

niponica

## Открытие Японии 2017

no. **21**

にほにか



## Тема номера

# Современная Японская Поп-Культура



Журнал «Нипоника» издается на японском и шести других языках (арабском, китайском, английском, французском, русском и испанском). Он призван познакомить людей всего мира с народом и культурой современной Японии. Название «Нипоника» происходит от слова «Ниппон», которое с японского языка переводится как Япония.



Обложка: оригинальная иллюстрация KASICO (КЭЙСИКО) — ведущего художника-графика японской поп-культуры. Композиция отображает постоянное возвращение: возрождение и дальнейшую жизнь направлений. Подробнее об этом читайте в интервью с KASICO (КЭЙСИКО) на стр. 17.

## Содержание

### Тема номера Современная Японская Поп-Культура

- 04 **ポップ POP ぽっふ**  
Место встречи с культурой джей-поп
  - 08 **Кабукимоно**  
Новый стиль исполнителей ДЖЭПЭН-ПОП
  - 12 **Косплей: универсальный язык**  
Участники игр со всего мира собираются в Нагое
  - 14 **Технологические НОВИНКИ поп-культуры**  
Новейшие технологии расширяют круг развлечений следующего поколения
  - 17 **COVER ARTIST KASICO INTERVIEW**  
От образов *укиё-э* до *суси* и виртуальной реальности — японская поп-культура крайне экспрессивна
  - 18 **Между Реальностью и Вымыслом**  
Аниме-паломничество в реальности и в душе
- 
- 22 **Вкусная Япония: надо попробовать!**  
**Блинчики**
  - 24 **Путешествуя по Японии**  
**Хида-Такаяма**
  - 28 **Идеальные сувениры из Японии**  
**Поти-букуро**



© Artist Room Otafuku Face / AKI KONDO



© 2016 WCS



© OSAMU AKIMOTO, ATELIER BEEDAMA/SHUEISHA



© Taku Fujii



© 2016 "Your Name." Film Committee



№21  
31 марта 2017 г.

Издание Министерства иностранных дел Японии  
Касумигасэки 2-2-1,  
Тиёда-ку, Токио 100-8919, Япония  
<http://www.mofa.go.jp/>





Место встречи с культурой джей-поп

КАВАЙ

чудовище, проглатывающее  
все целиком

Окунитесь во взрывную культуру джей-поп  
на этой улице в этом городе

ポップ  
POP  
ぽっふ

Это как взрывающийся цветami ящик с игрушками —  
давайте откроем его и повеселимся!

Яркое и красочное  
ХАРАДЗЮКУ

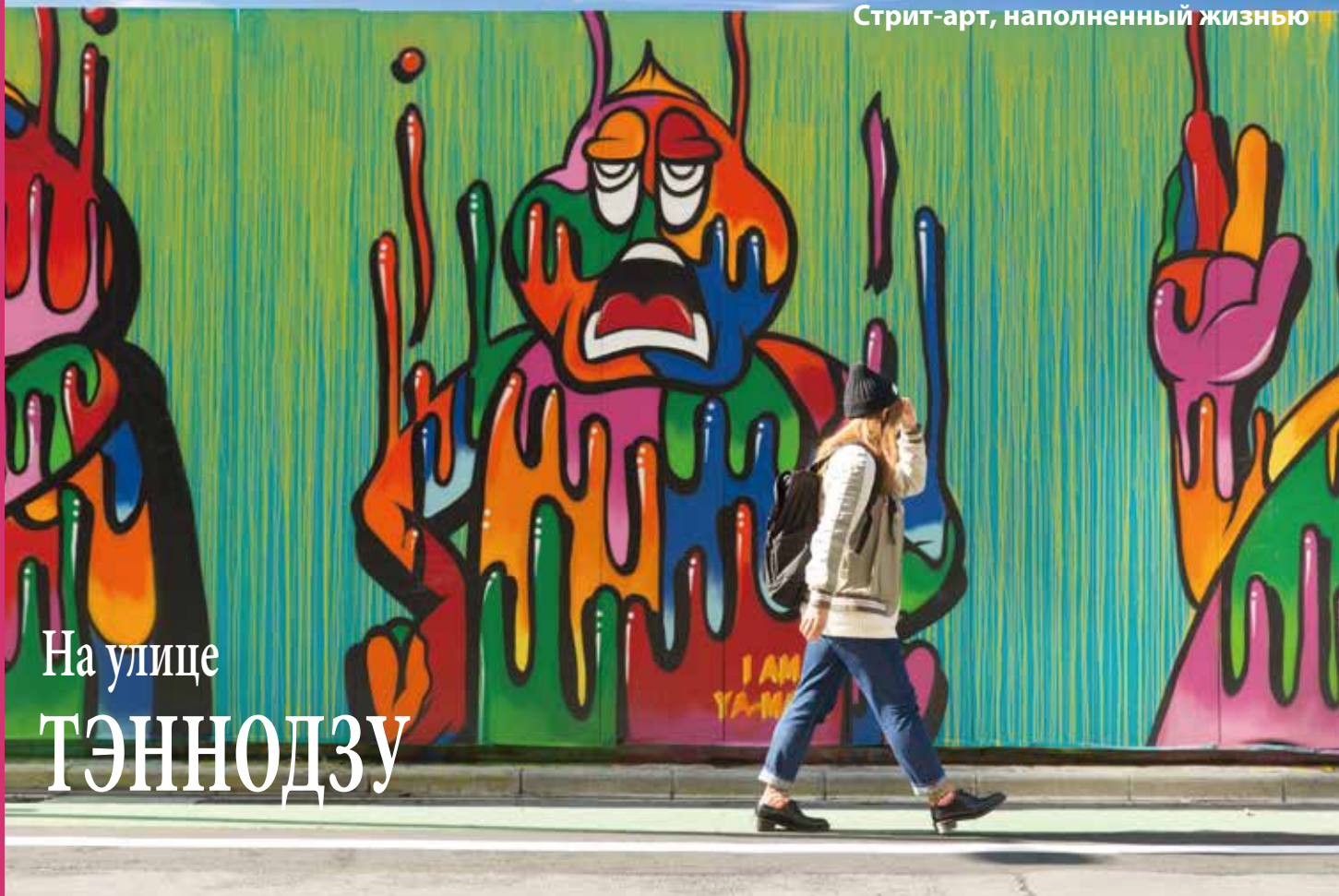


КАВАЙ МОНСТР КАФЕ ХАРАДЗЮКУ — это ресторан, представляющий миру культуру Харадзюку Кawaii. Первое, с чем вы столкнетесь, войдя внутрь, — это КРУТЯЩИЕСЯ СЛАДОСТИ — карусель в виде торта. Кафе вам с радостью покажут «ДЕВУШКИ-МОНСТРЫ» — иконы стиля Харадзюку. (Фото: «Даймонд Дайнинг»)



