

Семиотическая концепция Нацумэ Фусаносукэ в исследовании выразительных средств манги

Ю. А. Магера

Аннотация. В статье рассматривается концепция японского исследователя манги Нацумэ Фусаносукэ. В отличие от других исследователей, обращающих внимание на сюжеты в манге, Нацумэ Фусаносукэ рассматривает визуальную составляющую: знаки и символы в манге, а также тип линий и функционирование кадра. Такой подход связан с областью семиотики. Мы постараемся понять, в чем заключается суть данного подхода, известного также под названием «грамматика манги» (*манга бутто:*). Основным объектом изучения для нас послужит книга Нацумэ «Почему манга такая интересная?» (*Манга ва надзэ омосирой но ка*, 1997), первый раздел которой составлен из ранее написанной книги «Наука о манге от Нацумэ Фусаносукэ» (*Нацумэ Фусаносукэ-но манга гаку*, 1985). В книге 1997 г. исследователь обращается к творчеству различных авторов манги — Тэдзука Осаму, Сайто Такао, Адзума Хидэо, Таниока Ясудзи, Цугэ Ёсихару и др., обладающих своим неповторимым графическим стилем, а далее переходит к анализу выразительных средств манги. В статье пристальное внимание уделяется неотъемлемым элементам манги и их интерпретации Нацумэ Фусаносукэ. Подробно раскрывается функция каждого из этих элементов: функция линий, функция кадра, функция текста, функция звуковых эффектов (ономатопея) и функция символов (*мампу*). Также в статье показано, как семиотическая концепция Нацумэ Фусаносукэ, где все элементы проанализированы и систематизированы, опирается на концепции других исследователей — к примеру, теорию абстрактного рисунка Василия Кандинского («Точка и линия на плоскости», 1926).

Ключевые слова: выразительные средства манги, грамматика манги, кадр, линия, манга, Нацумэ Фусаносукэ, невидимое искусство, семиотика.

Автор: Магера Юлия Александровна, старший преподаватель Института классического Востока и античности НИУ ВШЭ; Москва, Старая Басманская ул., д. 21/4, стр. 3.

ORCID: 0000-0002-6601-5032

E-mail: JuliaM14@yandex.ru

Конфликт интересов. Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

The Semiotic Concept of Natsume Fusanosuke in the Study of Manga Expressions

Yu. A. Magera

Abstract. The article discusses the concept coined by Japanese manga researcher Natsume Fusanosuke. In comparison with other researchers who pay attention to the plots in manga, Natsume Fusanosuke paid his attention to the visual components: signs and symbols in manga, as well as the type of lines and functioning of the panel. This approach is related to the field of semiotics. We will try to understand the essence of this approach, also known as “manga grammar” (*manga bunpō*). The main object of the study for us will be Natsume’s book *Why Is Manga So Interesting? (Manga wa naze omoshiroi no ka, 1997)*, the first section of which is compiled from the previously written book *The Science of Manga by Natsume Fusanosuke (Natsume Fusanosuke no manga gaku, 1985)*. In his 1997 book, the researcher refers to the works of various manga authors — Tezuka Osamu, Saito Takao, Azuma Hideo, Tanioka Yasuji, Tsuge Yoshiharu, etc., who have their own unique graphic style, and then proceeds to analyze manga expressions. The article pays close attention to the integral elements of manga and their interpretation by Natsume Fusanosuke. The function of each of these elements is described in more detail: the function of lines, the function of panel, the function of text, the function of sound effects (onomatopoeia), the function of symbols (*manpu*). The article also shows how Natsume Fusanosuke’s semiotic concept, where all elements are analyzed and systematized, is based on the concepts of other researchers — for example, Kandinsky’s theory of abstract drawing described in “Point and Line to Plane” (1926).

Keywords: manga expressions, manga grammar, panel, line, manga, Natsume Fusanosuke, invisible art, semiotics.

Author. Magera Yulia A., Senior Lecturer, Institute for Oriental and Classical Studies of HSE, Russian Federation 105066, Moscow, Staraya Basmannaya street, 21/4, building 3.

ORCID: 0000-0002-6601-5032

E-mail: JuliaM14@yandex.ru

Conflict of interest. The author declares the absence of the conflict of interest.

Исследования манги или в международной классификации «Manga studies» (マンガ研究, манга кэнкю:) — достаточно молодая отрасль науки, начало которой было положено во второй половине XX в. За это время японские исследователи разных поколений обращались к манге как предмету научного интереса, рассматриваемому с разных точек зрения.

