам городов, и горе тому бедолаге, что встретится на их пути.

⁹ «Теории о японской культуре», «Теории о японцах» – название исследований, посвященных японскому национальному характеру и культуре, а также этнической психологии и культурно-историческому своеобразие Японии, чрезвычайно популярные в конце 1960-х – начале 70-х гг.

¹⁰ Наметившееся в 1960-х – 1970-х гг. стремление многих народов подчеркнуть самобытность, уникальность своей бытовой культуры и психологического склада, всплеском у миллионов людей осознания собственной принадлежности к определенному этносу (поиски и осознание национальной идентичности) этнопсихологи называют «этническим парадоксом современности». Ученые склонны считать это протестом против процесса глобализации.

Позволю себе еще раз напомнить про уровень технического развития Японии (ТВ и Интернет стерли все мыслимые границы между странами), а также про целенаправленную политику «японизации» с целью создания специфического рынка и глобального потребителя для японских товаров. Возможно, в этом, а также в безудержной коммерциализации темы кайданов и ёкаев отчасти кроется причина победоносного шествия японских монстров по всей стране, а затем и их экспорта в «деревню» большого мира...

К сожалению, в рамках короткой статьи невозможно углубиться во все детали истории данного процесса, поэтому ограничимся тезисным описанием основных вех, наиболее ярких имен и событий, а также особенностей кайданомании в некоторых сферах японской культуры и быта.

Важный факт: новый виток интереса к призракам, оборотням и монстрам начался с весьма солидных научных изысканий. В 70-х годах XX в. японская фольклористика неожиданно разделилась на два русла. С одной стороны, активно продолжались традиционные исследования японского фольклора – изучались легенды, предания. Издавались все новые сборники средневековых кайданов (*кайдансю*), исследовались источники «происхождения» духов, оборотней, монстров, призраков, привидений и прочей нечисти и нежити. В числе самых ярких изданий текстов о фантастических существах – «Собрание сочинений кайданов эпохи Эдо» («Эдо кайдансю» в 3 т., 1989), «Кукла-талисман» Асаи Рёи («Отоги боко», 1987), «Картонная собака Асаи Рёи» («Ину харики», 1980), «Ужасное происшествие в Ёцуя на тракте Токайдо» Цуруя Намбоку IV («Токайдо Ёцуя кайдан», 1988, 1990), «Японский кайдан» Танака Которо («Нихон-но кайдан», 1985, 1987), многочисленные многотомные переиздания литературы детективной, *suspense*¹¹ и *mystery and imagination*¹² с примесью кайдана (*кайдан мэйтэ*), например, серии Эдогава Рампо для юношества (в 46 т., в 26 т. и др.) [7], «Избранные шедевры мастеров мистери» («Бунго мисутэри кэссакусэн», в 2 т., 1985) и т.д.

Огромным спросом пользовались теоретические исследования, посвященные самим ёкаям: «История японских оборотней и духов» Эма Цутому («Нихон ёкай хэнгэ си», 1987), «Введение в демонологию» Абэ Кадзуэ («Ёкайгаку нюмон», 1971), «Лекции о духах и оборотнях» «отца японской фольклористики» Янагита Кунио («Ёкайданги») в «Собрании сочинений Янагита Кунио» (т. 6, «Янагита Кунио дзэнсю», 1989), многочисленные иллюстрированные атласы духов и оборотней с сопровождающими текстами фольклориста и художника Мидзуки Сигэру, «Мир кайдана» Ямада Норио («Кайдан-но сэкай», 1978) и пр. Следует заметить, что подобные исследования продолжаются и сегодня.

¹¹ Саспенс (англ. *suspense* – неопределенность, беспокойство, тревога ожидания; от лат. *suspendere* – подвешивать) – состояние тревожного ожидания, беспокойства. В английском языке этот термин широко употребляется при описании бытовых и жизненных ситуаций, – в основном применительно к кинематографу, видеоиграм, а также к литературе: словом «саспенс» обозначают художественный эффект, особое продолжительное тревожное состояние зрителя при просмотре кинофильма; чтении книг, а также набор художественных приемов, используемых для погружения зрителя в это состояние. Саспенс в основном применяется в триллерах и в фильмах ужасов, в хоррор-играх. Использование саспенса в кинематографе обычно связывают с именем Альфреда Хичкока, признанного «мастером саспенса».

¹² Литература «ужаса и тайны» – название основано на заглавии коллекции «страшных» рассказов Эдгара По (*Tales of mystery and imagination*), классики готического жанра в литературе.

Однако параллельно в научных штудиях неожиданно наметилась иная тенденция: в 1970-е – 1980-е годы в Японии бурно развивается новое направление – *Тоси миндзокугаку* (都市民俗学, *Исследования городского фольклора*), вызванное интенсивной урбанизацией страны. Предмет исследования – городской фольклор, являющийся частью массовой культуры широких слоев горожан. Фольклористы рассматривают жителей мегаполисов как носителей грядущих социальных перемен, и методы исследования городского фольклора существенно отличаются от традиционных. Основной постулат – тесная связь культуры городского фольклора с социальными отношениями обитателей современных городов [8]. Городской фольклор в основном зиждется на проблемах и страхах большого города.

