

Леонов Владимир Юрьевич

**ОСНОВНЫЕ АСПЕКТЫ ФОРМООБРАЗОВАНИЯ МАНГА, ЕЁ ВИДЫ, ХУДОЖЕСТВЕННО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ЭТАПЫ СОЗДАНИЯ И СПЕЦИФИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ПРОИЗВОДСТВА**

Статья посвящена выявлению и систематизации основных аспектов формообразования манга, её видов, а также художественно-технологических этапов создания и специфических особенностей производства. Основное внимание в работе автор акцентирует на стилистике, символично-графической системе, градации по целевой аудитории, жанровой классификации, различных видах манга, а также художественно-технологических этапах создания, основных аспектах её производства и использовании успешной художественной идеи.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/3/2012/11-2/28.html](http://www.gramota.net/materials/3/2012/11-2/28.html)

Источник

**Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики**

Тамбов: Грамота, 2012. № 11 (25): в 2-х ч. Ч. II. С. 119-122. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/3.html](http://www.gramota.net/editions/3.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/3/2012/11-2/](http://www.gramota.net/materials/3/2012/11-2/)

**© Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [voprosy\\_hist@gramota.net](mailto:voprosy_hist@gramota.net)

УДК 76

**Искусствоведение**

*Статья посвящена выявлению и систематизации основных аспектов формообразования манга, её видов, а также художественно-технологических этапов создания и специфических особенностей производства. Основное внимание в работе автор акцентирует на стилистике, символично-графической системе, градации по целевой аудитории, жанровой классификации, различных видах манга, а также художественно-технологических этапах создания, основных аспектах её производства и использовании успешной художественной идеи.*

*Ключевые слова и фразы:* манга; искусство; стиль; графика; символ; жанр; эстетика; сюжет; художественная идея; производство; художественно-технологический этап.

**Владимир Юрьевич Леонов***Кафедра теории и истории культуры**Московская академия образования Натальи Нестеровой**dante7r@yandex.ru***ОСНОВНЫЕ АСПЕКТЫ ФОРМООБРАЗОВАНИЯ МАНГА,  
ЕЁ ВИДЫ, ХУДОЖЕСТВЕННО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ЭТАПЫ СОЗДАНИЯ  
И СПЕЦИФИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ПРОИЗВОДСТВА<sup>©</sup>**

Манга как самостоятельное художественное явление существует уже около ста лет, однако объектом фундаментальных исследований данное направление изобразительного искусства стало лишь недавно. В 2001 году в Университете Сэйка (Kyoto Seika University) был создан первый Научно-исследовательский институт культуры манга (Manga Culture Research Institute), который проводит разнообразные научные исследования, активно сотрудничает и поддерживает деятельность «Японской ассоциации по изучению манга и аниме» и способствует развитию культурного обмена посредством систематизированной поисковой сети. В то время как в мире интерес к манга и аниме довольно высок, центры, занимающиеся их изучением, в России отсутствуют, а в отечественной научной литературе практически нет работ, посвященных манга как направлению изобразительного искусства Японии. Вследствие этого информация по данной тематике незначительна и разрознена. Выявим и систематизируем некоторые основные аспекты формообразования манга, художественно-технологические этапы создания и специфические особенности её производства, а также различные виды манга.

Термин «манга», в его современном значении, ввёл художник Китадзава Ракутэн. Данный термин он использовал для обозначения короткой юмористической истории, сюжет которой раскрывался при помощи рисунков. Китадзава обучался западной живописи, изучал технику гравюр укиё-э и стили западной карикатуры. Свою первую манга «Togosaku to Mokubê no Токуо» («Тагосаку и Мокубэ, осматривающие Токио») он создал в 1901 году, а «в 1905 году начал издавать первый японский журнал манга “Токуо rakku”, выполненный полностью в цвете» [4, р. 21].