Принято считать, что первым, кто стал изучать мангу, был художник и карикатурист Хосокибара Сэйки (1885–1958). Он рисовал карикатуры и иллюстрации для японских газет «Осака Асахи симбун», «Токио Нити-нити симбун», «Токио Пак» и др. В 1924 г. он выпустил книгу «История японской манги» (日本漫画史, *Nihon mangā-si*). Именно в ней он впервые обратил внимание на свиток XVI в. «Карикатуры птиц и зверей» (鳥獸戯画, *Tō:dzū giga*), в котором различные животные, преимущественно обезьяны, лягушки и зайцы, были изображены словно люди, занимаясь стрельбой из лука, приготовлением пищи, проведением богослужений, купанием в реке и др. Движения животных были забавны и понятны без лишних слов. Хосокибара изучал изобразительное искусство, пытаясь найти в нем элементы манги, и назвал автора свитка *Tō:dzū giga* монаха Тоба: «“первым художником манги”, потому что [тот] работал в области, известной тем, что в ней нет разделения на живопись и литературу, а также на красоту и “правду жизни”» [цит. по: Бёрннт 2015, с. 139]. Книга Хосокибара была переиздана издательством «Иванами» в 2019 г. под заголовком «История японской манги: от *Tō:dzū giga* к Окамото Иппэй» (日本漫画史: 鳥獸戯画から岡本一平まで, *Nihon mangā-si: Tō:dzū giga kara Okamoto Ippéi made*).

В дальнейшем изучение японских комиксов было прервано Второй мировой войной и только в послевоенное время на мангу снова обратили внимание в академической среде. На сегодняшний день принято делить изучение манги в Японии на четыре периода.

1-й период (1955–1964). В эти годы выделяют таких исследователей манги, как Цуруми Сюнсукэ, Фудзикава Тисуи, Сато Тадао, которые исследовали довоенную мангу и мангу жанра *гэкига* (劇画, драматические картинки). Главный представитель этого направления философ Цуруми Сюнсукэ (1922–2015) начал писать о манге еще в 1949 г. Свои изыскания он публиковал в журнале «Наука мысли» (思想の科学, *Cisco:-no kagaku*, 1946–1996), в котором он занимал пост главного редактора. Вместе с Фудзикава Тисуи и кинокритиком Сато Тадао они вписывали мангу в историю японской массовой культуры и искали ее истоки в карикатуре и газетных комиксах. Впоследствии Цуруми разработал теорию, согласно которой манга принадлежала не к чистому (элитарному) или массовому виду искусства, а к так называемому «лиминальному искусству» (限界芸術, *genkai gaidzuryu*), поскольку существовала на границе различных видов творческой деятельности.

2-й период (1965–1974). Исследователи следующего периода Исико Дзюндзо, Гондо Сусуму, Кадзии Дзюон рассматривали мангу как средство передачи социального опыта. Они основали журнал «Манга-сюги» (漫画主義, «Принцип манги», 1967–1978), в котором пытались доказать, что манга — это форма со своей особой грамматикой (マンガ文法, *манга бумпо:*) и структурой (マンガ構造, *манга ко:дзо:*), которая отличается от правил литературы или кинематографа.

В своей монографии «Размышления о современной манге» (現代マンガの思想, *Гэндзай манга-но сисо:*, 1970) Исико Дзюндзо (1929–1977) заложил основы для изучения выразительных средств манги, выделив шесть основных компонентов: «Положение наблюдателя и мотив» (подача композиции и то, как автор управляет читательским взглядом), «Стиль и персонаж» (влияние стиля на внешний вид персонажа), «Кадры и последовательность сцен» (кинематографические приемы), «Слова и образы» (передача содержания через слова и визуальные образы), «Средство и сообщение» (коммуникация между автором и читателем на основе дешифровки информации), «Выразительные средства и мировоззрение» (индивидуальные особенности графики автора и передача действия в кадре).

3-й период (1975–1984). Новая школа исследований манги была связана с именами Ёнэдзава Ёсихиро, Накадзима Адзуза, Мураками Томохико и др. Они отбросили идеи прежних критиков, видевших в японских комиксах политический посыл, и стали сторонниками

субъективного подхода, считая, что изучать мангу могут только те, кто разбирается в ней или является ее поклонником. Они сконцентрировали свое внимание на изучении истории манги и творчества отдельных авторов. Рождение такого подхода возникло в связи с развитием субкультуры поклонников анимэ и манги, называемых *отаку* (オタク). Крупнейший представитель этого периода Ёнэдзава Ёсихиро (1953–2006) с детства любил комиксы, в студенческие годы состоял в кружке критиков манги «Лабиринт», впоследствии в 1975 г. вместе с друзьями основал самый крупный фестиваль любительских комиксов «Комикет» (コミケット, от англ. Comic Market), ставший главной площадкой для начинающих художников-любителей. Его собственная коллекция книг и журналов манги впоследствии легла в основу Библиотеки комиксов при университете Мэйдзи.