В числе основателей Тоси миндзокугаку был известный фольклорист Мията Нобору, одним из первых использовавший данный термин [9]. В группу его соратников входили также Комацу Кадзухико (один из составителей базы данных о ёкаях) [10], Цунэмицу Тору – фольклорист, собиравший школьные кайданы по всей Японии; именно он стал инициатором грядущего бума *Гакко-но кайдан* (学校の怪談, *Школьный кайдан*) [11], а также всемирно известный *мангака*, писатель и фольклорист Мидзуки Сигэру [12].

В 90-х годах из Тоси миндзокугаку под влиянием американской фольклористики, а именно книги Жана Гарольда Брунванда (Jan Harold Brunvand) «Исчезающий попутчик» (The Vanishing Hitchhiker: American Urban Legends and Their Meanings, 1981) [13], выделилось самостоятельное, более узкое направление – *Тоси дэнсэцу* (都市伝説, *Городские легенды*) [14], [15].

Городские легенды довольно примитивны (напоминают детские страшилки, рассказываемые на ночь), но претендуют на реалистичность: установка на документальность – один из важнейших признаков жанра легенды. Их передают как происшедшие на самом деле реальные случаи, с прежней установкой на достоверность чуда, так же, как и в эпоху Эдо рассказывали «страшные истории» («*коваи ханаси*»). Основными действующими лицами являются призраки невинно убиенных женщин – *юрэй* (особенно мстительны духи *онрё*¹³). Присутствуют также старые и новые (недавно придуманные) *ёкаи* и сверхъестественные существа из западных хорроров.

Самые расхожие сюжеты – встреча с призраком *Тоирэ-но Ханако* (Туалетной Ханако, название говорит само за себя), *Кутисакэ онна* (Девушки с разорванным ртом), *Тэк-тэк* (Призрак женщины, разрезанной пополам поездом), *Ака манто* (Красный плащ), а также история про Бычью голову (которая не существует в реальности, но каждый, кто услышит эту легенду, якобы непременно умирает через несколько дней) и др. Изначально городские легенды передавались из уст в уста или распространялись через Интернет, однако многие легенды уже перекочевали на киноэкраны, в ТВ-сериалы, анимэ или манга. Интересно, что некоторые «страшные истории» отдаленно напоминают «городские» кайданы Танака Котаро¹⁴, творившего в первой половине XX в. Японские городские легенды пользуются колоссальной популярностью у юных российских фанов: раньше такие истории

¹³ *Онрё* (яп. 怨霊 – обиженный, мстительный дух) – привидение умершего человека, вернувшегося в мир живых ради мести, восстановления справедливости или исполнения некоего проклятия.

¹⁴ Танака Котаро. Подробнее: [1, с. 34–35].

рассказывали в жанре детских «страшилок» в пионерских лагерях после отбоя, теперь ими обмениваются через Интернет.

Городские легенды тесно смыкаются с *Гакко-но кайдан* (еще одним видом городского фольклора) – т.н. *Школьным кайданом* (или «Школьными историями о привидениях») [11]. Особенно в ходу туалетная тематика (вспомним, что в средние века были весьма популярны предания о Духе отхожего места). Инициатором бума Гакко-но кайдан стал вышеупомянутый фольклорист, школьный учитель Цунэмицу Тору, собиравший школьные кайданы по всей Японии и впервые записавший их в 1985 г. К 90-м годам рассказов набралось достаточно, чтобы составить первый том Гакко-но кайдан. Книга вызвала ажиотаж и автор продолжил серию. С 1990 по 1997 г. издательство «Коданся» выпустило 9 томов подобных историй. По этим сериям сначала был сделан анимэ-сериал из 20 эпизодов по 25 минут «Гакко-но кайдан» (2000–2001 гг., Studio Pierrot и Aniplex, режиссер Абэ Норуюки), а потом выпущен ряд игровых фильмов (*дорама*) «Гакко-кайдан» (1–4). Первый фильм снят в 1995 г. режиссером Хираяма Хидэюки, 4-й – (Гакко-но кайдан-4) – тем же режиссером в 1999 г.

Весьма популярен фильм «Школа: магия проклятия»¹⁵, японское название «Гакко-но кайдан норои-но котодама» (学校の怪談 呪いの言霊), который вышел на экраны в 2014 г. (сценарист и режиссер – Масаюки Отиай, фильм основан на серии книг Цунэмицу Тору). Снятая в лучших традициях жанра ужасов, *дорама* рассказывает о четырех школьницах, попавших в беду из-за собственного любопытства. Все игровые фильмы основаны на оригинальных произведениях Цунэмицу Тору, который использовал сюжеты школьного фольклора. Целевая аудитория – школьники средних и старших классов [16].