Необходимо заметить, что американские комиксы, как истории в картинках, берут своё начало в карикатуре. Считается, что первый американский комикс появился в конце 19 века. Его автором был Ричард Фелтон Аутколт; 17 февраля 1885 года в газете Джозефа Пулитцера «The New York World» была опубликована карикатура «Вниз по аллее Хоган», которая дала жизнь серии юмористических рассказов «Hogan's Alley», а впоследствии и появлению исторически известной серии «The Yellow Kid», которая и является началом современного американского комикса. Использование элементов западной карикатуры также легло и в основу концепции формирования манга Китадзава Ракутена. В частности, структура манга заимствована им из карикатуры, а именно разбивка страницы на отдельные «кадры». Так, формат «ёнкома» — в классическом значении четырёхкадровая манга, с чётко обозначенными «кадрами»; в современном — четырёх-, шести- и восьмиквадровая манга со схожей структурой разграничения «кадров» используется и сегодня. Например, популярная манга «K-on!» («Клуб лёгкой музыки») выпускается именно в формате «ёнкома».

Безусловно, помимо заимствований из западной карикатуры, Китадзава Ракутен обращался и к богатому наследию изобразительного искусства своей страны. Так, использование линии как основной формы передачи динамизма композиции широко применяется на протяжении всей истории существования манга и является важной составляющей как в начале XX века в работах Китадзава, так и в настоящее время.

Будучи энтузиастом своего дела Китадзава стремился сохранять и развивать идею продвижения манга как независимого направления изобразительного искусства. Именно поэтому, понимая важность передачи накопленных знаний, он в 1934 году основал некоммерческую художественную школу, специализировавшуюся на таких направлениях, как манга, карикатура, живопись. Работа с журналами, поддержка молодых художников помогли популяризовать манга и способствовали её развитию, а также впоследствии и возникновению «манга-эйга» («манга-кино»), предшествующей современному аниме.

Наиболее распространённое определение манга — «комиксы, созданные в Японии» [1, с. 6], однако это не вполне корректное обозначение. Оно допустимо в общем значении термина «комикс» как истории в картинках, представляющей собой серию рисунков с пояснительным текстом (иногда без текста), и может быть использовано лишь условно, поскольку развитие манга проходило параллельно развитию комикса на Западе.

Рассмотрим подробнее, что собой представляет манга как художественное явление, её стиливую специфику, символично-графическую систему, градацию по целевой аудитории, жанровую направленность, основные аспекты её производства, а также различные виды манга. «Известно, что одна из загадок традиционной культуры Японии кроется в удивительной лёгкости, с которой приживаются в ней самые разнообразные новации. Способность ассимилировать иные культурные образы при сохранении собственного традиционного основания расценивается как одна из уникальных особенностей японской культуры, что и обеспечивает ей возможность поступательного развития» [2, с. 5]. Примером такой преемственности можно считать процесс формообразования манга, которая вобрала в себя эстетические элементы и традиционного японского искусства и западного. Остановимся на этом подробнее.

Обычно обложка, разворот и несколько первых страниц манга, выпускается в цвете. Незначительная часть манга выпускается в цвете полностью. В большинстве своём манга монохромна, основу композиции составляет линия, контраст чёрного и белого. Экспрессивность линии в манга, её лаконичность берёт своё начало в гравюрах укиё-э, где ёмкость образа, метафоричность формы и эстетическая утончённость линии являются главным средством художественной выразительности. Так, в работе Кацусика Хокуся «Женщина с сямисэном» использование линий различной толщины придаёт композиции скрытую энергию: лицо, прорисованное тонкими линиями, сосредоточено, силуэт, обозначенный утолщёнными линиями, напряжен — все элементы подчинены одной идее: картинка видится ожившей, персонаж — постоянно в движении. В манга «xxxHOLiC» используется тот же способ передачи эмоционального ряда, но если в работе Хокуся концепция художественного пространства основывается на экспрессивности образа, то в кадре из манга-сериала «xxxHOLiC» доминирует умиротворение и отстраненность.

Наряду с этим в манга широко применяются заимствования из западной графики, в частности, перспектива, штриховая линия, тональное пятно. Данные средства художественной выразительности используются для детализации, объёмности изображения и также для создания эффекта движения. Иллюстрацией сочетания этих приёмов служит кадр из манга-сериала «Air Gear», где за счёт использования тональных пятен различной цветовой насыщенности и изменяющихся по ширине и длине штриховых линий достигается эффект скорости и глубины пространства, а применение сферической перспективы создаёт впечатление трёхмерности изображения. Композиция выстроена таким образом, что у зрителя возникает ощущение полёта.

Из карикатуры манга почерпнула гипертрофированное выражение эмоций. Например, поток слёз на лице персонажа — ироничный способ показать, что горе сильно преувеличено, либо его причина несущественна. Преувеличенная реакция персонажа на происходящее стала одной из важных составляющих визуального ряда и выделена в отдельную систему символов в рамках общей символично-графической системы манга.