# ГРАФФИТИ

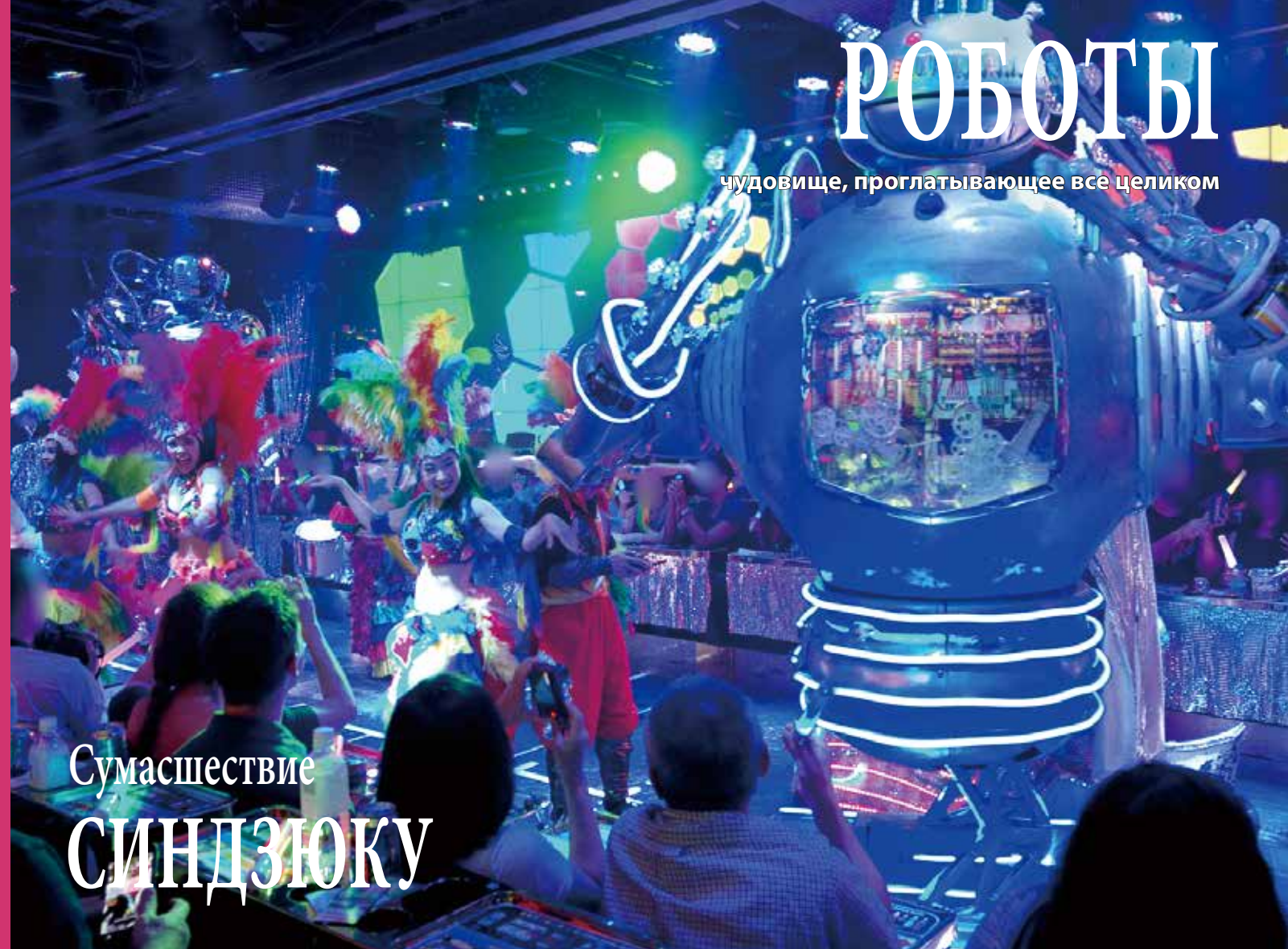
Стрит-арт, наполненный жизнью



На улице  
ТЭННОДЗУ

# РОБОТЫ

чудовище, проглатывающее все целиком



Сумасшествие  
СИНДЗЮКУ

# ОТАФУКУ

Мифическая муза, приносящая удачу



Художник в отеле  
СИДОМЭ

Стр. 6, вверху: остров Тэннозу — прибрежный район, окруженный каналами. На Бонд-стрит, в бывшем районе складов, вам встретится стильный поп-стрит-арт в виде настенных муралов. (Фото: Исихара Хидэки)

Стр. 6, слева: номер отеля «Парк-отель Токио» в районе Сиодомэ полностью оформлен художником в рамках проекта «Художник в отеле». (Фото: «Парк-отель Токио» © Artist Room Otafuku Face / AKI KONDO)

Стр. 7, вверху: расположенный в квартале Кабуки-тё района Синдзюку «Ресторан роботов» дает интригующе инновационное современное представление при совместном участии людей и роботов. (Фото: «Ресторан роботов»)

Стр. 7, внизу: «Этиго-Цумари Арт Триеннале» — крупнейший в регионе международный арт-фестиваль, который проводится в городе Токамати, поселке Цунан префектуры Ниигата. Инсталляция Кусамы *Цветение Цумари* — одна из многих постоянно экспонирующихся, любимая наружная работа этой художницы, заслужившей всеобщее признание в Японии и за рубежом. (Фото: Исполнительный комитет фестиваля «Этиго-Цумари Арт Триеннале» / фото: Осаму Накамура)

# КУСАМА ЯЁЙ

Поп-арт на ветру



Арт-площадка  
ЭТИГО-ЦУМАРИ





КАБУКИ ДЗУКАН («Свиток с изображением кабуки»). Часть 2 (из двух). Японский период Эдо, 17-й век. На свитке изображен танец кабуки одори актрисы Идзумо-но Окуни, мгновенно завоевавший популярность и привлечший многих последователей, который танцует в центре сцены придворная дама. The Tokugawa Art Museum © The Tokugawa Art Museum Image Archives / DNPartcom

# Кабукимоно

## Новый стиль исполнителей ДЖЭПЭН-ПОП

В японской развлекательной культуре с большим почтением относятся к старым традициям, при этом преуспевают профессионалы, чье видение не приемлет условностей, обладающие уникальным взглядом на исполнение.

В начале периода Эдо (1603–1867) актриса по имени Идзумо-но Окуни для исполнения *яяко одори* (танца девушки) вместо обычного женского костюма надела мужской наряд и исполнила в Киото новый танец с коротким и длинным мечами. Ее действительно можно было назвать «Кабукимоно». Ее знаменитое выступление в необычном вызывающей костюме шокировало и впечатлило жителей Киото и положило начало знаменитому театральному искусству, известному сегодня под названием *Кабуки*.

Япония — это страна, не только вскормившая массовую культуру в период Эдо и позже, но также приветствовавшая новую систему ценностей. Такой исторический контекст — это то, что кроется за постоянным появлением в центре мирового внимания новых типов японских поп-исполнителей.

### Краткие сведения о «Кабукимоно»

Это слово относится к направлению, существовавшему приблизительно с конца эпохи гражданских войн до начала периода Эдо (с конца 1590-х до 1640-х) и популярному в крупных городах Эдо (бывшее название Токио) и Киото. Эти исполнители были в массе своей артистами-аутсайдерами, носившими уникальные наряды и попиравшими обычаи. Их подход уникальным образом изменил традиционные эстетику и ценности, и этот новый поворот был благосклонно воспринят простыми людьми.