Популярный манга-сериал про школьные привидения для подростков младшего возраста (автор и художник Такахаси Ёсукэ) начал выходить в 1995 г., работа над новыми сериями продолжается и сейчас.

...Минувшие полвека богаты на яркие имена. Однако масштаб личности Мидзуки Сигэру (1922–2015) и его творчества настолько поражают, что о нем нельзя не рассказать отдельно. Всемирно известный мангака, писатель, фольклорист и историк скончался в возрасте 93 лет. Он посвятил свою жизнь японским *ёкаям*, рисуя многочисленные манга и сочиняя книги о них (за исключением нескольких произведений о Второй мировой войне: Мидзуки был призывником Императорской армии Японии и проходил службу на острове Новая Британия в Папуа – Новой Гвинее). В числе его работ многочисленные иллюстрированные сборники о различных ёкаях, например, «Большая война гоблинов» (правильный перевод – «Большая война ёкаев», «Ёкай дайсэнсо», 1968–2005); впоследствии произведение было экранизировано (2005 г., студия «Кадокава пикчерз», реж. Такаси Миикэ) как большой игровой фильм.

Однако наибольшую известность Мидзуки Сигэру принесла его нескончаемая серия манга и аниме «*ГэГэГэ-но Китаро*» (первый вариант – 1960 г.), в которой рассказывается о приключениях одноглазого мальчика-полуёкая и его мёртвого отца-духа, который переродился в виде говорящего глаза. Изначально манга называлась «*Хакаба-но Китаро*»

¹⁵ В Рунете – «Школа: проклятие духа».

(«Китаро с кладбища»). *Китаро* – наполовину демон, наполовину человек, который защищает людей от происков зловредных собратьев и в итоге изгоняет ёкаев. На русский язык название перевели как «Щелкунчик Китаро» (גע-גע-גע – на японском – щелкающий звук). По этому произведению поставлено около двух десятков анимэ-фильмов (с 2008 г. анимэ-сериал запустило Фудзи ТВ) и несколько игровых лент, а также сделано множество видеоигр.

Эта манга и ее анимэ-вариации, а также видеоигры вызвали настоящий бум ёкаев среди японской детворы.

Мидзуки Сигэру – автор многочисленных красочных альбомов и атласов с описаниями, историями и изображениями мира ёкаев.



Рис. 2. Персонажи манга «ГэГэГэ-но Китаро». Автор – Мидзуки Сигэру.



Рис. 3. «Ёкай дайзукай» – иллюстрированный справочник Мидзуки Сигэру с анатомическими изображениями 85 ёкаев. На рисунке – Куро-камикири: монстр, отрезающий волосы у женщин. Черное волосатое чудовище нападает по ночам, в числе прочих анатомических особенностей у него длинный язык с острыми шипами и мешок для порошка, усыпляющего жертв.

В родном городе мангака, Сакаиминато, есть музей, посвященный автору, и улица с персонажами из его манга и анимэ. В этом городе также проводится международная ежегодная премия начинающих мангака.



Рис. 4. Китаро – ёкай, родившийся на кладбище. У него один глаз.
Глазик на ножках – Мэдама-оядзи – возродившийся в таком виде отец Китаро.



Рис. 5. Нэдзуми Отоко (Крысюк), друг Китаро – получеловек-полукрыса.

Помимо Мидзуки Сигэру, были и другие известные иллюстраторы, изображавшие монстров. Например, Годзин Исихара, творивший в 1970-е годы. Богато иллюстрирован сборник «Кайдан Ресторан» – японский сборник рассказов-ужасиков для детей художников Такаи Ёсикадзу и Като Кумико (издательство «Досинся», 1996–2010, 50 томов). На сегодняшний день тираж составляет 8 млн. экземпляров. Сюжеты адаптированы студией «Тоэй Анимэйшн» под анимэ-сериал (2009–2010), который входил в десятку самых рейтинговых программ за неделю. Режиссер анимэ-версии – Икэда Ёко. Повествование в каждой серии начинается с того, что призрак официанта предлагает зрителям «меню», состоящее из трех мистических историй: своего рода закуски, основное блюдо и десерт. Подобный формат повествования во многом схож с культовым американским сериалом «Байки из склепа», и правильней переводить название как «Ресторан ужасов» [17].

Итак, о популярных анимэ и манга-сериалах, о фильмах-дорама, а новых трендах в современных кайданах рассказано достаточно. И все же огромный пласт анимэ, манга, видео- и компьютерных игр остался «за бортом», потому что невозможно перечислить тысячи анимэ и игр (не считая манга), что выходят в Японии ежегодно. На сегодняшний день анимэ, появившееся в Японии почти столетие назад, является самым популярным мультипликационным жанром в мире. Но было бы нечестно не упомянуть хотя бы десяток самых любимых мультиков про ёкаев – пусть даже без сюжетов и без картинок. Да простят меня читатели, если я пропущу что-то или наши вкусы не совпадут...

