

Леонов Владимир Юрьевич

### **ОСНОВНЫЕ ОСОБЕННОСТИ СИМВОЛИКО-ГРАФИЧЕСКОЙ СИСТЕМЫ МАНГА И АНИМЕ**

Статья посвящена выявлению и исследованию основных элементов символично-графической системы манга и аниме. В ходе исследования обобщена и систематизирована информация по данной тематике, выделены три группы символов, используемых в манга и аниме. Основное внимание в работе автор акцентирует на роли символа как художественного элемента, специфических символах, характерных для манга и аниме, символах, заимствованных из традиционной культуры Японии, и символах, общих для всего мирового изобразительного искусства.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/3/2013/2-1/28.html](http://www.gramota.net/materials/3/2013/2-1/28.html)

Источник

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

Тамбов: Грамота, 2013. № 2 (28): в 2-х ч. Ч. I. С. 115-118. 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/3/2013/2-1/](http://www.gramota.net/materials/3/2013/2-1/)

### **© 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 исследованию основных элементов символично-графической системы манга и аниме. В ходе исследования обобщена и систематизирована информация по данной тематике, выделены три группы символов, используемых в манга и аниме. Основное внимание в работе автор акцентирует на роли символа как художественного элемента, специфических символах, характерных для манга и аниме, символах, заимствованных из традиционной культуры Японии, и символах, общих для всего мирового изобразительного искусства.*

*Ключевые слова и фразы:* символ; символично-графическая система; манга; аниме; изобразительное искусство; традиции; культура; композиция.

**Владимир Юрьевич Леонов***Кафедра теории и истории культуры**Московская академия образования Натальи Нестеровой**dante7r@yandex.ru***ОСНОВНЫЕ ОСОБЕННОСТИ СИМВОЛИКО-ГРАФИЧЕСКОЙ СИСТЕМЫ МАНГА И АНИМЕ<sup>©</sup>**

Манга и аниме как направление изобразительного искусства известны с начала XX века, между тем их исследование фундаментальными науками получило ход сравнительно недавно. В настоящее время в России манга и аниме остаются малоизученным художественным явлением, что обуславливает отсутствие научной литературы, посвящённой данной тематике. Также немногочисленна информация о символично-графической системе манга и аниме, выделим и исследуем её основные элементы.

Символ в изобразительном искусстве служит визуальным отображением идей, явлений, понятий. Иными словами, символы – скрытое послание художника зрителю, спрятанное за основным образным рядом, своего рода коды. «Эти коды являются составной частью структуры произведения, и, не зная их, зритель не в состоянии узнать, о чём говорит изображение, и какое послание в нём заложено» [1, с. 6]. В манга и аниме также существует сложная символично-графическая система, которую тематически можно разделить на три группы. Первая – специфические символы, присущие манга и аниме, – рассматривает способы передачи эмоций, характера персонажа при помощи символично-графических знаков. Вторая – символы, заимствованные из традиционной японской культуры, – передает эмоциональный настрой персонажа или атмосферу композиции при помощи элементов, присущих японской культуре. Третья – символы, используемые в мировом искусстве, – несет в себе пояснительную функцию для лучшего понимания сюжета. Необходимо заметить, что трактовка символов не всегда однозначна: их значение может изменяться в зависимости от сочетаний или иных обстоятельств. Тем не менее можно выделить некоторые компоненты символично-графической системы манга и аниме, правильное толкование которых способствует наиболее полному пониманию произведения.

Итак, рассмотрим специфические черты, присущие первой группе, где символично-графический знак может служить характеристикой «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» [4, с. 120]. Однако обычно символично-графическая система манга и аниме более амбивалентна: многообразие её смыслового содержания обусловлено комплексным подходом – соединением различных символов как элементов единого художественно-смыслового пространства. То есть в рамках определенных стилей и жанров создаются устойчивые связи между содержанием, графическим и эмоциональным рядом. В частности, рассмотрим работу Карухо Сиина «*Kimi ni Todoke*» («Достучаться до тебя»). В данной манга эстетика эмоционального ряда выражена в гиперболической художественной форме, в связи с чем за счёт таких символично-графических элементов, как большие глаза и блеск глаз, вертикальная штриховка в области щёк, косая вертикальная штриховка, закрывающая верхнюю часть лица, звёздочки вокруг героя, в сочетании с сюжетным развитием, достигается отражение духовного содержания персонажей. Подобное сочетание символов чаще всего встречается в символично-графических комплексах, существующих в рамках жанра романтики. Отметим, что содержательно-символические элементы применяются в манга и аниме лишь в той мере, в которой они необходимы для раскрытия сюжета, эмоционального ряда или скрытых информационных посылов.