## BABYMETAL

Мощный хеви-метал с рокочущим басом в сочетании с чистым звонким голосом СУ-МЕТАЛ, а также голосами ЮИ-МЕТАЛ и МОА-МЕТАЛ — это BABYMETAL (БЭЙБИМ-ЭТАЛ) — трио, известное своими очаровательными и в то же время напряженными танцевальными выступлениями и уникальной ритмической пульсацией. Их новаторский синтез джей-поп и хеви-метала продолжает захватывать фанатов поп-музыки и хеви-метала из Японии и со всего мира. Кажется, что во время их живых выступлений, полностью соответствующих революционному стилю и философии BABYMETAL, в исполнительниц вселяется дух Кичунэ сама — инкарнации божества-лисицы и богини хеви-метала, побуждая их складывать пальцы в характерный жест.



### Сведения о группе BABYMETAL

Сформировав в 2010 трио, СУ-МЕТАЛ (в центре), ЮИ-МЕТАЛ (слева) и МОА-МЕТАЛ (справа) создали уникальный стиль, в котором очаровательный девичий вокал сливается со звучанием хеви-метала и — впервые в хеви-метале — сопровождается танцевальными движениями, что не оставит равнодушным ни одного зрителя, наблюдающего за их выступлением на сцене. В 2014 году огромный успех ожидал их дебютный альбом BABYMETAL, вошедший в чарт «Биллборд». Выпущенный в апреле 2016, их второй альбом METAL RESISTANCE (СОПРОТИВЛЕНИЕ МЕТАЛЛА) стал первым за 53 года альбомом японских исполнителей, вошедшим в топ-40 чарта «Биллборд». В том же месяце группа BABYMETAL, первая из японских музыкантов, дала сольный концерт в Соединенном Королевстве на знаменитом стадионе Уэмбли. В сентябре этого года они сыграли сольные концерты на стадионе Токио Доум, собравшие за два дня 110 000 зрителей.



# WagakkiBand

# 和楽器バンド



© MEME TOKYO / TOY'S FACTORY



© Avex Music Creative Inc.

## DEMPAGUMI.inc

Эклектичные, как перевернутый ящик с игрушками, шесть участниц группы DEMPAGUMI.inc (ДЭМПАГУМИ инкорпорейтед) — вполне состоявшиеся *отаку* — подростки, чрезвычайно увлеченные различными жанрами: манга, аниме, видео- или костюмированными играми — утверждают свое мировоззрение через социальные сети. Живые выступления, в которых они, соревнуясь, передают своими позами различные уникальные образы, их оригинальные тексты и танцы объединяют поклонников и очень поднимают настроение. Их музыкальный стиль песен «Демпа» (Дэмп), в котором электронная музыка сливается воедино с текстом, сохранился с дебютного альбома. Среди наиболее характерных черт их стиля исполнения — хаотичная, резко меняющаяся музыка с быстрым ритмом и перекрикиванием друг с другом.

## WagakkiBand

Группа WagakkiBand (Вагакки Бэнд) вдохнула новую жизнь в традиционное японское звучание, соединив его с западной рок-музыкой. Исполнение рок-музыки на таких инструментах, как *вадайко* («японские барабаны»), *кото* (длинная 13-струнная цитра), *сякухати* (бамбуковая флейта) и *Цугару-дзямисэн* (трехструнный инструмент из региона Цугару) рождает живые мелодии, навевающие воспоминания о японских фестивалях и обладающие свежестью звучания даже для молодых японцев. Причиной взлета их популярности стало создание вокальных партий\*, смешивавшихся со звучанием японских инструментов. Это обусловило высокий спрос на их музыку. Своей привлекательностью они частично обязаны ярким костюмам, как будто позаимствованным в трехмерной видеоигре, а также динамичному поведению на сцене. Группа активно гастролирует за рубежом, и в марте 2016 состоялся их первый сольный концерт в Нью-Йорке, за которым последовал пилотный тур по Северной Америке в июле. Внимание всего мира по-прежнему привлекает их впечатляющая самобытность.

\* Песни, созданные с помощью разработанного японским производителем музыкальных инструментов речевого синтезатора.

### Сведения о группе DEMPAGUMI.inc

Группу из шести исполнительниц образовали Фурукава Мирин, Аидзава Риса, Юэми Нэму, Нарусэ Эими, Могамы Мога и Фудзисаки Аяно. Группа сотрудничает с различными авторами, среди которых «Токио Колэкшн» и дизайнер Микио Сакабэ. Они привлекают к себе большое внимание не только в Японии, но также и за рубежом, например, участвуя в показах мод в Тайбэе и Джакарте. В 2013 году группа DEMPAGUMI.inc представляла Японию на конкурсе JAPAN EXPO (ДЖЭПЭН ЭКСПО) во Франции, а с апреля 2014 по март 2015 исполняла роль назначенных PR-послов на фестивале «Культурный город Восточной Азии 2014» в Йокогаме. В 2015 году они отправились в мировое турне, в декабре 2016 выпустили первый альбом избранных песен «WWDBEST~Dempa Ryoko!~» (Дабл-ю Дабл-ю Ди БЭСТ-Дэмп Рёко!), а в январе 2017 совершили турне по сценам Японии, выступив в выставочном комплексе Макухари, в зале Ворлд Холл в Кобэ и на арене Ниппон Будокан.



© MEME TOKYO / TOY'S FACTORY

### Сведения о группе WagakkiBand

Эстрадная рок-группа, смешивающая *си-гин* (вокальное исполнение традиционных поэм) с игрой на японских музыкальных инструментах и западным роком. Опубликовано ими видео с вокальными кавер-версиями немедленно привлекло к себе внимание, что привело к дебюту в апреле 2014 с альбомом «Vocalo Zanmai» (Бокаро Дзанмай). Композиция «Senbon Zakura» (Сэнбон Дзаккура) из этого альбома собрала на сайте YouTube более 52 миллионов просмотров и бесчисленное количество комментариев. Участниками этой большой группы являются Судзухана Юко (вокал), Ибукуро Киёси (*кото*), Каминага Дайсукэ (*сякухати*), Нинагава Бэни (*Цугару-дзямисэн*), Курона (*вадайко*), Матия (гитара), Аса (бас-гитара) и Васаби (ударные). Второй их альбом, «Yasou emaki» (Ясо эмаки), выпущенный в 2015 году, достиг первой позиции в чарте компании «Орикон» и выиграл одну из музыкальных премий Japan Record Award (Джэпэн Рекорд Эворд) за хорошее планирование. Выход их долгожданного третьего альбома «Shikisai» (Сикисай) состоялся в марте 2017 года.



Фото: КЭЙКО ТАНАБЭ (ТАМАРУЯ)





Текст: Цутида Такаси Фото: Судзуки Такуя и © 2016 WCS Inc.

## Косплей: универсальный язык

«Косплей» (Cosplay): комбинация слов «костюм» (costume) и «игра» (play)

### Участники игр со всего мира собираются в Нагое



© 2016 WCS



© 2016 WCS

“ Я совсем не чувствую языкового барьера. Потрясающе общаться с людьми со всего мира, обсуждая любимых героев! ”

Удовольствие от манга, аниме и игр можно получать не только в процессе чтения, просмотра или игры. Из них родилось такое развлечение, как «косплей» — костюмированные игры, в ходе которых в своих любимых героев перевоплощаются их горячие поклонники. Всемирный саммит косплей (World Cosplay Summit, WCS) в Нагое возник в 2003 году как гигантская выставка для «косплейщиков» со всего мира.