4-й период (1985–1995). Он связан с семиотическими исследованиями манги, когда манга стала пониматься как набор определенных приемов и символов, с помощью которых автор вовлекает читателя в рисованную историю. В этот период происходит уход от обсуждения содержания или политических вопросов в манге. Пионерами этого направления являются Нацумэ Фусаносукэ, Ёмота Инухико и Оцука Эйдзи.

Также большую роль в формировании более глубокого подхода к изучению японских комиксов сыграла внезапная кончина легендарного Тэдзука Осаму (1928–1989) в возрасте 60-ти лет в самом конце эпохи Сёва. С именем Тэдзука Осаму связано становление индустрии анимэ и манги в Японии. Он прославился своей невероятной работоспособностью, созданием более пятисот комиксов манга и первого анимэ-сериала, а также разработкой специальных визуальных клише. Именно в это время за Тэдзуку Осаму закрепилось почетное звание «бога манги» (漫画の神様, манга-но камисама), для многих исследователей он становится национальным героем и ключевой фигурой в истории развития послевоенных японских комиксов.

Именно в 1990-е гг. происходит осознание того, что комиксы, несмотря на свой упрощенный стиль, обладают исключительными особенностями и потенциалом. Прежде всего, это «достраивание» смысла, а также возможность изобразить невидимое — чувства и эмоции, субъективное движение и т. д. Интересно, что к семиотическому подходу в комиксах приходят практически одновременно исследователи из разных стран. В Японии это, прежде всего, Нацумэ

Фусаносукэ [Кояма 2018, с. 183–187], который стал описывать символическую природу элементов манги в своих книгах с конца 1980-х гг. Он говорит о том, что манга — это собрание условностей, при этом различные условные знаки — это не природное явление, а культурно обусловленное. Например, капельки пота на лице персонажа символически передают нервное напряжение или удивление [Natsume 1997, р. 84]. В реальности мы не можем увидеть, как пот стекает крупными каплями, это все существует лишь в нашем воображении и является условным знаком. В результате Нацумэ приходит к выводу о том, что: «Рисование вещей, которые не видны глазу, это прием, в котором манга достигла большого мастерства» [Natsume 2020, р. 4].

В это же время схожие идеи с Нацумэ Фусаносукэ выражает американский теоретик комикса и художник Скотт Макклайд, выпустивший в 1993 г. книгу «Понимание комикса». Он делает акцент на том, что комикс — это сочетание зримого и незримого и замечает по этому поводу: «Когда автор придумывает новый способ изобразить невидимое, его могут поддержать другие художники. Если их будет достаточно много, символ закрепится в языке... как это уже не раз происходило» [Макклайд 2016, с. 129]. Поэтому исследования Скотта Макклайда и Нацумэ Фусаносукэ обнаруживают множество сходств и их принято относить к области семиотики комикса. Далее мы более подробно остановимся на концепции японского ученого.

Нацумэ Фусаносукэ (р. 1950) — карикатурист и теоретик манги, внук прославленного писателя Нацумэ Сосэки. Рисовать мангу начал в 1972 г. В 1990-е гг. стал активно заниматься исследованиями японских комиксов. Он пытался преодолеть предрассудок о том, что манга — это что-то примитивное и что ее может прочесть каждый. Он обращал внимание на то, что манга оказывает большое влияние на различные сферы японской жизни, например, на современных японских писателей. В частности, в одной из своих книг он упоминает о влиянии автора манги Оосима Юмико на ранние произведения писательницы Ёсимото Банана. За выдающийся вклад в исследования манги был удостоен культурной премии Осаму Тэдзука в 1999 г. С 2008 г. в качестве профессора читает курс «Критические исследования по манге и анимации» в Университете Гакусюин в Токио.

Нацумэ Фусаносукэ первым стал продвигать новую дисциплину, «науку о манге», выпустив в 1985 г. книгу «Наука о манге от Нацумэ Фусаносукэ» (夏目房之介の漫画学, *Нацумэ Фусаносукэ-но манга*)

гаку). В отличие от других исследователей, обращающих внимание на содержание манги (на ее сюжеты), свое внимание Нацумэ Фусаносукэ обратил на визуальную составляющую: знаки и символы в манге, а также тип линий и функционирование кадра. В своей книге «Наука о манге» он показал, что эти элементы строятся по определенным правилам и люди, постоянно читающие комиксы, невольно постигают эти правила, часто даже не осознавая этого.