В данной системе применяются символы как специфические, присущие исключительно манга, так и используемые в мировой практике — понятные большинству людей на разных континентах. Значение символа напрямую связано с эстетикой художественного образа. Вследствие этого особая символично-графическая система в манга используется для лучшего восприятия и понимания рассказываемой истории. В частности, когда один символично-графический знак характеризует персонажа, например, если глаз скрыт повязкой или прядью волос, это обозначает наличие у героя какой-либо необычной способности (часто скрытой). Как правило, данный символ используется в таких жанрах, как мистика, фантастика, фэнтези. Другими словами, символ в манга содержит информацию эмоционального, смыслового порядка. Настроение композиции передаётся устойчивыми символами. Среди них есть и традиционно японские — лепесток цветущий сакуры, фурин — традиционный японский колокольчик из металла, керамики или стекла с прикрепленной к язычку бумажной полоской с текстом, изначально использовавшийся для отпугивания злых духов. И общепринятые — грозное небо, отражение луны. Необходимо отметить, что для наиболее полного понимания манга требуется знание не только специфической символики, присущей исключительно манга, но также знание японской культуры, истории, религии, фольклора.

Назначение манга по целям и задачам диктует её разделение на виды. Можно выделить следующие из них: информационная, образовательная, художественная; последняя, в свою очередь, разделяется на профессиональную и любительскую.

Информационная манга представлена сравнительно недавно появившимся на рынке массовой информации родом газет — Интернет-газетами, в которых события в Японии и мире освещаются в формате манга. Они содержат новостные релизы разнообразной направленности, от внешней политики до поп-культуры, и обновляются десять—пятнадцать раз в день. В манга-газетах графический стиль зависит от характера новостей — чёрно-белый или цветной, реалистичный или преувеличенно милый (каваи). Возникновение Интернет-газет манга связано с тем, что молодые люди в Японии стали меньше читать обычные газеты, и борьба массмедиа за целевую аудиторию привела к такому неординарному способу решения проблемы [3].

Образовательная манга. В японских школах данный вид манга является частью образовательного процесса и «используется в качестве учебных пособий» [5, р. 1]. Помимо этого, манга как самостоятельная дисциплина является объектом изучения. Так, в 2002 году манга была официально включена в раздел «искусство»

обязательной школьной программы. Образовательная манга охватывает широкий спектр научных и технических дисциплин, таких, как статистика, физика, молекулярная биология, математика, электротехника и так далее. Благодаря легкости получения и усвоения информации, образовательная манга популярна не только в Японии, она переводится и на другие языки, в том числе и на русский.

Самый старый и традиционный вид манга — это художественная манга. Она прошла долгий путь, эволюционировав от газетных карикатур до многотомных манга-сериалов. Художественная манга рассчитана на целевые аудитории и классифицируется по жанрам. Градация по целевой аудитории предполагает деление манга на определённые категории, ориентированные на группы читателей определённого пола и возраста, так, например, кодомо манга предназначена для детей до двенадцати лет. Определяющим фактором для жанровой классификации является содержательная наполненность манга. Существуют как аутентичные японские жанры манга — эро-гуру (манга эротического характера с элементами жестокости, берущая начало из гравюр муцан-э — картины зверств), так и заимствованные — киберпанк (жанр научной фантастики, термин «киберпанк» ввёл в обращение в 1983 году американский фантаст Брюс Бетке в одноимённом рассказе). Также допускается и смешение жанров. На сегодняшний день можно выделить два основных подхода к соединению различных жанров. Первый основывается на сочленении только тех жанров, которые допустимы для определённой категории манга, при соблюдении характерных графических и сюжетных элементов. Так, в рамках категории «сёнэн» (манга приключенческого характера для юношей до восемнадцати лет) соединяются жанры приключения, комедии, романтики. Подобное смешение предполагает соблюдение чётких требований в отношении эстетических и стилистических решений, присущих категории «сёнэн». Второй подход включает в себе соединение двух или более жанров без значимых ограничений, что свойственно в большей степени экспериментальной манга. Именно наиболее успешные проекты определяют дальнейшее развитие манга.