«Речь идет о том, насколько интересно и привлекательно вы можете выглядеть на сцене, получая при этом удовольствие в стремлении передать оригинальные нюансы и эстетику!»

Саммит 2016 года, привлечший более 320 000 людей, представлял собой грандиозное мероприятие с арендой целого тематического парка для проведения фотосессий, церемонии

1-е место

Индонезия  
«Trinity Blood»



© 2016 WCS

“ Мы вне себя от радости! Думаю, что победу нам принесла часть представления с иллюзиями, создававшаяся методом многочисленных проб и ошибок. ”

2-е место

Дания  
«The Angels of Elhanburg»  
(Элханбург но Тэнси)



© 2016 WCS

“ Все аксессуары и детали в точности соответствуют оригиналу. Каждую бусинку мы пришивали вручную. ”

3-е место

Франция  
«Love Live! School Idol Festival»



© 2016 WCS

“ Мы полюбили это аниме за удивительную дружбу двух главных героинь! ”

“ Меня поразило высочайшее качество представления, превзошедшего обычный косплей. ”

с прохождением по красной ковровой дорожке в присутствии губернатора и мэра, а также веселого парада, к участию в котором приглашались незарегистрированные косплейщики. В этом году жители Нагой в который раз продемонстрировали свое удивительное гостеприимство множеству косплейщиков со всего мира.

Кульминацией, как обычно, стал Чемпионат мира по косплею — финальная битва финалистов из участвующих стран и регионов. Это не похоже на привычную костюмированную вечеринку: пары участников представляют 2,5-минутный скетч, перевоплощаясь в героев японских манга, аниме, игр и фильмов со спецэффектами. В 2016 году участвовали 30 стран и регионов. Нововведением стал большой сценический экран, добавивший к выступлениям волнующие штрихи.

На чемпионате оцениваются качество костюма и исполнение. Это значит, что во внимание принимаются технические

и художественные аспекты костюмов, а также точность изображения на сцене оригинальных персонажей.

Абсолютными чемпионами в 2016 году стали косплейщики из Индонезии, представившие лайт-новеллу «Trinity Blood» (Кровь триединства). Огромное впечатление на судей и аудиторию произвели костюмы, а также завораживающие иллюзии с разделенной пополам женщиной и взлетевшим в конце представления мужчиной.

«Все косплейщики, представляющие свои страны и регионы, были очень доброжелательны, — сообщили чемпионы, — в течение всего мероприятия мы жили как одна большая семья». Косплей заслужил международный статус подобно универсальному языку. Удивительно наблюдать возникновение этого всеобщего взаимопонимания между изображающими своих героев участниками, не владеющими языками друг друга. Косплей помог каждому завести друзей по всему миру, это главное, с чем согласны все участники.





**Технологичная обувь Orphe**  
Исполнитель в обуви со светоизлучающими подошвами рисует световые узоры.

## Технологические НОВИНКИ поп-культуры



**WEARABLE ONE OK ROCK**  
Изображение ощущения музыкальных вибраций в куртке со встроенными динамиками.

### PlayStation VR

Наденьте на голову специальный дисплей — и вы в трехмерном мире виртуальной реальности (VR)

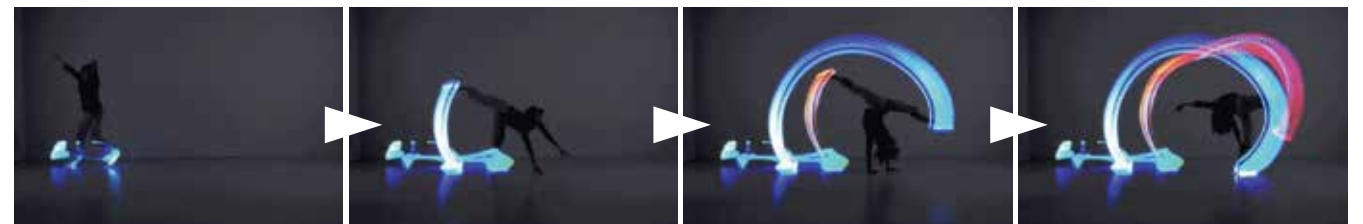


© 2016 Sony Interactive Entertainment Inc.  
All rights reserved.

### Новейшие технологии расширяют круг развлечений следующего поколения

Носят ли их с собой, или надевают —  
эти устройства расширяют границы танца, музыки, игр и объединяют их.  
Они не просто делают поп-культуру более развлекательной,  
но создают новый, самый современный мир.

## 1. Orphe Технологичные туфли со светящимися подошвами



Световая траектория, вычерченная исполнителем в обуви Orphe (Орфэ). Цвета и движения меняются вместе с музыкой, стимулируя визуальное восприятие и создавая новую выразительность.

Это не обычные светящиеся кроссовки: технологичная обувь Orphe (Орфэ) поддерживает связь с приложениями на смартфоне.

Подошвы с приблизительно 100 полноцветными светодиодами способны создавать богатый набор световых эффектов. Смартфон получает в реальном времени доступ к данным о перемещении, поступающим от нескольких установленных датчиков движения, что дает возможность использовать множество заданных разноцветных световых эффектов и воспроизводить из внешних динамиков звуки в соответствии с движением.

В обуви Orphe танцевали во время концерта участники известной японской идол-группы AKB48 (Эй Кей Би 48). Кроме того, в своих представлениях и танцевальных выступлениях обувь Orphe использовали популярная группа Суйуби но Кампанэра (Колокольчик в среду) и всемирно-известный танцор Кент Мори. Растет количество проектов сотрудничества с обувью Orphe, таких как инсталляция в Музее современного искусства 21-го века в Канадзаве.

Обувь Orphe продается с сентября 2016 года. Видение «художественного выражения, заимствованного из повседневности», принадлежащее изобретателю обуви Orphe Кикикава Юя, воплотилось в реальность.



Слово разработчику

**Кикикава Юя**

Президент компании «Но нью фолк студио»



Обувь Orphe (Орфэ) может и похожа на обычные кроссовки, однако, фактически, это — компьютер с функциями свечения, музыкальных инструментов и управления, который можно носить на себе. Делая новые средства разработки программного обеспечения открытыми и общедоступными, я надеюсь на рождение новых форм выражения и их распространение в сочетании с элементами моды среди множества людей.

## 2. Rez Infinite Новый мир, созданный изображением и звуком



Пространство X — уникальное место действия игры Rez Infinite (Рэз Инфинит). Перед игроками предстает неповторимо прекрасное трехмерное пространство, и они испытывают ощущение плавания в нем, что возможно только в виртуальной реальности.

В декабре 2016 игра Rez Infinite (Рэз Инфинит), созданная гейм-дизайнером Мидзугути Тэцуя, выиграла награду «Лучшая VR-игра» на главной мировой церемонии награждения за достижения в индустрии игр — The Game Awards 2016 (3-й Гэيم Эвордс 2016). «Лучшая VR-игра» — это новая номинация, утвержденная в 2016 году. \* VR означает «виртуальная реальность». В VR-игре для погружения в виртуальный мир и его визуального восприятия игрок надевает на голову специальный дисплей (см. фото на стр. 14 внизу справа).

Rez Infinite — это музыкальная игра-«стрелялка», совместимая с VR-системой PlayStation®VR и синхронизируемая с самой популярной в мире домашней игровой консолью PlayStation®4.