Правила манги, которые стал описывать Нацумэ Фусаносукэ, в дальнейшем получили название «грамматика манги» (マンガ文法, *манга бунто:*). Овладение манга-грамотностью обычно происходит интуитивным образом и приобретается благодаря личному опыту чтения японских комиксов. Также этот опыт может приобретаться при копировании и перерисовывании манги. При этом читатель не всегда может распознать все те знаки и символы, которые присутствуют в комиксе, но понять в целом, о чем комикс, он сможет. Наличие грамматики манги объясняет тот факт, почему люди не знакомые с комиксами, испытывают сложности при их чтении.

Нацумэ Фусаносукэ был первым, кто обратился к манге как совокупности различных знаков. Он показал, как формируются значения, как порождаются новые смыслы, как комбинируются знаки между собой. Такой подход, где ключевым становится толкование и систематизация различных выразительных средств манги (マンガ表現, *манга хё:эн*), относится к семиотике — науке о знаках. В дальнейшем область семиотики манги стали развивать другие ученые, такие как Ёсимура Кадзума, Адзума Хироки, Оцука Эйдзи и др.

Нацумэ Фусаносукэ написано множество статей и свыше двадцати книг. Среди них особенно стоит упомянуть такие работы, как «В поисках Тэдзука Осаму» (手塚治虫はどこにいる, *Тэдзука Осаму ва доко-ни иру*, 1992), «Как читать мангу» в соавторстве с Такэкума Кэнтаро (マンガの読み方, *Манга-но ёмиката*, 1995), «Почему манга такая интересная?» (マンガはなぜ面白いのか, *Манга ва надзэ омо-сирой но ка*, 1997), «Сила манги: взрослая послевоенная манга» (マンガの力・成熟する戦後マンガ, *Манга-но тикара: сэйдзюкусурпу сэнго манга*, 1999), «Углубленный и взрослый подход к чтению манги» (マンガの深読み、大人読み, *Манга-но фукаёми, отонаёми*, 2004), «Вызовы перед наукой о манге: развитие карты критики» (マンガ学への挑戦・進化する批評地図, *Манга гаку-э-но тё:сэн: синкасурпу хихё: тидзу*, 2004).

В качестве ключевой монографии автора для данной статьи мы возьмем его книгу «Почему манга такая интересная?» (1997), первый раздел которой составлен из ранее написанной книги «Наука о манге от Нацумэ Фусаносукэ». В книге 1997 г. он обращается к творчеству различных авторов, а далее переходит непосредственно к анализу элементов манги: символов, линий, звуковых эффектов, слов и кадров.

Как отмечает Нацумэ в одной из своих статей: «В 1990-е я пытался разобраться в структуре выразительных средств манги, анализируя взаимосвязи между тремя основными компонентами» [Natsume 2010, р. 38]. Этими ключевыми компонентами манги были:

- 1) изображения (絵, э);
- 2) кадры (コマ, кома);
- 3) слова (言葉, котоба).

При этом к неотъемлемым элементам манги Нацумэ относит лишь два параметра — кадр и изображение, поскольку слова обязательным элементом не являются, что доказано существованием так называемых «немых комиксов», комиксов без письменного текста. Согласно Нацумэ, кадр очерчивает форму, а картинка отвечает за внутреннее содержание.

Прежде всего, Нацумэ начинает свой анализ с творчества «бога манги» Тэдзука Осamu. Будучи изначально автором детской манги Тэдзука впервые стал поднимать на ее страницах серьезные и взрослые темы — вопросы жизни и смерти, взаимоотношения полов, использование атомной энергии и т. д. Для того времени это было революционным и подготовило переход от детской манги к манге молодежной. К тому же, по сравнению с довоенной мангой, способы отображения эмоций в манге Тэдзука стали более разнообразными, приобрели более конкретный и недвусмысленный вид, а также усиливались дополнительными символами (формой словесных пузырей, линиями и др.).

Нацумэ сравнивает отображение эмоций персонажа манги с начертанием иероглифов. Так, при скорописном написании иероглифа его основные черты все равно угадываются. Точно такая же ситуация наблюдается при отображении различных эмоций на лице персонажа. В момент изменения мимики персонаж может быть не похож на самого себя, но мы все равно понимаем, что это один и тот же персонаж по другим внешним атрибутам — например, по прическе или шраму на лице. Таким образом, самым главным здесь становится символизм.

Если лицо персонажа не подвержено сильным изменениям в мимике, то эмоции будут выглядеть однообразно, и мы не сможем распознать психологические нюансы.