«Могила светлячков» («Хотару-но хака», реж. Такахата Исао, 1988), «Принцесса Мононокэ» («Мононокэ-химэ», реж. Миядзаки Хаяо, 1997), «Унесенные призраками» («Сэнто Тихиро-но камикакуси», реж. Миядзаки Хаяо, 2001), «Мой сосед Тоторо» («Тонари-но Тоторо», реж. Миядзаки Хаяо, 1988), сериал «Аякаси: классика японских ужасов Ayakashi», в Японии известен как «Аякаси» (怪), в Рунете иногда переводится как «Ayakashi: самурайские истории ужасов» (в сериал входят 3 новеллы, реж.: Имадзава Тэцуо, Кадота Хидэхико, Нагаяма Кодзо, Накамура Кэндзи, 2006), «В лес, где мерцают светлячки» («Хотаруби-но мори э», реж. Омори Такахиро, 2011), «Благородный демон Эмма» («Кикоси Эмма», реж. Камбэ Мамору, 2006–2007), «Гарэй: Дзэро» («Гарэй: дзэро», реж. Аоки Эй, 2008), «Охота на привидений» (Ghost Hunt, реж. Мано Рэй, 2006–2007), «Серебряный лис» («Гингицунэ», реж. Мисава Син, 2013), «Пес, демон-хранитель» («Инуяся», реж. Масаси Икэда; Аоки Ясунао (2000–2004, 2009–2010), «Странная история эры Тэмпо: Аякаси Аяси» («Тэмпо: Ибун Аякаси Аяси», реж. Нисикори Хироси, 2006–2007), «Усио и Тора» («Усио то тора», реж. Нисимура Сатоси, 2016), «Вишневый квартет» («Ёдзакура Карутэтто», реж. Сава Рёсукэ (2008, 2013–2014) и т. д.

И очередной хит – «Вечность: госпожа Хокусай» («Сарусубэри: Miss Hokusai»), реж. Хара Кэйити, 2015). История про гениального художника Хокусая и его художницу-дочь. Где много-много ёкаев...

За прошедшие полстолетия многое поменялось в классическом кайдане: и классификация ёкаев (с легкой руки Мидзуки Сигэру), и их внешний облик в изображениях, и функционал – они стали не столь кровожадны, даже приобрели вполне человеческие эмоции. Появились придуманные персонажи-ёкаи, особенно в манга и анимэ. Добавились монстры из западного хоррора. И все же, и все же... Это по-прежнему традиционные

фольклорные кайданы, такие же, что и в эпоху Эдо, – ну разве что, как это принято сейчас говорить, очень «няшные»... Кawaiiные.

По легенде кровожадные и жуткие существа, в мультиках они предстают забавными очаровашками. Совсем не страшные, любимые герои японской детворы. Так происходит подмена понятий Добра и Зла и размывание моральных устоев.



Рис. 6. **Юки-онна (Снежная женщина, замораживающая людей ледяным дыханием).**

Наконец мы подошли к черте, которая разделяет традиционный кайдан с *неокайданом*, или *J-horror*. С выходом фильма «Звонок» режиссера Наката Хидэо в 1998 г. кайдан обрел новую жизнь и новый облик. Нет, это не означает, что классический кайдан почил в бозе. Он по-прежнему любим, но существует параллельно с новым кайданом, иногда они пересекаются и подпитываются друг от друга, однако существуют отдельно.

Что же такое *J-horror*? *Japanese horror* – японский фильм ужасов, а также роман ужасов – так называют в Японии (и в мире) японский неокайдан. В нем сильно влияние западных аналогов, но сохраняется

японский приоритет психологической компоненты ужаса и напряженного ожидания, а также наличие призраков и полтергейста. Оборотням *о-бакэ* в условиях мегаполиса – среди асфальта, стекла и бетона, где и спрятаться некуда, – места уже не осталось. Да и верить всерьез в них перестали еще с рационалистической эпохи Мэйдзи. Впрочем, и в неокайдане тоже много элементов древних верований, духов и монстров из старого *кайдана* (*ёкай*), используются темы паранормальных способностей и экзорцизма, предвидения, правда, несколько осовремененные и модифицированные. И еще добавились сверхъестественные существа из западного кинематографа. Но это относится не только к кинематографу, а и к литературе, манга, анимэ, видеоиграм и пр. [18].

Промежуточным звеном между *кайданом* и *J-horror* можно, пожалуй, считать т.н. *dark fantasy*, близкую к «странной, сверхъестественной фантастике» *weird fiction*, по определению содержащей истории о привидениях и макабр¹⁶. В Японии в этом поджанре творил Арамата Хироси, выпустивший в 1980-х годах 10 томов «Тэйто моногатари» («История империи», 1985–1987), представляющей собой сюжет реконструкции Токио XX в. (довоенного и послевоенного) с оккультной точки зрения, близкой к эзотерической космологии. Однако в

¹⁶ «Странные истории» зачастую смешивают сверхъестественное, мистическое и даже научное. К популярным авторам, писавшим в этом поджанре, относят Эдгара А. По, Говарда Ф. Лавкрафта, Монтэгу Р. Джеймса и др.