## 2. Rez Infinite

Когда игрок уничтожает вирусы, представляющие в игре врагов, возникают звуковые эффекты, превращающиеся в музыку. В ответ на музыку также возникают визуальные эффекты, которые, изменяясь, создают новые сюжетные линии. Такая синергия музыки и визуальных эффектов дает игроку через зрение и слух чувственный опыт нового вида.

\* Виртуальная реальность (VR) — это технология нового поколения, впервые разработанная во второй половине 1960-х. Это название обычно используется для технологий, создающих альтернативные реальности: компьютер изображает 3-мерное пространство и, с помощью стереофонического звучания, воспроизводит звуки, исходящие с любого направления 360-градусного окружения. Надеваемые на голову дисплеи играют первоочередную роль в создании восприятия мира VR, поэтому прогресс этой технологии приближает ее широкое использование.

Слово разработчику

**Мидзугути Тэцую**

Разработчик и гейм-дизайнер

Для передачи визуальной информации люди использовали самые различные способы: речь, рисунки, жесты. Но все они передают лишь часть целостного образа. VR — первое средство, в котором для создания уникального образа объединяются несколько способов передачи информации: посредством зрения, слуха, осязания. Можно сказать, что технология VR — это огромный скачок вперед в обмене информацией.



## 3. WEARABLE ONE OK ROCK

Наденьте на себя музыку



Технология двойной куртки, в которую встроены в общей сложности 20 динамиков, была впервые продемонстрирована на специальном мероприятии по случаю выхода новой песни японской рок-группы ONE OK ROCK (УАН ОК РОК), гастролирующей по всему миру. Наденьте на себя куртку WEARABLE ONE OK ROCK (ВЭАБЛ УАН ОК РОК) — и вы ощутите музыку из синхронно работающих динамиков всем своим телом. Это новое ощущение музыки полностью отличается от ее восприятия только ушами. На данный момент существует только

две таких куртки, аудиодизайн которых принадлежит медиа-художнику Отиаи Ёити — «современному магу». Предметом его внимания было не только улучшение звука путем точной настройки частоты и акустического давления, но также и удобство ношения куртки, поэтому динамики были сделаны максимально легкими.



Группа ONE OK ROCK (слева направо) РЁТА (бас-гитара), ТОРУ (гитара), ТАКА (вокал) и ТОМОЯ (ударные)

Слово разработчику

**Отиаи Ёити**

Старший преподаватель, Университет Цукубы

В последнее время горячими темами исследований стали виртуальная реальность, сенсорная технология или хептика и изучение механизмов человеческих чувств. Прошло более века с тех пор, как Эдисон изобрел первое устройство для воспроизведения музыки. Оно прошло захватывающую эволюцию. Сегодня впервые сочетание оптики и хептики позволяет нам надевать на себя музыку подобно модной одежде, ощущая ее при этом всем своим телом. Создание динамиков с великолепным звучанием, при этом настолько легких, что их можно носить на себе, — это проблема, для решения которой любому инженеру понадобится не один год, поэтому я был очень заинтересован в работе над этим проектом.



Фото: Синто Такэси

## COVER ARTIST + KASICO + INTERVIEW

От образов укиё-э до суси и виртуальной реальности — японская поп-культура крайне экспрессивна

Художник KASICO (КЭЙСИКО) находится на переднем плане и в центре японской поп-культуры. На обложке этого номера представлена его ранее не публиковавшаяся работа.

«Для визуального отображения стремительно меняющейся японской поп-сцены я использую цвета и мотивы, чье присутствие ощущаю в мире традиционной красоты, которую символизирует стиль укиё-э. В таком слиянии, по моему мнению, и состоит сущность понятия «Ниппон» (Япония)».

Продолжая свои рассуждения, KASICO утверждает, что японская поп-культура — это «нечто весьма беспорядочное» как в положительном, так и в отрицательном смысле. Он также считает этот аспект уникальной особенностью Японии, отличающей ее поп-культуру от других.

«Новые тренды возникают со всех сторон, что лишает нас, японцев, возможности тщательно следовать им всем. Иначе говоря, в нашей огромной поп-культуре, как в роге изобилия, сосредоточено множество различных элементов: как иностранных, так и японских, объединившихся в эффектную законченную форму. Это и делает нашу ситуацию поистине замечательной».

Японская поп-культура никогда не склоняется к одному направлению, на сцене постоянно возникают ростки новых трендов. С одной стороны может отражаться характерное для ментальности японцев



стремление к единообразию и подчинению правилам, а с другой присутствует идущее вразрез с общим порядком стремление к индивидуальности. Стесняться или не стесняться? Эта двойственность — еще одна грань реальности японской поп-культуры, к которой обращается KASICO.

«Важно оставаться популярным. А «популярность» равнозначна стойкости. Упрощая дизайн, мы можем сделать свою форму выражения более экспрессивной. В Японии новые тренды возникают один за другим, и большинство из них быстро исчерпываются. Выживают только крутые, обладающие стойкостью. Вот почему японская поп-культура так востребована по всему миру.»



Оригинальная иллюстрация «Возвращение»

KASICO

Арт-директор / художник-график. После работы на дизайнерскую фирму организовал в 2013 собственный проект. Фокусируясь на музыке, рекламе и художественном руководстве в области девичьей культуры, он блистает в простых средствах выражения, объединяющих графику, видео, анимацию и текстильный дизайн. На его новаторском веб-сайте моды Graphic Girl (Яркая девушка) представлены фотопортреты и GIF-анимация.

<http://kasico.jp/> (японский язык)



Киноролик в начале телепрограммы



Ключевое изображение HARAJUKU KAWAII! WEEK 2015 (НЕДЕЛЯ ХАРАДЗЮКУ КАВАЙ-2015)





## Wake Up, Girls! — краткие сведения об аниме

Wake Up, Girls! — это группа актрис озвучивания из культового аниме *Wake Up, Girls!* Аниме повествует о семи живущих в Сэндае девушках, напряженно работающих в составе группы Wake Up, Girls!, чтобы стать самой популярной идол-группой. В реальном мире семь актрис озвучивания исполняют роли персонажей аниме (их имена: Ёсиока Маю, Эйно Аири, Танака Минами, Аояма Ясино, Ямасита Нанами, Окуно Кая и Такаги Мию) в качестве реальной группы, заимствующей свое название у вымышленной группы Wake Up, Girls!

**Стр. 18, слева:** ключевое изображение аниме *Wake Up, Girls!* В 2017 году запланирован выход на экраны новой истории.

**Стр. 18, сверху справа:** хозяин старой японской кондитерской лавки Кумагай-я с более чем 300-летней историей и многочисленными наградами. В лавке продаются сувениры на память об аниме *Wake Up, Girls!* (Фото: Какидзаки Сундо)

**Стр. 18, внизу справа:** пешеходный переход станции Сэндай. Станция Сэндай — ворота города Сэндай, крупнейшего в регионе Тохоку. (Фото: «Афло»)

**Стр. 19, сверху:** группа актрис озвучивания Wake Up, Girls!

**Стр. 19, внизу:** вымышленное место, где группа Wake Up, Girls! провела очередной концерт в известном жилом доме в Сэндае.