Художественная манга разделяется на профессиональную и любительскую. Создание профессиональной коммерческой манга — сложный и трудоёмкий процесс, который основывается на коллективной работе команды специалистов. Наиболее важной фигурой является мангака — художник, он же автор идеи и текста произведения. Иногда мангака работает лишь над графической частью манга, а разработкой идеи, сюжетными линиями и написанием текста занимается манга-гэнсакуся. Именно он в подобной ситуации считается автором манга, за исключением тех случаев, когда мангака и манга-гэнсакуся изначально являются равноправными партнёрами, работающими под одним общим псевдонимом. Профессиональная манга является коммерческим продуктом, её производство требует соблюдения чётких временных рамок, что обусловлено высокой конкуренцией, как внутренней (среди редакторов и мангака), так и внешней (среди издательств). Мангаки работают в жестком графике, а поскольку объём их работы достаточно велик, её наименее сложную графическую часть выполняют ассистенты. Художественно-технологический процесс создания манга выглядит следующим образом: мангака работает над раскадровкой манускрипта — первоначальным вариантом манга, представляемым мангакой редактору, оформляет общую эстетическую концепцию манга, детально прорисовывает главных персонажей, обозначает элементы композиционного пространства; ассистенты (в зависимости от уровня своей квалификации) занимаются фоном, тенями, эффектами, наложением скринтонов и т.д. Немаловажную роль играет редактор, который является связующим звеном между мангаками и издательством. Работа редактора заключается в поиске талантливых мангака, контроле производственного процесса, консультации мангака в рамках их работ на основе требований издательства (в частности, речь идёт о формате выпускаемой издательством манга), подборе ассистентов для мангака. Издательства, выпускающие манга, всегда специализируются на определённых форматах (так, ежемесячный журнал «Jump Square» издаёт мангу категории «сёнэн»). Манга издаются не только в ежемесячных, но и еженедельных журналах, а также в танкобонах, которые представляют собой сборники глав наиболее популярной манга и формируются по мере её публикации. Помимо этого, существуют коллекционные, с ограниченным тиражом выпуска издания манга, которые печатаются на дорогой бумаге, продаются в подарочных футлярах и содержат эксклюзивные дополнения (эскизы, авторские комментарии, дополнительные главы, не вошедшие в манга-сериал).

В отличие от профессиональной, производством которой занимаются крупные издательства, любительская манга — додзинси — издаётся на деньги самого автора, что позволяет ему создавать манга вне форматов и прочих ограничений. Над додзинси обычно работает один человек, в редких случаях — это круг единомышленников. Любительской манга занимаются не только начинающие художники (для которых додзинси, своего рода «стартовая площадка»), но также и вполне именитые мангаки (которых привлекает возможность создания экспериментальной и авангардной манга без строгих правил цензуры, навязываемых издательствами). Одним из таких мангака является Ёситоси Абэ, его самое известное додзинси «Haibane Renmei» («Союз серокрылых») было адаптировано в одноимённый аниме-сериал. Сюжеты для додзинси могут быть абсолютно оригинальными или являться продолжениями уже существующих манга-сериалов [6].

Любительская манга достаточно популярна в Японии. Так, проходящая в Токио дважды в год ярмарка «Comiket», центральным событием которой является выставка и продажа додзинси, в августе 2012 года проводилась уже в восемьдесят второй раз и за три дня собрала более полумиллиона посетителей [7]. Помимо ярмарок и фестивалей, любительская манга распространяется через Интернет. Кроме этого, додзинси публикуют издательства: в этом случае любительская манга переходит в разряд профессиональной, в связи с чем постоянными посетителями всех мероприятий, связанных с додзинси, являются представители

различных издательств, которые ищут талантливых мангак. Таким образом, за счёт своей свободы в форме и выражении желаемого додзинси является движущей силой, которая (как и профессиональная манга) влияет на мир манга, развивая его.