Так, для комедийно-романтического аниме-сериала режиссёра Коносукэ Уда «*Lovely Complex*» («Трогательный комплекс») свойственна смена эмоционального ряда от гротескного до романтического. В связи с этим символично-графических элементов здесь больше, и они играют более заметную роль, нежели в манга «*Kimi ni Todoke*», а именно: в «*Lovely Complex*» такие символы, как капельки пота на лице и затылке, вертикальная штриховка, закрывающая полностью всю верхнюю часть лица, а также линии, указывающие на динамизм действия, используются более часто, чем в «*Kimi ni Todoke*». Следовательно, из-за смешения жанров рамки для использования символично-графических элементов изменяются, внося разнообразие в комплексный подход.

Следует учитывать, что смешение жанров не обязательно приводит к расширению рамок символическо-графической системы. В качестве примера выступает манга-сериал «Un-Go: Ingaron» авторов Кога Юн и Айкава Сё, относящийся к жанру детектива, но несущий в себе элементы фантастики. По сути, детектив в манга и аниме является жанром, не подразумевающим утрированности графического исполнения, и в основе манеры его создания лежит реалистичный стиль изображения. Поэтому данный жанр в случае смешения с другим обычно уступает роль доминанты в символическо-графической системе. В подобных ситуациях стоит обращать внимание не только на жанр, но и на общую концепцию художественного стиля произведения. Манга-сериал «Un-Go: Ingaron» основывается на двух основных аспектах: первый – эстетика графического исполнения, где линии за счёт различной толщины создают общее настроение композиции; второй – графический стиль состоит из причудливого соединения преувеличения и реалистичности – так, вытянутые и заострённые подбородки соседствуют с совершенно обычными причёсками. Ограничения жанра и стиля способны сужать рамки символическо-графического комплекса. Однако в данном случае автор оригинальной идеи «Un-Go» стилистически разделил мир людей и их творений, тем самым избежав особых ограничений, воплотив свои идеи «за рамками» на искусственных созданиях, что обосновано сюжетом. В частности, гротескный чёрно-белый макияж, белоснежные волосы с локонами разной длины, откровенный красно-чёрный наряд создают демонический образ одного из главных персонажей. Отметим, что в манга «Un-Go: Ingaron» также встречаются и часто-употребляемые символы, такие как капельки пота на лице и затылке (обозначение волнения, удивления или раздражения), звездочки в глазах, которые «появляются, когда персонаж чем-либо “загорелся” или придумал невероятный план» [3, с. 73].

Помимо часто употребляемых символов, входящих в различные символическо-графические комплексы, существуют и редко употребляемые, в частности увеличение (удлинение) носа. Значение данного символа такое же, как и в сказке «Приключения Пинокио. История деревянной куклы» Карло Коллоди, то есть нос увеличивается, когда персонаж лжет или бахвалится. Редко употребляемые символы не являются для понимания более сложными, чем часто употребляемые, причина их нечастого использования кроется в том, что большинство авторов выражают ряд настроений косвенно, а не напрямую. Так, для передачи бахвальства персонажа ему, например, не удлиняют нос, а используют других героев, находящихся в композиционном пространстве, выражающих сарказм по отношению к происходящему, либо изображают окружающее пространство вокруг искомого персонажа мрачным, пустым. Отдельного внимания заслуживают экспериментальные символическо-графические комплексы. Их отличительная особенность заключается в новизне и исключительности, что связано с отсутствием каких-либо общепринятых рамок в отношении не только символическо-графической системы, но также стиля, жанра. Можно сказать, это революция в манга и аниме, вызванная желанием авторов привнести новое в искусство – открыть новые пути развития данного направления изобразительного искусства. Вехой в этом развитии стал аниме-сериал режиссёра и автора оригинальной идеи Кадзуя Цурумаки «FLCL» («Furi Kuri»), выход которого начался в апреле 2000 года. Одно из принципиальных отличий «FLCL» от манга и аниме прошлых лет заключается в тщательности прорисовки деталей, в том числе и мимики, которая сохраняется и при смене реалистичного стиля упрощённым, комическим. Также здесь используются нестандартные ракурсы, которые проистекают от необычных изобразительных решений, а динамичность смены кадров подчёркивает общий ритм произведения. Если говорить о символическо-графических элементах, то ряд нововведённых символов, появившихся именно в «FLCL», начал в дальнейшем широко использоваться в аниме и манга. Так, глаза, обозначенные черными округлыми линиями с белым пространством внутри, встречаются очень часто, один из примеров – манга-сериал «K-ON!».