романе Арамата Хироси, смыкающимся с SF и альтернативной историей, – увы! нет пресловутого «потенциала ожидания призраков», как почему-то нет и внушающих ужас привидений, эстетики сладкого ужаса. Так что пальма первенства, безусловно, принадлежит в J-horror писателю Судзуки Кодзи (род. в 1957 г.) с его романами «Звонок» («Рингу», 1991); «Звонок 2. Спираль» («Рингу 2. Расэн», 1995); «Звонок 3. Петля» («Рингу 3. Рупу» 1998); и другими творениями из этой же серии вплоть до 2013 г., а также романом «Темные воды» («Хоногурай мидзу-но соко-кара»¹⁷, 2001) и пр. Эти произведения были экранизированы, есть и американские ремейки. После экранизации «Звонка» режиссером Наката Хидэо мир охватила лихорадка J-horror...



Рис. 7. *Бакэ-нэко* (кошка-оборотень) из детских сериалов.

Судзуки Кодзи – по его собственному признанию – вдохновил на написание романа «Звонок» фильм «Полтергейст». А сам сюжет имеет много общего с легендой из японского фольклора «Бантё Сараясики»¹⁸. Также в романе заметно влияние японских легенд и сюжетов, например, «Ёцуя Токайдо кайдан»¹⁹, и историй о *юрэй* и *онрё*.

В жанре J-horror творит не только Судзуки Кодзи. Так, хорроры пишут (во всяком случае, как сценаристы хоррор-фильмов): «Кинопроба» («Оодисён»), сценарист Тэнган Дайсукэ, по одноименному роману Мураками Рю; реж. Миикэ Такаси, 1999; «Проклятье» («Норой»), сценаристы Сираиси Кодзи и Ёкота Наююки; реж. Сираиси Кодзи, 2005 (в жанре документального кино); «Марэбито» («Марэбито», досл. «Уникум»), авторы Симидзу Такаси и Конака Тиакки, реж. Симидзу Такаси, 2004; «Обнаженная кровь» («Нэккэдо бураддо»), автор Ватари Такэтоси, реж. Сато Хисаясу, 1995.

¹⁷ Дословно: «Из самой глубины темных вод». Однако здесь и далее в тексте приводятся переводы названий фильмов на русский, принятые в России.

¹⁸ См. подробнее [1, с 26].

¹⁹ См. подробнее [1, с 34].

Следует отметить появление очень мощного женского японского хоррора в лице Миябэ Миюки и Бандо Масако [19]. В творчестве Миюки Миябэ (род. в 1960 г.) можно выделить романы «Огненная колесница» («Кася», 1992), «Перекрестный огонь» («Куросу файа», 1998), «Спящий дракон» («Рю ва нэмуру», 1991). По «Куросу файа» в 2000 г. поставлен фильм «Пирокинез» (реж. Сюсукэ Канэко).

Бандо Масако знаменита, в первую очередь, романами «Страна мертвых» («Сикоку», 1996), который экранизирован в 1999 г. режиссером Нагасаки Сюньити, а также «Красный цветок луны» («Ханэдзу но цуки», 2011) и «Бог-собака» («Инугами»), экранизированном в 2001 г. режиссером Масато Харада.

Бандо (1948–2014) родилась на Сикоку – там же, где писатель Танака Котаро, и ее хорроры пропитаны жутковатыми местными верованиями и легендами, от леденящей атмосферы ее романов буквально стынет в жилах кровь [19]. Но неземная красота действия рождает в груди сладкую шемящую грусть – по какой-то иной, неведомой жизни...

В чем отличие японского J-хоррора от классического кайдана, а также от западных «ужастиков»? Это причудливая смесь кайданов обоих направлений, с неким западным флером. В J-horror нет явных ужасов западных фильмов (стальных когтей, чудовищ, фонтанов крови и прочих дешевых устрашающих атрибутов), зато в них есть духи, привидения, призраки умерших красавиц и тонкая эстетика Смерти. Все неявно, все под сурдинку – шепот, шорох, тихий смех, едва ощутимое прикосновение... Страх, связанный с возбуждением. От этой неявности ужас становится еще более жутким. Тот самый пресловутый *suspense*, – и тревожное ожидание грядущего кошмара не отпускает уже до конца. «По-моему, кровавые, «мясные» ужастики годятся только для детей, – говорил Судзуки Кодзи, – Дети в них верят. А вот воображение взрослого стимулирует лишь настоящий, подлинный страх. В Америке и Европе почти во всех фильмах ужасов злые духи оказываются побеждены. Японские фильмы ужасов кончаются намеком, что дух остался на свободе. Дело в том, что для японцев духи не только враги, они сосуществуют с нашим миром. В японской литературе призраки встречаются часто: вспомните хотя бы Танидзаки Дзюнъитиро, Сига Наоя или Нацумэ Сосэки. Эти произведения не относятся к жанру хоррора, хотя вызывают у читателя дрожь» [20].