Особое внимание Нацумэ уделяет линии, которая лежит в основе любого изображения. Когда мы делаем первые шаги в рисовании, то тоже начинаем с линии. Поэтому Нацумэ Фусаносукэ обращается в своей книге к характеру нарисованных линий в манге. Именно характер нарисованных линий — это то, что отличает произведение того или иного автора. Ведь с помощью простых линий происходит отображение эмоций персонажа, закладываются стилистические особенности. Это ярко видно при сопоставлении манги Тэдзука Осаму (рис. 1) и манги Сирато Сампэй, который рисовал в жанре драматических картинок *гэкига* (рис. 2). Если для Тэдзука характерен плавный тип линий, то для Сирато — это грубые угловатые линии.

Далее Нацумэ акцентирует внимание на связи между тем, какими принадлежностями для рисования пользуется автор и какое впечатление от этого производит манга. Известно, что манга рисуется тушью и пером, при этом перья разной формы порождают разный тип линий. Также можно пользоваться ручками, которые уже заправлены тушью, но толщина стержня которых тоже может варьироваться. Для анализа Нацумэ берет персонажа манги Ямагиси Рёко «Император страны Восходящего солнца» (日出処の天子, *Хи идзуру токоро-но тэнси*, 1980–1984), нарисованного в оригинале круглым пером (丸ペン, *мару-пэн*). Далее он воспроизводит этого персонажа, принца Сёто-ку Тайси, с помощью других инструментов (рис. 3): ручки-кисточки (筆ペン, *фудэ-пэн*), пера Джи (Gペン, имеет по бокам желобки, напоминающие англ. букву G), пера-редиски (カブラペン, *кабура-пэн*), а также ручки с грифелем 0,2 мм (ミリペン, *мири-пэн*) и фломастера (サインペン, *саин-пэн*).

В связи с этим Нацумэ отмечает, что тонкие линии, проведенные круглым пером, способствуют созданию спокойного и холодного изображения. Более толстые линии пера-Джи хорошо подходят для живых и выразительных образов. Перо-редиска рисует линии средней толщины и порождает теплое и мягкое впечатление. Ручка-кисточка производит нарочитые линии. Ручка-линер с тонким грифелем передает суховато-нейтральное впечатление. Фломастер не может варьировать толщину линии, поэтому он не передает эмоции вовсе. Таким образом, при анализе манги мы должны обращать внимание

на технический аспект, понимать какая мода существовала в то время, какой жанр превалировал. Нацумэ призывает нас рассматривать мангу в комплексном мультимодальном подходе.

Таким образом, округлые линии всегда воспринимаются дружелюбно, а изогнутые и угловатые линии передают гнев, беспокойство, напряжение, поэтому мы интуитивно считываем эти эмоции через характер линий. При этом характер линий распространяется на различные объекты — рамки словесных пузырей, рамки кадров, форму звуковых эффектов. С одной стороны, манга кажется сложной, хотя состоит из набора линий и точек. С другой стороны, изображение, состоящее из простых линий, может трактоваться по-разному, из-за чего оно будет выглядеть более запутанным и неоднозначным. Именно простыми линиями проще нарисовать абстракцию.

Далее Нацумэ приходит к понятию «многозначности» линии (多義性, *tagissei*). Нарисованный элемент не всегда есть то, чем кажется на первый взгляд, могут возникать дополнительные смыслы. В качестве примера Нацумэ демонстрирует страницу из немой манги «Свиток тигра» (虎の巻, *Tora-no maki*, 1982) Тайгера Татэси, в которой два персонажа вращают веревку. При хаотичном вращении линии движения веревки по своим очертаниям напоминают бобовый стручок. В результате веревка действительно превращается в бобовый стручок, из которого выпрыгивают резвые человеченные горошины. На этом и строится комический эффект. Одна линия превращается в совершенно другой объект и в этом заключается юмор и абсурдность ситуации. Абстрагируясь, мы придаем линии новый смысл.

Помимо Тэдзука Осаму в поле зрения Нацумэ попадают такие авторы манги, как Сайто Такао, Адзума Хидэо (на русском языке доступен «Дневник моих исчезновений»), Таниока Ясудзи, Сугиура Сигэру и др. Каждый из авторов обладает своими особенностями графического стиля или подходом к созданию манги. Например, Сайто Такао в своей работе придерживается принципов американской комикс-индустрии, при которой за изображение в манге могут отвечать разные художники, но ключевая идея принадлежит сценаристу и именно он подбирает себе художников в команду. Главным произведением Сайто Такао является манга «Голго 13» (ゴルゴ13, 1968 — по настоящее время), рассказывающая про наемного киллера-убийцу. При этом главный персонаж манги по прозвищу «Голго 13-й», как правило, не выражает никаких эмоций на своем лице, все его чувства скрыты внутри.