Таким образом, манга и аниме обладают собственной символическо-графической системой, включающей в себя устойчивые символы, используемые для лучшего понимания сюжета. Данная система не статична. Авторы, создающие экспериментальные проекты, постоянно находятся в поиске новых элементов выражения – новых символов. Их новаторские идеи способствуют развитию не только манга и аниме, но и искусства в целом, поскольку эксперимент – это всегда движение вперёд.

В культуре любой страны есть особые, присущие только ей, обычаи, традиции, приметы. Вторая группа символическо-графической системы манга и аниме базируется именно на элементах традиционной культуры. В основе культуры Японии, как и Востока в целом, лежит «Понимание», в отличие от стран Запада, где этой основой является «Познание». «Идеал Востока – схватить целостность жизни, читать каждый лепесток как глубочайшую тайну Бытия. Парадокс “глубины Понимания” заключается в том, что понимающий тем “глубже понимает”, чем дальше отдаляется, погружаясь в себя самого. Этим в действительности определяется богатство человеческого мира, но лишь на Востоке постижение себя и одновременно постижение мира как целого является одной из основных аксиологических установок культуры» [6, с. 255]. Ярким проявлением подобного восприятия мира является эстетическая концепция «моно-но аварэ» (печальное очарование вещей) – модель гармонии мира, строящаяся на сочетании абстрактного «аварэ» (глубокие чувства, чувствительность, восторг) и конкретизированного «моно» (вещь), отражающая недолговечность красоты, её иллюзорность.

Одним из элементов данной концепции является сакура – главный символ Японии. Цветение сакуры скоротечно, её цветы и опадающие лепестки символизируют мимолётность красоты, сквозящей лёгкой грустью. Поэтому для передачи настроения композиции авторы манга и аниме нередко изображают цветущую сакуру либо, ставший уже клише, лепесток сакуры, упавший на ладонь. Например, если необходимо подчеркнуть романтический момент, показать, что персонаж размышляет, или обозначить грядущие перемены. Помимо этого, сакура может выступать символом метаморфозы, происходящей с персонажем. Данный

приём используется в фантазийных жанрах, например в аниме-сериале режиссёра Нисимура Дзюндзи «Nuragihyon no Mago» («Внук Нурарихёна»): вьюга из лепестков сакуры сопровождает переход главного героя из его человеческой формы в форму ёкая – сверхъестественного существа.

Не менее интересный символ – фурин – ветряной колокольчик из металла, керамики или стекла с прикреплённой к язычку бумажной полоской с текстом, предназначенный для отпугивания злых духов, считалось, что если слышен звук колокольчика, то не случится никакой беды. В настоящее время функция фурина стала главным образом декоративной, но его перезвон даёт возможность «услышать ветер» и в жаркие дни создать иллюзию прохлады. В манга и аниме, в зависимости от жанра, трактовка символа «фурин» может быть различной. Так, в жанрах истории, мистики, фэнтези данный символ используется в его традиционном значении, а в жанрах комедии, повседневности, романтики значение будет современным. В аниме у данного символа есть ещё одно интересное свойство: его звон может обозначать смену настроения композиции или действия (кадра), в чём можно увидеть некоторое сходство с театром Кабуки, где «наиболее важные моменты действия подчёркиваются звуковыми эффектами – ударами палочек цкэ о специальную дощечку» [2]. Отметим, что иногда аналогичную функцию в аниме выполняет содзу – конструкция из полых стволов бамбука – один конец бамбуковой трубки подведён под струю воды, наполняясь, он под тяжестью собственного веса опускается, вода выливается, и трубка, возвращаясь в первоначальное положение, ударяется о камень и издаёт резкий звук. Этот звук, как и звон фурина, своего рода «усилитель» эмоционального ряда композиции.