В неокайдане появляется новая атрибутика. У привидений теперь есть ноги, которые правда, скрыты полупрозрачной ночной рубашкой. «Усадьбы с привидениями», заросшие пруды, болота и колодцы сменяются вполне городским пейзажем. Но по-прежнему большую роль играет вода как субстанция, связующая два мира – живых и мертвых. В основе японского хоррора – проницаемость границы между миром жизни и миром смерти (впрочем, как и в классическом кайдане). Через незаметные щелочки «оттуда» и «отсюда» могут просачиваться существа, этим мирам не принадлежащие. Это рождает катастрофу...

Но пора подводить итоги. В небольшой статье мы смогли осветить многое – историю развития кайдана за последние 50 лет, причины его беспрецедентного распространения в Японии и по всему миру, новые тренды, новые теории нового кайдана. Мы даже отчасти поняли, как и почему произошел процесс трансформации классического кайдана в J-horror. К сожалению, многие, поистине крупномасштабные темы придется оставить на будущее: серьезный разбор хоррор-анимэ, новые тренды на телевидении (например, выезд спецгрупп

на «место действия» потусторонних сил для расследования события), хоррор-литературу по возрастным категориям, СМИ, ну и, разумеется, кинематограф.

Но обсудив многое, мы так и не ответили на вопрос: и все-таки, почему кайдан входит в моду каждые сто лет? Наверное, потому, что он и не выходит из моды. А почему – не выходит? Найдя ответ на этот вопрос, мы, возможно, поймем нечто важное – о японцах, о нас самих, о мире, в котором существуем. Долголетие ведь не даруется просто так. Даже литературным жанрам.

О специфике японского мифологического сознания, о его анимистичности, иррационализме, эмоциональности и присущей японцам вере в духов и пр. мы говорили в статье «“Душа Японии” в зеркале японского кайдана» [1]. Сейчас мы коснулись более прагматичных причин для бурного распространения кайданов: процессы глобализации, завоевание новых рынков, укрепление политического влияния Японии в мире, интересы транскорпораций, коммерциализация темы и др. Разумеется, это веские причины для стремительного распространения по миру японских ёкаев. Но не хватает некой детали, чтобы пазл сложился.

Недавно мне на глаза попало интервью со специалистом по ёкаям Комацу Кадзухико, профессором Международного исследовательского центра японской культуры, культурантропологом, фольклористом. Мысли, которые он высказывал, навели меня на некоторые размышления. Приведу отрывки из интервью²⁰.

На вопрос, что именно так привлекает в ёкаях не только детей, но и взрослых, профессор Комацу сказал:

«Ёкай – это то, что рождается внутри нас, из тьмы и страха в нашей душе. Например, мы не видим того, что происходит в темноте или прямо у нас за спиной. И эта возникающая тревога неизвестности для нас рождает монстров. Даже оглянувшись на историю, мы можем увидеть, что в обществе происходил бум популярности ёкаев тогда, когда в стране было неспокойно. Людей пугает то, что находится рядом с ними, но чего они не могут увидеть... И чтобы контролировать эту тревогу, люди дают имена, подбирают форму, начинают благоговеть перед тем, что их пугает. Таким образом они успокаивают себя. Страх и тревога перед неизвестным никогда не изменится, какой бы год не стоял на дворе. И поэтому ёкаи, являющиеся олицетворением этого страха и тревоги, становятся очень важным инструментом для изучения культуры.

Кроме того, появляясь на свет таким образом, ёкаи разнятся от эпохи к эпохе, от области к области, от фольклора к фольклору, от культуры к культуре... Не думаю, что есть места, где их нет...».

Вот оно – недостающее звено. Страх перед «неведомым»! Тревожное ожидание чего-то неизвестного (именно это – отличительная черта кайдана). Представьте японцев, живущих на вулкане. В ожидании чудовищного цунами. Много-много веков. Неизвестность. Страх. Уже на генном уровне. Тревожное ожидание, переходящее в невроз. Необходим клапан, через который можно было бы выпустить скапливающийся негатив. И тут на помощь приходит страх – как терапия. Как метод лечения невроза, истерии. Испугаться «понарошку» ёкая, а

²⁰ Перевод выполнен сайтом «Коннитива» [21], [22].

потом посмеяться – значит снять напряжение от ожидания конца света! Равнодушие к смерти, знаменитый японский стоицизм и фатализм, – и нездоровая страсть к ёкаям – просто стороны одной и той же медали? И то, и другое борется с невыносимой тревогой – только разными методами? Последнее время японские исследователи все чаще задаются вопросом, не является ли в современном мире вера в призраков и духов (а особенно способность их видеть) проявлением невроза? В своей статье «Кайдан как невроз» исследователь Миура Масао рассматривает правомерность этого утверждения в различные эпохи [23]. Конкретного ответа он не дает, но сам факт появления подобной статьи говорит о том, что данный вопрос в последнее время вызывает острый интерес у японских ученых.