Появление такого безэмоционального героя продиктовано системой производства, которой придерживается Сайто Такао. Поскольку персонажа могут рисовать разные художники, то им проще повторять «каменное» лицо киллера из номера в номер (рис. 4).

Далее Нацумэ рассматривает мангу как набор условных знаков. О первом уровне условности говорит тот факт, что даже круг с двумя точками посередине может восприниматься нами как человеческое лицо. Похожую идею излагает в своей книге «Понимание комикса» Скотт Макклайд в главе «Лексикон комиксов» [Макклайд 2016, с. 31]. В манге большое количество условностей, за которыми закреплено то или иное значение. Все смыслы таких условностей культурно обусловлены и не являются природными явлениями. Например, дрожь тела, которая в комиксе передается с помощью дополнительных изогнутых линий, но в реальной жизни мы не увидим у человека этих линий. Т.е. это преувеличение существует только в манге.

К условным знакам Нацумэ относит не только разнообразные символы в виде сердечек, спиралей, жил и т.д., получивших название *мампу* (漫符) — «манга знаки», но также фразы в виде многоточий или линии движения. Все эти элементы он объединяет под общим названием «метафора формы» (刑喻, кэйю).

Кэйю могут изображаться как на теле самого персонажа, так и внутри словесного пузыря. Это как дополнение, которое позволяет передать нужный смысл. В качестве одного из примеров Нацумэ приводит изображение диска небесного светила. Белый круг на темном фоне — означает ночь, круг на светлом фоне с исходящими короткими лучами — означает день или светлое время суток. Только с помощью черной заливки и коротких линий мы меняем смысл картинки, хотя круг остается один и тот же. При этом, изображая ночную сцену в манге, окружающие объекты, за исключением черного фона, остаются белыми, хотя в ночи все объекты должны быть темными. Нацумэ сравнивает такой прием с безмолвными пантомимами *даммари* в театре Кабуки, когда актер играет в темноте, но его фигура подсвечена софитами, чтобы зрители видели происходящее на сцене. Точно так же и в манге при изображении ночной сцены темным остается только фон, а объекты — белыми, чтобы читателю было понятно, что происходит.

Изложенные наблюдения касались такого элемента манги, как *изображение*. Теперь пару слов о таком параметре как *слова*. Нацумэ Фусаносукэ говорит о том, что японский комикс, в отличие от запад-

ного, является более сложной системой, поскольку основан на особенностях японского языка, где сочетается звуковое письмо (азбука *кана*) и идеографическое письмо (иероглифы *кандзи*). Именно наличие этих двух видов письма объясняет обилие символов и условных знаков в манге.

Изображения в манге сродни иероглифам, а слова (все диалоги в манге как правило пишутся слоговой азбукой) — их звуковому произношению (чтению иероглифов). При этом, согласно наблюдению ученых, за зрительное и слуховое восприятие отвечают разные центры мозга. Создание манги — это как построение предложений в японском языке. Простые формы иероглифов порождают более сложные, например, записанные вместе иероглифы «солнце» и «луна» порождают прилагательное «светлый» (日 и 月 → 明るい, *акаруй*). Точно так же и в манге сочетание и комбинация различных условных знаков приводит к передаче разнообразных чувств и ситуаций. Слова в манге, как правило, вписываются в словесные пузыри (*吹き出し, фукидаси*), которые выступают визуальным компонентом. В зависимости от формы словесного пузыря меняется и смысл сказанного, поскольку одну и ту же фразу можно произнести с разной интонацией. Поэтому очень важно оформлять рамку словесного пузыря в соответствующую форму — это может быть нейтральная овальная форма, форма с острыми краями, передающая громкую речь, форма с пунктирной линией, передающая речь шепотом, облачко с насечками, передающее речь в микрофон, и т. д. Слова при этом могут перенимать функцию изображения — Нацумэ приводит в пример мангу, в которой длинный монолог персонажа на самом деле ничего не означает, а передает исключительно нервное напряжение героя. Обычно слова принято ассоциировать с содержанием, но иногда они выполняют и функцию формы.

Также к категории *слова* Нацумэ относит звуковые эффекты или ономатопею. Ономатопея совмещает в себе не только функцию слова, но и функцию изображения, поскольку внешнее оформление ономатопеи несет определенный смысл. Округлая форма звуков передает положительные эмоции, острая форма звуков — взрыв, шум, громкую речь. При этом существуют отдельные слова и надписи, которые просто внесены в кадр, но звуковыми эффектами не являются. Все эти элементы Нацумэ объединяет под общим термином «метафора звука» (音喻, *онью*).