Если сакура и фурин – символы в большей степени мировоззренческого толка, то такие символы, как мисоги и пляски Кагура, берут начало в религиозных традициях синтоизма. Как и в жизни, в манга и аниме оба этих символа имеют ритуальное или прикладное значение. Так, мисоги – ритуальное очищение водой – подразумевает познание себя, связь с камнями и природой, обновление через очищение. Пляски Кагура – священные танцы, связанные с культом богини Аматерасу, – один из древнейших ритуалов, который проводится, начиная примерно с IX века; в настоящее время объединяет в себе разнообразные народные танцы и религиозные обряды. Назначение плясок Кагура – реконструкция легенд, поклонение камням, ритуальное очищение, изгнание злых духов. Так, в манга-сериале авторов Оно Фуюми и Фудзисаки Рю «Shiki» («Усопшие») танец Кагура символизирует начало борьбы жителей деревни с «усопшими» (в данном случае с разновидностью вампиров).

Важным обстоятельством является тот факт, что для японской культуры характерен принцип неделимости мира. Это утверждение можно отнести и к японскому искусству: театр, поэзия, живопись, где камень и человек, живое и неживое – всё пребывает в тесной взаимосвязи, что находит своё отражение и в системе символов.

Перейдём к третьей группе символично-графической системы манга и аниме, представляющей собой общепринятые символы, характерные для всего мирового искусства. «Искусство есть способ познания сущности мира» [5, с. 71], и символ в искусстве – один из элементов этого познания, в котором окружающий мир предстаёт отражением души. «Наши немногочисленные и ограниченные органы чувств дают нам возможность охватить лишь маленький уголок вселенной, но и этот уголок мы знаем не таким, какой он есть на самом деле, а таким, как он нам “представляется”. Мы живём, таким образом, в мире призраков, созданных нашим сознанием, в мире символов» [Там же, с. 72]. В мировом искусстве символы, являясь образами воображаемого или бессознательного, служат опосредованным сообщением художника зрителю, необходимым для раскрытия сюжета произведения. В равной степени это относится к манга и аниме. Значение одних символов имеет чёткий смысл (главным образом это касается образов, связанных, например, с христианским пантеоном: Христа, Девы Марии, ангелов), других – вариативный.

Одним из предметов, обладающих вариативной трактовкой, является зеркало – символ, выражающий не одно значение, меняющий значение в зависимости от представляемых обстоятельств. Данный символ может выступать в роли внутреннего или отражённого знания, олицетворять красоту, добродетель или, напротив, тщеславие. Сама «этимология слова отражает это двойное толкование: латинское слово *speculum* подчеркивает значение познания как отражения образов реальности. Французское слово *miroir* делает упор на созерцательной функции – “смотреться”, что подразумевает удовлетворенное самосозерцание» [1, с. 138]. В полнометражном анимационном фильме «Hottarake no Shima: Naruka to Mahou no Kagami» («Остров Забвения: Харука и волшебное зеркало») режиссёра Сато Синсукэ зеркало выступает в роли основного сюжетно-смыслового компонента, как и в произведении Льюиса Кэрролла «Алиса в Зазеркалье» (английский вариант «Through the Looking-Glass, and What Alice Found There» – «Сквозь зеркало, и Что там нашла Алиса»). С одной стороны, зеркало здесь – граница между мирами (в данном случае образ зеркала замещается небольшим водоёмом с зеркально гладкой поверхностью). В японской культуре и зеркало, и вода нередко выступают символом перехода из одного мира в другой). С другой – символ поиска потерянных и забытых вещей или воспоминаний («забывашек»), своего рода поиски потерянного «Я». «Hottarake no Shima: Naruka to Mahou no Kagami» – это история о том, насколько важно помнить прошлое, чтобы двигаться в будущее, ведь без прошлого нет настоящего.