Однако использование разнообразных инновационных проектов в манга - не единственный способ её развития. Рассмотрим аспект использования успешной художественной идеи в манга. Этот аспект присущ именно коммерческой составляющей данного направления искусства. По сути, эксплуатация идеи (сюжета, эстетики, графических приёмов и стилей), которая высоко оценена аудиторией, не нова, однако именно в Японии она вышла на столь высокий уровень. Существует последовательность переноса художественной идеи, её фрагмента или элемента. Как правило, эта последовательность имеет следующую структуру. Первым этапом является выпуск *One-Shot* — манга, также называемая *Yomikiri*, небольшого объёма (от пятнадцати страниц), которая предполагает полное развитие сюжета без разделения на главы и пишется для участия в конкурсах, либо в качестве пилотного проекта перед запуском манга-сериала. *One-Shot* служит для апробации произведения. Апробация произведения производится следующим образом. На совещании редакции журнала рассматривается *One-Shot*, которому даются оценочные комментарии по поводу преимуществ и недостатков работы. После публикации *One-Shot* в журнале проводится анализ его успешности на основе предварительного (для редакции) и конечного читательского рейтинга. Именно конечный рейтинг является главным определяющим фактором для запуска манга-сериала. В случае положительных оценок от редакции и читателей на основе *One-Shot* запускается манга-сериал. Далее, если манга-сериал удерживает хороший рейтинг, принимается решение о его анимационной адаптации. В тех случаях, когда целевая аудитория проекта соответствует требованиям компаний игровой индустрии, на его основе начинается производство компьютерной игры (при сохранении основных художественных элементов). Однако данная структура может меняться в случае если на рынке появляется какой-либо успешный продукт. Так, изначально идея может быть заложена в игровую серию, ранобэ, художественный фильм или аниме, а уже потом перейти в манга. Таким образом, не представляется возможным выделить строгую последовательность заимствования или переноса художественной идеи.

Подводя итог всему вышесказанному, сформулируем краткое определение манга с искусствоведческой точки зрения. Итак, манга — направление изобразительного искусства, зародившееся в Японии в первой половине XX века. Сочетает в себе графическое изображение и текстовые фрагменты. Отличается специфическим стилем рисунка и обладает собственной символично-графической системой. А также манга классифицируется по целевой аудитории и жанрам и подразделяется на виды. Следует отметить, что манга, являясь перманентно развивающимся видом искусства, представляет интерес для фундаментального изучения, а малоизученность темы делает актуальными исследования в данной области изобразительного искусства.

#### Список литературы

1. **Иванов Б. А.** Введение в японскую анимацию. М.: Всероссийский фонд развития кинематографа; Эйзенштейновский центр исследований кинокультуры, 2001. 336 с.
2. **Иванова А. А.** Всё о японской гравюре. Хокусай. 36 видов Фудзи. Вильнюс: *Bestiary*, 2012. 96 с.
3. **Ashcraft B.** Japanese Manga Newspapers Report Current Events in Graphic Detail [Электронный ресурс]. URL: [http://www.wired.com/magazine/2010/05/st\\_manganews/](http://www.wired.com/magazine/2010/05/st_manganews/) (дата обращения: 21.08.2012).
4. **Gravett P.** Manga: 60 Years of Japanese Comics. L.: Laurence King Publishing, 2004. 174 p.
5. **Inoue Y.** Manga as a Study Aid at School Libraries // World Library and Information Congress: 77<sup>th</sup> IFLA General Conference and Assembly. San Juan, 2011. P. 1-9.
6. **Kanemitsu D.** Doujinworld: the Subculture of the Japanese Non-Commercial Comic Book Publishing Community [Электронный ресурс]. URL: <http://www.translativearts.com/tekri/doujin/dousub00.htm> (дата обращения: 25.08.2012).
7. **What is the Comic Market?** [Электронный ресурс]. URL: [http://www.comiket.co.jp/index\\_e.html](http://www.comiket.co.jp/index_e.html) (дата обращения: 03.09.2012).

#### BASIC ASPECTS OF MANGA FORMING, ITS TYPES, ARTISTIC-TECHNOLOGICAL STAGES OF CREATION AND SPECIFIC FEATURES OF PERFORMANCE

Vladimir Yur'evich Leonov

Department of Culture Theory and History

Moscow Academy of Education of Natal'ya Nesterova

dante7r@yandex.ru

The author reveals and systemizes the basic aspects of manga forming, its types, as well as the artistic-technological stages of creation and the specific features of performance, and pays special attention to the stylistics, symbolic-graphic system, graduation according to target audience, genre classification, different types of manga, as well as the artistic-technological stages of creation, the basic aspects of its performance and the use of successful artistic idea.

*Key words and phrases:* manga; art; style; graphics; symbol; genre; aesthetics; plot; artistic idea; performance; artistic-technological stage.