Немаловажно и то, что манга порождает новую ономатопею: например, слово, передающее тишину (シーノ, *си:но*). Нацумэ демонстрирует, как благодаря изобразительным средствам в манге могут озвончаться не только глухие, но и звонкие согласные, такие, например, как «н» (ん) или «мо» (も). Здесь это выступает показателем усиления эмоций и переходит в категорию условных знаков, поскольку в реальности воспроизвести такие звуки мы не в состоянии.

Последним неотъемлемым элементом комиксов Нацумэ называет *кадры*. Именно в рамках кадра манги абстрактная идея получает конкретное воплощение. При этом Нацумэ отличает четырех-кадровую мангу *ёнкома*, где форма кадров строго определена, от повествовательной манги (*物語マンガ*, *моногатари манга*), в которой используются кадры различной формы. Кадр Нацумэ называет минимальной единицей комикса, без которой его существование невозможно. Если нет разбивки на кадры, то становится непонятным направление движения на странице. Другими словами, функция кадра заключается в том, чтобы направлять взгляд читателя и таким образом поддерживать последовательность времени и организацию пространства в комиксе.

Размер и форма кадра в манге зависит от того, как автор управляет читательским взглядом, в качестве примера Нацумэ анализирует мангу «Бомбом» (ボンボン、1965–1968) Исиномори Сётаро. Бомбом — мальчик с экстрасенсорными способностями, стоящий в саду богатого Гонты (рис. 5). Он пытается понять, что происходит внутри дома. Сначала Бомбом показан крупным планом перед домом, затем в четырех кадрах меньшего размера показано как он прислушивается — т.е. идет акцент на деталях, что еще больше усиливается отсутствием фона в кадрах. После чего в шестом кадре неожиданно появляется крупным планом лицо другого персонажа — Гонты. Но этот переход плавный, поскольку кадры сохраняют одинаковую форму. Так читатель понимает, что действие переместилось в дом. Но в седьмом кадре происходит резкое раскрытие кадра — его форма и размеры сильно меняются. В результате такой переход от сжатия кадра (圧縮, *ассюку*) к его расширению (開放, *кайхо:*) создает у читателя чувство, что прямо сейчас что-то произойдет.

Горизонтальный кадр внизу правой страницы вдруг сменяется широким вертикальным кадром на левой странице, и испытывавший стесненность взгляд читателя внезапно раскрывается. Ощущение

большой распахнутости совпадает с развитием события, где благодаря сверхспособностям Бомбома над головой Гонты появляются истребители. Три маленьких кадра слева усиливают происходящее и показывают по порядку как летит самолет, падает бомба и происходит взрыв. Благодаря такому построению кадров, Нацумэ демонстрирует как автор манги управляет читательским взглядом, приближая его к кульминации событий.

Конечно, обычно мы не читаем мангу таким аналитическим способом, а воспринимаем эти приемы скорее на интуитивном уровне. И любой автор манги строит раскадровку наполовину подсознательно. Но несомненно, что интерес в манге создается за счет изменения размера и формы кадра, а также благодаря чередованию эффекта сжатия и расширения. Также при анализе структуры кадра манги Нацумэ Фусаносукэ опирается на концепции других исследователей — в частности, на теорию абстрактного рисунка Василия Кандинского. Так, в книге Кандинского «Точка и линия на плоскости» (издана в Японии в 1959 г. издательством «Бидзюцу сюппанся») написано о направленности основной плоскости: «“Левое” — выход во вне — это движение вдаль», «“Правое” — вход внутрь — это движение домой» [Кандинский 2005, с. 77]. Подобные замечания очень близки манге как искусству в целом, поскольку манга читается справа налево, т.е. развитие действия направлено именно в левую сторону. Нацумэ обращает внимание и на замечания Кандинского по поводу «верх» и «низа» основной плоскости. Так, в главе «Основная плоскость» Кандинский пишет, что понятие «верх» вызывает чувство «разреженности», «легкости», «свободы», а понятие «низа» вызывает чувство «уплотнения, тяжести, скованности». Если посмотреть на продолговатый вертикальный кадр из манги «Бомбом», то появившиеся вверху реактивные самолеты создают чувство легкости, а нарисованное черным сбоку монстров внизу создает чувство скованности. В этом случае вертикальный кадр подчеркивает возникающее между верхом и низом чувство напряжения. После чувства устремления вверх три кадра слева со сценой бомбардировки вызывают противоположное чувство движения вниз, поэтому тут автор не случайно ставит три узких кадра.