© Green Leaves / Wake Up, Girls! 2 Production Committee  
© Green Leaves / Wake Up, Girls! 3 Production Committee

# Между Реальностью и Вымыслом

## Аниме-паломничество в реальности и в душе

Текст: Какидзаки Сундо

Поклонники аниме *Wake Up, Girls!* (*Просыпайтесь, девушки!*) о девичьей идол-группе смотрят на современный город Сэндай в Тохоку — северном регионе Японии, как на часть вымышленного мира. В этом необычном произведении, соединившем аниме с реальностью, городу отведена максимально возможная роль в сюжетной линии. Расположенная на улице Кимати-дори старая японская кондитерская лавка Кумагай-я стала родным домом главной героини Хаясида Аири. И интерьер/экстерьер вымышленной лавки, и отец Аири — хозяин этой лавки,

выглядят так же, как их реальные прототипы. Хозяин лавки Кумагай-я смеется, вспоминая как часто посещающие ее поклонники аниме спрашивают, дома ли Аири.

Одно из удовольствий, получаемых во время такого паломничества, состоит в пересечении границы между реальностью и вымыслом. Отправляясь в города, горы и леса, где происходят вымышленные истории аниме и манга, их поклонники наслаждаются реальными видами и пейзажами, внутренне обращаясь к вымышленному миру своего любимого произведения.

Например, пройдитесь по пешеходному переходу в Сэндае: эта широкая подвесная дорожка соединяет магазины с железнодорожной станцией. Аккуратно уложенная плитка и слегка вогнутые перила этой только что построенной дорожки, должно быть, вызывали когда-то чрезвычайно урбанистические и фантастические ощущения, однако спустя много лет она стала такой неотъемлемой частью обычной человеческой жизни, что никто ее больше не замечает. Но произведения аниме, действие которых происходит в реальных поселках и городах, слегка сбрасывают вуаль с мест действия, ежедневно посещаемых жителями. Как только вы увидите переход, перед вашим внутренним взором предстанет старательно созданная в воображении автором аниме прекрасная девушка, убегающая на ваших глазах. И теперь, положив руку на перила, которых касалась она, вы ощутите их тепло. Обыденная сцена предстанет теперь в новом свете и с новым смыслом, который ей придает свежая история.

Аниме *Wake Up, Girls!* вдохнуло новую жизнь в Сэндай: его поклонники ищут своих любимых героинь на улице Кимати-дори, в жилых домах и на улице Дзодзэн-дори. Они воспринимают Сэндай своим внутренним взором. Они воспринимают Сэндай своим внутренним взором. Обыденность превращается в вымысел. Разбросанные по всей Японии места действия аниме не перестают учить нас тому, насколько легко преодолевается граница между реальностью и фантазией, если таковая вообще существует.

## Какидзаки Сундо

Организатор поездок в места действия аниме. Президент компании «Сэйти Каиги». Издает журнал *Сэйти Каиги*, посвященный паломничеству и содержательному туризму. Какидзаки планирует местные мероприятия, в числе которых Анитама-сай (фестиваль аниме/манга в Сайтаме), а также разрабатывает уникальные региональные товары. Основная публикация — *Сэйти дзунрэй анимэ манга 12-касо мэгури* (2005) (Паломничество: путешествие по 12 местам аниме/манга).







### «Chihayafuru» (Тихаяфуру) Оцу

История об ученице средней школы, игре в карты карута («песенные карты») и первой любви. Святилище Оми Дзингу, вымышленное место проведения соревнования, стало сегодня местом паломничества фанатов.



### «Gin no Saji Silver Spoon» (Серебряная ложка Гин но садзи) Обихиро

Аниме, повествующее о жизни мальчика-ученика сельскохозяйственной средней школы. Одно из мест действия фильма — округ Токати на Хоккайдо — единственное место в Японии, где можно наблюдать бега, в которых лошади породы Банэй, запряженные в массивные сани, состязаются в силе и скорости.



### Хоккайдо

### Префектура Мияги

### «Wake Up, Girls!» (Просыпайтесь, девушки!) Сэндай

Культовый анимационный фильм, претендующий на решение амбициозной задачи по объединению реальности и мира аниме. Приехав в Сэндай, вы погрузитесь в мир аниме *Просыпайтесь, девушки!* (Фото: «ПИКСТА»)



© ANOHANA PROJECT



### «Anohana: The Flower We Saw That Day» (Невиданный цветок: А нам всё невдомёк, как звался тот цветок) Титибу

Аниме с группой персонажей, действие которого происходит в городе Титибу. Поклонники аниме собираются здесь, чтобы по достоинству оценить уличные достопримечательности, природу а также мост в старой части Титибу, который и положил начало их паломничеству в это место.

### Префектура Саитама

### Префектура Исикава

### «Hanasaku Iroha ~ Blossoms for Tomorrow» (Ханасаку Ироха) Канадзава

История повествует о трех девушках, работающих в гостинице у горячих источников. Фестиваль *Бонбори* (бумажный фонарик) перекочевал из этой истории в реальность в основном благодаря усилиям Ассоциации туризма Юваку Онсэн и стал популярным событием в районе горячего источника Юваку. (Фото: «веб-сайт Railstation.net»)



### Префектура Тоттори

### «Detective Conan» (Детектив Конан) поселок Хокуэй

Родина Аоямы Госё, автора манги «Detective Conan» (*Мэйтэнтэй Конан*). «Фабрика манга Аоямы Госё» открылась в 2007 году.



### Токио

### «Kochira Katsushika-ku Kameari Koen-mae Hashutsujo» (Котира Кацусика-ку Камэари в районе Кацусика) Кацусика

Отважного офицера полиции Рёцу Канкити направляют в район Кацусика. Его бронзовая статуя вместе со статуями других персонажей приветствуют приехавших поклонников манги по всему городу.



© OSAMU AKIMOTO, ATELIER BEEDAMA/SHUEISHA

### Префектура Сага

### «Yuri!!! on ICE» (Юри на льду) Карацу

Спортивный аниме-сериал о мужском фигурном катании. Прообразом вымышленного замка Хасэцу стал замок Карацу, расположенный в одноименном городе префектуры Сага.



### Префектура Коти

### «POPIN Q» (ПОПИН Q) поселок Накатоса

Молодежная история о девочке и танце, который помогает ей повзрослеть. Когда героиню Коминато Исуми, живущую в поселке Накатоса, переполняют эмоции, она, крича изо всех сил, убегает в рыболовецкий порт Курэ. (Фото: «ПИКСТА»)



© T/PQP 2016



## Ваша карта Японии

# Карта мест, связанных с манга и аниме

Сюжеты аниме и манга часто связаны с реальным городом или поселком. В удовлетворении естественного желания посетить место действия полюбившейся истории вам поможет эта удобная карта, воспользовавшись которой можно посетить места действия своих любимых манга и аниме.



© Hasetu Townspeople / Yuri!!! on ICE PROJECT



# Блинчики

Фото: Исихара Хидэки и компания «Марион».

Открыв в 1977 году свой первый магазин на улице Такэсита в квартале Харадзюку, компания «Блины Марион» стала пионером по продаже блинов в Японии. В те времена среди молодых людей было модно прогуливаться в выходные дни по улице Такэсита, погружаясь в переполненный уличными исполнителями пешеходный рай квартала Харадзюку и перекусывая при этом купленными с тележки магазина блинами. Сегодня квартал Харадзюку — это центр японской культуры стиля, популярный среди молодых японцев и зарубежных туристов.