Невротические реакции на генном уровне вполне возможны для людей, живущих веками в подобных географических и климатических условиях.

Шажинбатын Ариунаа, кандидат философских наук, докторант сектора истории антропологических учений Института философии РАН в статье «Основные характеристики личности японца» [24], опираясь на мнение профессора университета Нихон Мияги Отоя, описывает формирование «национального характера» японцев как синтез носителей двух типов темпераментов: циклотимического и шизотимического (с заметным преобладанием второго). Тип личности с шизотимическими чертами (далекий от реальности, необщительный, склонный к неврозам) появился на Японских островах давно, но и сегодня он составляет основу японского темперамента. «Японцы как шизотимики, очень нервные, чувствительны, сентиментальны, легко возбудимы...» [24, с. 195]. «В кризисных ситуациях сильные характеры проявляет склонность к паранойе, неуступчивые – к истерии...» [24, с. 206]. Подходя к данной проблеме под углом психоанализа как метода диагностики и лечения неврозов и истерии (о чем говорилось в самом начале статьи), начинаешь понимать, что нездоровая страсть к сладкому ужасу кайданов у японцев, похоже, отнюдь не случайна. Так работает специфический предохранительный клапан, освобождая сознание от ужаса и тревоги – раньше перед лицом грозной и неумолимой природы, теперь – еще и перед «неведомым» в нестабильном современном мире и неуверенностью в завтрашнем дне. И сто раз прав профессор Комацу, утверждающий, что *«людей пугает то, чего они не могут увидеть, их пугает неизвестность»*.

В последнее время весь мир, и Россия в том числе, дружно играет в японских ёкаев. К чему это приводит, было видно во время летней вспышки тотальной истерии с дополненной реальностью игры PokemonGo. Игры–манга–анимэ–городские легенды с кровавым концом... А потом «группы смерти» в соцсетях и волна суицидов у европейских детей, не умеющих пользоваться клапаном-предохранителем. Играть можно. Заигрываться нельзя. Мы – не японцы, которые веками вырабатывали систему сбрасывания стресса через избавление от страха. Осторожнее с кайданами – они прекрасны, но не безобидны. И именно потому они вечны – как вечен сам страх, терзающий человека.

Никогда не забуду счастливые лица японских девчушек, прокатившихся на самых крутых американских горках, от которых взрослым мужчинам становилось дурно. А девчушки смеялись. Они преодолели свой страх неизвестности. И им стало легко и спокойно.

Интересно, что ждет нас в ближайшем будущем. При неодолимой страсти японцев изобретать что-то новенькое с искусственным интеллектом, нельзя исключать возможность, что скоро мы будем выгуливать на поводках таких кровожадных, но послушных и милых ёкаев... В общем, свершилось. Призраки и прочие фантастические создания – вот же они, уже среди нас! Не только среди японцев, но во всем большом мире... Осталось научиться справляться с ними, – а, главное, с собой.



Рис. 8. Нуэ²¹, спускающееся на императорский дворец в черном облаке.

Утагава Куниёси, 1852 г. Гравюра.

²¹ Нуэ (яп. 鵺) – мифическое существо из японского фольклора. Имеет голову обезьяны, тело *тануки*, ноги тигра и змею вместо хвоста. Нуэ может превращаться в облако и летать, приносит неудачу и болезни.

Список литературы

1. *Дуткина Г.Б.* «Душа Японии» в зеркале японского кайдана // Японские исследования. 2016. №3. С. 25–41.
2. Большая актуальная политическая энциклопедия. URL: http://greater_political.academic.ru/32/%D0%93%D0%9B%D0%9E%D0%91%D0%90%D0%9B%D0%98%D0%97%D0%90%D0%A6%D0%98%D0%AF (дата обращения: 04.12.2016).
3. Нихон ва сэкай модэру ни нару ка : [Сможет ли Япония стать моделью для мира?] – Кокусай симподзиуму. Токио, 1983.
4. Г.М. Маклюэн о роли СМИ в обществе на рубеже III тысячелетия. URL: <http://mybiblioteka.su/tom2/8-43980.html> (дата обращения: 04.12.2016).
5. Нихон-но кокусай тэкиорёку : [Международная адаптивность Японии]. Токио, 1986. С. 233–235.
6. *Galina Dutkina.* Internationalization and literature // Nihon kenkyu. Kyoto kaigi (Kyoto conference on Japanese Studies. 1994). P. 106–111.
7. *Эдогава Рампо.* Список изданий. URL: <http://www.ta-kumi.com/harimaze/publication/gallery.html> (дата обращения: 04.12.2016).
8. *Арисуэ Кэн.* Тосиминдзоку кэнкю э-но хитосикаку: аратана бунсэки сикаку-но моё : [Перспективы исследования городского фольклора: в поисках нового подхода] // Тэцугаку. № 73. 1981. С. 101–123.
9. *Мията Нобору.* URL: <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%AE%AE%E7%94%B0%E7%99%BB> (дата обращения 04.12.2016).
10. URL: <http://www.nichibun.ac.jp/youkaidb/> (дата обращения: 04.12.2016).
11. *Цунэмицу Тору.* URL: <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%B8%B8%E5%85%89%E5%BE%B9> (дата обращения: 04.12.2016).
12. *Мидзуки Сигэру.* URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Shigeru_Mizuki (дата обращения: 04.12.2016).
13. *Jan Harold Brunvand.* URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Jan_Harold_Brunvand (дата обращения: 04.12.2016).
14. Японские городские легенды. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%AF%D0%BF%D0%BE%D0%BD%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B5_%D0%B3%D0%BE%D1%80%D0%BE%D0%B4%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B5_%D0%BB%D0%B5%D0%B3%D0%B5%D0%BD%D0%B4%D1%8B (дата обращения: 04.12.2016).
15. Тоси дэнсэцу : [Городские легенды]. URL: <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E9%83%BD%E5%B8%82%E4%BC%9D%E8%AA%AC> (дата обращения: 04.12.2016).