Здесь мы видим, как Нацумэ проводит интересные параллели между мангой и другими видами искусства, в данном случае с абстрактной живописью или, как было показано раньше, с театром Кабуки. Также Нацумэ обращается к литературе. Он сравнивает

4-х кадровую мангу ёнкома с короткими стихами хайку, а многостраничную повествовательную мангу с большой прозой. Например, внутренние монологи в манге Цугэ Ёсихару напоминают ему жанр автобиографических романов *ватакуси-сёсэцу* (私小説) или путевые дневники (紀行文, *кико:бун*), поскольку диалоги персонажей часто ассоциируются со словами самого автора. Критики оценивают мангу Цугэ Ёсихару как «литературную», близкую чистой литературе *дзюн-бунгаку*, поскольку в ней отражено повседневное течение жизни и переданы тонкие грани внутреннего мира персонажей.

Нацумэ Фусаносукэ был одним из первых, кто начал изучать мангу с точки зрения ее выразительных средств. Он проанализировал каждый отдельный элемент манги — линии, словесные пузыри, звуки, кадры, рамки кадров, визуальные эффекты. Показал, как за счет умного расположения кадров на странице (варьирования их размера и формы) происходит управление читательским взглядом, а также создается ощущение сжатия и расширения времени и пространства в кадре.

Многие положения, изложенные Нацумэ Фусаносукэ, стали ключевыми для семиотического подхода в манге и остаются актуальными до сих пор. Нацумэ пытается связать особенности манги с национальной спецификой, а именно с особенностями и структурой японского языка. Несмотря на то, что он упоминает об иностранных влияниях — например, о влиянии Уолта Диснея на творчество Тэдзука Осаму, — тем не менее в основе его подхода лежит национальная традиция, а также особенности японской индустрии комиксов, которая стала бурно развиваться с конца 1960-х гг.

Библиографический список

Бёрндт Ж. (2015) Обсуждение дискурса о манге: позиционирование, двойственность, историчность / пер. с англ. Ю. Магеры. В сб.: *Манга в Японии и России: Субкультура отаку, история и анатомия японского комикса*. Москва, Екатеринбург: Фабрика комиксов. С. 117–146.

Кандинский В. (2005) *Точка и линия на плоскости* / пер. с нем. Е. Козиной. Санкт-Петербург: Азбука-классика.

Кояма М. (2018) Манга хёгэнрон: история изучения и перспективы развития теории выразительных средств манги / пер. с яп. Ю. Магеры

и А. Паниной. *Манга в Японии и России*. Вып. 2. Москва, Екатеринбург: Фабрика комиксов. С. 173–206.

Макклайд С. (2016). *Понимание комикса* / пер. с англ. В. Шевченко. Москва: Белое яблоко.

References

Berndt, J. (2015). Obsuzhdenie diskursa o mange: pozitsionirovanie, dvoistvennost', istorichnost' [Considering Manga Discourse: Location, Ambiguity, Historicity], in Yu. Magera (ed.), *Manga v Yaponii i Rossii: Subkul'tura otaku, istoriya i anatomiya yapanskogo komiksa* [Manga in Japan and Russia: Otaku Subculture, History and Anatomy of Japanese Comics] (pp. 117–146). Moscow, Yekaterinburg: Comics Factory. (In Russian).

Kandinsky, V. (2005). *Tochka i liniya na ploskosti* [Point and Line to Plane], Saint Petersburg: Azbuka-klassika. (In Russian).

Koyama, M. (2018). *Manga hyōgenron: istoriya izucheniya i perspektivy razvitiya teorii vyrazitel'nykh sredstv mangi* [Manga hyōgenron: History and Perspectives of Manga Expression Theory] in Yu. Magera (ed.), *Manga v Yaponii i Rossii* [Manga in Japan and Russia], Vol. 2 (pp. 173–206). Moscow, Yekaterinburg: Comics Factory. (In Russian).

McCloud, S. (2016). *Ponimanie komiksa* [Understanding Comics]. Moscow: The white label publishing. (In Russian).

Natsume, F. (1997). *Manga wa naze omoshiroi no ka: sono hyōgen to bunpō* [Why manga is so interesting: Its expressions and grammar]. Tokyo: NHK shuppan. (In Japanese).

Natsume, F. (2010). Pictotext and panels: Commonalities and differences in manga, comics and BD / trans. by J. Bauwens-Sugimoto. In *Comics World and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale* (pp. 37–51). Kyoto: International Manga Research Center, Kyoto Seika University.

Natsume, F. (2020). The Grammar of Manga: Manga's Inherent Hyōgen 'Stylistics'. In *MANGA!: Visual Pop-Culture in ARTS Education* (pp. 1–10). Viseu: InSEA Publications.