Блинчики, возникшие в регионе Бретань Франции, были завезены в Японию и с тех пор эволюционировали в уличную еду, полностью отличающуюся от своего французского аналога. Более простые стандартные французские разновидности блинчиков, например, с маслом и сахаром или шоколадом, вероятно, также присутствуют в японском блинном меню, насчитывающем, как говорят, более 100 их различных разновидностей. Однако наиболее популярными в Японии всегда были и остаются блинчики с бананом, шоколадом и сливками.

До появления блинчиков наиболее популярными десертами в кафе и ресторанах Японии были мороженое с фруктами и оладьи с наложенными на них различными сладостями. Эта традиция естественным образом перешла на блинчики, и их обычными начинками вскоре стали взбитые сливки и мороженое. Среди разновидностей начинки, появившихся позже — сладкая паста из фасоли адзуки и сырники, кроме того, в качестве легкой закуски используются соленые блинчики, в которые может быть завернут гамбургер или тунец с сыром.

Похоже, что вся эволюция культуры питания в Японии за последние 40 лет воплотилась в этой популярной уличной еде. Японские блинчики, сложенные или свернутые в коническую трубочку, превратились в один из основных продуктов питания, популярных в стране.



**Вверху слева:** женщина с блинчиком в руке рассматривает витрины магазинов — характерная сцена на улице Такэсита квартала Харадзюку.  
**Вверху справа:** богатый и очень разнообразный выбор блинчиков на витрине. Обязательно стоит попробовать включенные в меню отборные сезонные закуски, широкий выбор которых обеспечит вам приятное времяпрепровождение.  
**Внизу:** популярные блинчики с бананом, шоколадом и сливками (на заднем плане), а также с клубникой, шоколадом и творожным кремом (на переднем плане) после выпекания подаются свернутыми в коническую трубочку.





По местам анимационного фильма «Your Name.»

# Хида-Такаяма

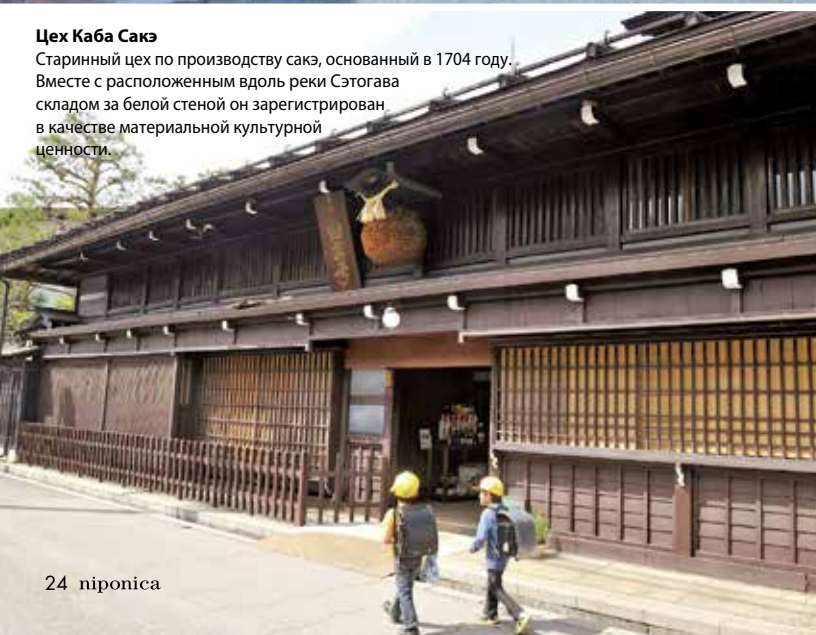
Регион Хида северной префектуры Гифу в центре Японии окружен горами. Этот живописный регион, где можно прекрасно прогуляться на природе и познакомиться с прошлым Японии, вновь стал интересным туристическим направлением и местом увлекательных прогулок, поскольку здесь происходит действие популярного анимационного фильма.



Охранная зона общенационально признанных важных исторических сооружений Сан-мати  
Старинная торговая улица — часть зоны, зарегистрированной в качестве важного охранного района групп традиционных зданий Японии. Садитесь на рикшу и весело прокатитесь на нем. (Фото: «Афло»)

## Цех Каба Сакэ

Старинный цех по производству сакэ, основанный в 1704 году. Вместе с расположенным вдоль реки Сэтогава складом за белой стеной он зарегистрирован в качестве материальной культурной ценности.



Процессия **Окоси Дайко** (Воодушевляющий барабан) на фестивале Фурукава  
Звуки большого барабана раздаются поздней ночью 19 апреля.



В 2016 году анимационный фильм «Your Name.» (*Кими но На ва.*) внезапно поместил город Хиду в центр внимания энтузиастов аниме. Сюжет начинается со странного происшествия, в ходе которого живущий в Токио старшеклассник Таки и старшеклассница Мицуха из вымышленного поселка Итомори обмениваются телами. Осознав это, они начинают общаться и в конце концов между ними возникает привязанность. Их попытки встретиться терпят неудачу. От этой вызывающей смешанные чувства истории наворачиваются слезы на глаза женщин и мужчин, молодых и пожилых людей.

Несмотря на то, что Итомори — вымышленный поселок, он воссоздан в разных местах среди ландшафтов города Хиды. Вскоре после выхода фильма его поклонники стали стекаться в Хиду, чтобы пройтись по различным живописным местам, с которыми они познакомились в этом романтическом фэнтези о Таки и Мицухе.

Уехав на скоростном поезде из Токио, Таки пересаживается на поезд местной линии в Нагоя. Первая станция, на которой он высадился, воссоздана за



станцией Хида Фурукава — воротами Хиды. Библиотека, в которой завершились его

поиски, воссоздана за городской библиотекой Хиды. В поисках поселка Итомори, где жила Мицуха, он проходит мимо храма на территории святилища Кетавакамия, известного своим фестивалем Фурукава, который внесен 1 декабря 2016 года в список нематериального культурного наследия ЮНЕСКО. Этот фестиваль — один из трех крупнейших японских «обнаженных фестивалей» — проводится ежегодно 19–20 апреля. Несколько сотен мужчин, на которых из одежды только хлопчатобумажные набедренные повязки, несущие по улицам платформы с установленными на них барабанами Окоси Дайко, — это незабываемое зрелище.

Хотя Мицуха изображена уставшей от провинциальной жизни и мечтающей о столичной жизни в Токио, бескрайние просторы и неторопливый темп жизни в Хиде кажутся городским киноманам очень привлекательными. Это чем-то напоминает старую Японию, ностальгия по которой, возможно, и побуждает многих к поездке сюда.



## Святилище Кетавакамия

Лестница на заднем плане сцены, в которой Таки просит местных жителей показать дорогу, воссоздана за святилищем Кетавакамия.



## Станция Хида Фурукава

С железнодорожного моста в северной части станции открывается вид на ландшафт, показанный в фильме.



## Городская библиотека Хиды\*

За городской библиотекой Хиды воссоздана библиотека, в которой Таки искал информацию об Итомори — вымышленном городе.



\* Для проведения фотосъемки в городской библиотеке Хиды нужно получить разрешение у дежурного сотрудника на входе. Фотосъемка разрешена только с 9 утра до 5 вечера. При съемке уважайте право на конфиденциальность окружающих.