16. Гакко-но норои котодама : [Магия проклятья]. URL: https://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%AD%A6%E6%A0%A1%E3%81%AE%E6%80%AA%E8%AB%87_%E5%91%AA%E3%81%84%E3%81%AE%E8%A8%80%E9%9C%8A (дата обращения: 04.12.2016).
17. Кайдан ресторан : [Ресторан ужасов]. URL: <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%80%AA%E8%AB%87%E3%83%AC%E3%82%B9%E3%83%88%E3%83%A9%E3%83%B3> (дата обращения: 04.12.2016).
18. *Инада Кадзухиро*. Кайданрон : [Теория кайдана]. Токио, 2015.
19. *Хигаси Масао*. Надзэ кайдан ва хякунэнгото ни хаяру но ка? : [Почему японский кайдан входит в моду каждые 100 лет?]. Токио, 2011.
20. *Судзуки Кодзи*. «Темные воды». URL: <http://books.academic.ru/book.nsf/58497767/%D0%A2%D0%B5%D0%BC%D0%BD%D1%8B%D0%B5+%D0%B2%D0%BE%D0%B4%D1%8B#.D0.91.D0.B8.D0.B1.D0.BB.D0.B8.D0.BE.D0.B3.D1.80.D0.B0.D1.84.D0.B8.D1.8F> (дата обращения: 04.12.2016).
21. Ёкаи как инструмент для понимания японского народа и культуры. URL: <http://konnichiwa.club/articles/107/> (дата обращения: 04.12.2016).
22. Ёкай кара миру нихон-но кокоро : [Ёкаи как инструмент для понимания японского народа и культуры] // At Home Academy. URL: http://www.athome-academy.jp/archive/culture/0000000142_all.html (дата обращения: 04.12.2016).
23. *Миура Масао*. Синкэйбё тоситэ-но кайдан : [Кайдан как невроз] // Bulletin of Saitama Gakuen University. Faculty of Humanities 7, 255–268, 2007-2012. URL: <http://ci.nii.ac.jp/naid/110008445380> (дата обращения: 04.12.2016).
24. *Мияги Отоя*. Амэрикадзин то нихондзин : [Американцы и японцы]. Токио, 1976. 226 с. Цит. по: *Шажинбатын Ариунаа*. Основные характеристики личности японца. Электронные журналы издательства Notabene, 2014. URL: http://e-notabene.ru/psp/article_10693.html (дата обращения: 04.12.2016).

Поступила в редакцию 04.12.2016

Автор:

Дуткина Галина Борисовна, кандидат филологических наук, председатель Центрального правления Общества «Россия–Япония». E-mail: dutkina@mail.ru

The apparitions among us: the peculiarities of modern Japanese Mind

G.B. Dutkina

The article is an attempt to analyze the genesis and development of Japanese kaidan genre («a tale of the extraordinary – of weird and mysterious things») in the last 50 years during the globalization period. The author shows the main trends of the genre, pointing to prominent authors within the above-mentioned period of transformation of classical folklore kaidan to neokaidan or J-horror. The author analyses the reasons of extremely impetuous proliferation of kaidan and its creatures – Yokai – throughout the world, trying to find the reasons of unpredictable interest for kaidan. The reason lies not only in the world globalization and commercialization of the topic of kaidan, horror, or supernatural creatures, and not only in the mythological mentality of the Japanese. The «boom» of Yokai in our days can be explained by people's fear of the «unknown» in the unpredictable world. That's why it makes Yokai an extremely important instrument not only for investigating contemporary world culture, but also for understanding the archetypes of the «collective unconscious» of the modern society in the whole.

Keywords: *kaidan*, *yokai*, neokaidan, J-horror, Urban folklore, Urban legends, school ghost stories, *manga*, Japanese cinema, Japanese literature, psychology, identity, Japanese culture, mentality.

Author:

Dutkina Galina B., PhD (Philology), Chairman of the Central Board «Russia-Japan society».

E-mail: dutkina@mail.ru