Как и зеркало, такой символ, как башня, может заключать в себе многие значения. Если в цивилизации Междуречья башня – это ось мироздания, связь между небесами, землёй и подземным царством, то в иудаизме башня – символ гордыни, бунта человека против бога. В христианстве её функция вновь меняется: здесь башня символизирует связь человека с богом, подобно лестнице, это символ восхождения, где каждая ступень отражает шаг в нравственном становлении человека. В аниме-сериале режиссёра Тигри Койти «Druaga no To: the Aegis of Uruk» («Башня Друаги: Герои Урука») башня – это модель мира, путешествуя по ней, переходя с одного уровня на другой, герои переживают духовную трансформацию – обнажается их истинная сущность. Здесь башня имеет двойкий символ: с одной стороны, это место испытаний, духовных и физических, с другой – это эмоциональное освобождение, откровение.

Манга и аниме – часть мирового изобразительного искусства, что обуславливает наличие общих символов, имеющих глубокие корни в культуре различных стран, общими остаются и функции символов как инструментов выражения и отображения.

Таким образом, система символов в манга и аниме позволяет авторам максимально точно донести до зрителя идею произведения и обеспечивает его более глубокое понимание. Следует сказать, что символ в изобразительном искусстве является актуальной темой исследования, к символическо-графической системе манга и аниме это относится ещё в большей степени, поскольку данное направление искусства является малоизученным.

#### *Список литературы*

1. **Баттистини М.** Символы и аллегории / пер. с итал. В. Ю. Траскина. М.: Омега, 2008. 384 с.
2. **Глебова Е.** Обучение Кабуки [Электронный ресурс] // Страстной бульвар, 10. 2009. № 9-119. URL: <http://www.strast10.ru/node/528> (дата обращения: 25.09.2012).
3. **Жаринов А. А.** Манга. Учимся рисовать японские комиксы: классические техники и приёмы. М.: Эксмо, 2009. 128 с.
4. **Леонов В. Ю.** Основные аспекты формообразования манга, её виды, художественно-технологические этапы создания и специфические особенности производства // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2012. № 11. С. 119-122.
5. **Маковский А. В., Лесовой В.** Искусство для всех. Школа рисования живописи и прикладного искусства. Петроград: Благо, 1916. Т. 4. 96 с.
6. **Снитко Т. Н.** К вопросу о специфике организации японского культурного пространства // История и культура Японии. М.: Институт востоковедения РАН; Крафт+, 2002. С. 252-270.

### **BASIC FEATURES OF SYMBOLIC-GRAPHICAL SYSTEM OF MANGA AND ANIME**

**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 researches the basic elements of the symbolic-graphical system of manga and anime, in the course of the research summarizes and systematizes the information on this subject matter, reveals three groups of symbols used in manga and anime, and pays special attention to the role of symbol as an artistic element, specific the symbols, typical of manga and anime, the symbols that are borrowed from the traditional Japanese culture, and the symbols that are common to the entire world fine art.

*Key words and phrases:* symbol; symbolic-graphical system; manga; anime; fine art; traditions; culture; composition.

УДК 378.042

#### **Педагогические науки**

*Основные ключевые компетенции, которые были выделены на симпозиуме «Ключевые компетенции для Европы» в 1996 году в Берне, ознаменовали общемировую тенденцию обновления результирующих единиц образовательного процесса. Это общеизвестные в настоящее время политические и социальные компетенции, связанные с жизнью в многокультурном обществе, компетенции, относящиеся к владению общением более чем на одном языке, информационно-коммуникативные компетенции, способность учиться на протяжении всей жизни. В статье проводится сравнительно-сопоставительный анализ компетенций как результата образования.*

*Ключевые слова и фразы:* система профессионального образования; компетенции; преподавательская деятельность; образовательная парадигма; профессионализм; реформирование; конкурентоспособность выпускников.

**Лариса Викторовна Липунова**, к.и.н.

*Кафедра конституционного и административного права*

*Новокузнецкий институт (филиал) Кемеровского государственного университета*

*Lip-1973@yandex.ru*

### **ДИНАМИКА КОМПЕТЕНТНОСТНОГО ПОДХОДА В ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПРЕПОДАВАТЕЛЯ®**

Отечественная система профессионального образования в последнее десятилетие прошедшего столетия стала принимать чёткие очертания, направленные на требования постиндустриального общества: академическую и социальную мобильность выпускника, высокий уровень профессионализма, готовность к самообразованию и