**Осенний фестиваль в Такайме (фестиваль Хатиман)**  
Во время ежегодного осеннего фестиваля, который проводится храмом Сакураяма Хатимангу, проходит парад 11 праздничных платформ. (Фото: «Город Такаяма»)

В 20 минутах езды на поезде от станции Хида Фурукава находится станция Такаяма, на которой нужно сойти, направляясь в Хида-Такаяма, и первой из окружающих достопримечательностей, которую вы увидите, будет вид старинных улиц. Этот старинный поселок разросся вокруг замка Такаяма, построенного военачальником Канамори Нагатики в начале 17-го века.

В двух охранных зонах общенационально признанных важных исторических сооружений, которые являются центральными объектами посещения туристов, до нашего времени сохранилась атмосфера периода Эдо (1603–1867). Двигаясь по классическому туристическому маршруту, рекомендуется сойти с пути экскурсионного рикши и перекусить местными деликатесами Хида-Гью Куси (говядина Хида на шампуре) и Митараси Данго (небольшие шарики из рисовой муки на шампуре, глазированные соевым соусом). Последние ближе к легкой закуске и отличаются от общеизвестных в Японии Митараси Данго, которые покрыты сладким соевым соусом и служат закуской. Также здесь можно насладиться дегустацией *сакэ*, изготовленного в местном цехе, и приобрести в качестве сувенира очаровательную куклу-обезьянку Сарубобо. В аниме «Your Name.» в ткань с таким же рисунком, как на Сарубобо, была завернута коробка *бенито*.

Резиденция Такаяма Дзинья расположена вдоль

протекающей через город реки Миягава. Во времена сёгуната Токугава (1603–1867) по всей стране насчитывалось около 60 правительственных форпостов, но до наших дней сохранился только этот прибрежный форпост. Из него открывается наилучший вид на мост Накабаси через реку Миягава. Весна в Хиде обычно наступает позже, что дает возможность полюбоваться цветением вишен, ниспадающим над мостом. Также обязательно следует посетить утренние рынки, работающие с утра до полудня. Установите на своем будильнике время пораньше, чтобы увидеть утренние рынки Миягава и Дзинья-маэ, которые считаются принадлежащими к числу трех крупнейших утренних рынков Японии.

Во время празднования весны 14–15 апреля на фестивале Санно в Такайме демонстрируются 12 величественных праздничных платформ. 9–10 октября на осеннем празднике — фестивале Хатиман — проплывая по улицам, исчезают в ночи богато украшенные платформы с заводными куклами.

В весенних тонах цветущих вишен, зеленой летней листве, ярких красках осени и глубоких зимних снегах Хида-Такаямы, как на открытке, раскрывается сезонная красота его городского ландшафта.



#### Вверху справа: кукла Сарубобо

Кукла, которую издавна изготавливают в регионе Хида. Принято считать, что этот талисман оберегает от зла, приносит здоровье и обеспечивает безопасные роды. Как говорят, его название, означающее на местном диалекте «детеныш обезьяны», возникло из-за схожести цвета и формы.

#### Внизу слева: Хида-Гью Куси

Местное угощение, дающее гостям возможность попробовать фирменное блюдо префектуры Гифу из говядины Хида. (Фото: «ПИКСТА»)

#### Внизу справа: Митараси Данго

Приятный копченый аромат соевого соуса возбуждает аппетит. (Фото: «ПИКСТА»)



**Такаяма Дзинья**  
Строение, использовавшееся в качестве виллы военачальником Канамори из замка Такаяма, после перехода Хиды под контроль правительства Эдо стало резиденцией Такаяма Дзинья.



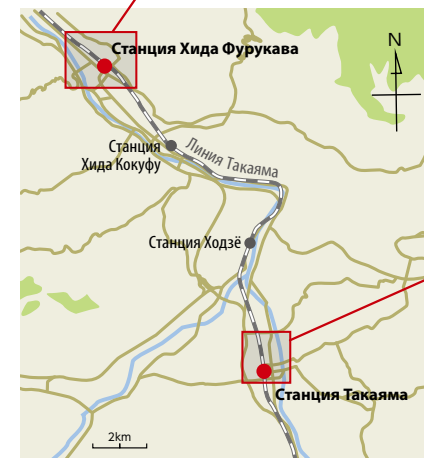
#### Слева: мост Накабаси

Один из символов города Такаяма, пересекающий реку Миягава, которая протекает через его центр. Красный мост и цветущая вишня создают весной прекрасный вид.

#### Справа: утренний рынок Миягава

Сегодня, как и в старину, на кухне не обойтись без продуктов с рынка, где продается все, начиная со свежих овощей и фруктов, и заканчивая приготовленными вручную соленьями, пастой мисо и изделиями народных ремесел. Рыночные палатки выстроились вдоль реки Миягава, разложенные в них товары видны издали.

#### Окрестности станции Хида Фурукава



#### Окрестности станции Такаяма



#### Как добраться

Поездка на поезде Хокурику-синкансэн японской железной дороги из Токио в Тояму занимает около 2 часов 15 минут. Оттуда по скоростной магистрали можно доехать до станции Хида Фурукава приблизительно за 1 час 15 минут. Около 15 минут займет поездка по линии Такаяма японской железной дороги до станции Такаяма.

#### Дополнительная информация

##### ● Город Хида

TEL: (+81) 0577-73-2111

<https://www.hida-kankou.jp/kanko/foreign/en/> (английский язык)

##### ● Город Такаяма

TEL: (+81) 0577-32-3333

<http://www.hida.jp/english/> (английский язык)

Путешествуя по

Японии

11

27

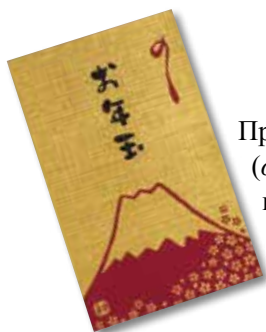




# Поти-букуро:

## Пакетик, соединяющий сердца

Фото: Кусу сейко



Празднование Нового Года в Японии (*о-сёгацу*) — одно из наиболее важных событий ритуального календаря. Все дети с нетерпением ожидают того кульминационного момента, когда родители неспешно вручат им в подарок деньги (*отосидама*) в конвертике или пакетице (*отосидама-букуро*). Традиция новогодних подарков восходит к 14-му веку, когда «отосидама» не был денежным подарком, но в наши дни он принял форму денег, которые дарят детям и младшим родственникам в течение новогодних праздников. В конвертик с надписью «отосидама» (お年玉) изначально вкладывалось вознаграждение в знак благодарности гейшам или традиционным японским артисткам и в прочих подобных случаях.

Японцы не расположены давать или принимать наличные деньги в открытую, поэтому с

давних времен существует обычай дарения в качестве чаевых и подарков к празднику *охинэри* (монет, обернутых в скрученную бумагу). Со временем этот бумажный сверток эволюционировал в конверт с монетами; так возникло название *потти-букуро*: «потти» означает «немного», что свидетельствует о скромности дарителя, отразившейся в этом названии.

До наших дней сохранился обычай дарения конвертов *оури-букуро* при поздравлении участников мероприятий и представлений, например, матчей *сумо* или представлений *кабуки*, в случае аншлага. В последние годы доступно огромное разнообразие конвертов различного дизайна: от ярких и шуточных до классических, они используются не только для дарения денег, но и при случайном обмене записками.

