

КУЛЬТУРА, ЛИТЕРАТУРА, ИСКУССТВО

ВЛИЯНИЕ ВНЕШНЕГО ФАКТОРА НА ЯПОНСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ТРАДИЦИОНАЛИЗМ (на примере американского комикса и японской манги)

© 2020 Л. ЧЕРЕШНЕВА, О. ВЛАСОВА

DOI: 10.31857/S032150750009557-4

ЧЕРЕШНЕВА Лариса Александровна, доктор исторических наук, профессор Липецкого государственного педагогического университета имени П.П.Семенова-Тян-Шанского (larisa-cherehsneva@rambler.ru)

ВЛАСОВА Ольга Геннадьевна, магистрант Липецкого государственного педагогического университета имени П.П.Семенова-Тян-Шанского (vlasik.oly@mail.ru)

Резюме. Задача статьи - дать историко-культурологический анализ американского комикса и японской манги в контексте проблемы влияния внешнего фактора на японскую «островную» ментальность и традиционализм. Авторы иллюстрируют одну из черт мирозерцания японцев - способность к внешним заимствованиям и синкретизации чужого, материкового, заокеанского цивилизационного опыта для стимуляции собственного развития. Сделан вывод о том, что Япония синкретизировала комикс с уже существующими национальными наработками, получив на выходе новый, сузубо японский культурный продукт, тождественный термину и формату «манга».

Ключевые слова: Япония, национальный традиционализм, укиё-э, манга, мангака, комикс

Статья подготовлена при грантовой поддержке Федерального агентства по делам молодежи (Росмолодежь), соглашение № 091-15-2019-104 от 04.09.2019.

INFLUENCE OF EXTERNAL FACTORS ON JAPANESE NATIONAL TRADITIONALISM (on the example of American Comics and Japanese Manga)

Larisa A. CHERESHNEVA, Dr.Sc. (History), Professor, Lipetsk State Pedagogical P.P.Semenov-Tyan-Shansky University (larisa-cherehsneva@rambler.ru)

Olga G. VLASOVA, Master's student, Lipetsk State Pedagogical P.P.Semenov-Tyan-Shansky University (vlasik.oly@mail.ru)

Abstract. The purpose of this article is to provide a historical and cultural analysis of American comics and Japanese manga in the context of the problem of the influence of an external factor on the Japanese "island" mentality and national traditionalism.

With the involvement of domestic and foreign, including Japanese sources and research the authors illustrate a specific feature of the Japanese worldview - the ability to borrow and syncretize outsider foreign, mainland, overseas civilizational experience to stimulate their own development. The characteristics of Western comics and Japanese manga are considered, and the influence of American comics culture on the Japanese visual tradition is analyzed.

The article describes the historical predecessors of manga in Japan, its connection with the autochthonous culture of the peoples of the archipelago, and the aesthetics of Japanized Buddhism, as well as the contribution of outstanding masters of manga art to the development of the genre from the middle Ages to the "discovery" of the country in the XIX century and the beginning of contacts with the West. The article shows the process of penetration of Western comics culture to the Japanese Islands, shows the distinctive features of this direction of mass culture, which came into contact with the Japanese traditional way of life.

It is concluded that Japan syncretized the comics with the existing national practices, having received a new, purely Japanese cultural product. The comics has undergone a process of adaptation and assimilation with the culturologically autochthonous heritage of the Land of the Rising Sun and has become the same as the term and format "manga".

Keywords: Japan, national traditionalism, Ukiyo-e, manga, mangaka, comics

Японская цивилизация полна загадок и оригинальных черт. Одним из проявлений «островной» уникальности Страны Восходящего Солнца является способность ее народа к внешним заимствованиям; многое, что принято считать исконно японским, имеет континентальное, в т.ч. западное, происхождение. На архипелаге чужая культура веками подвигалась и сегодня подвергается гибкой трансфор-

мации, приобретая новые черты, которые закрепляются в мировой памяти как традиционно японские.

ЯПОНИЯ И ЗАПАД: СОПРИКОСНОВЕНИЕ КУЛЬТУР

Первыми представителями западной цивилизации, прибывшими в Японию в XVII в., были

португальцы. Начало эпохи колониальных захватов заставило японских правителей перейти к политике закрытия страны. Однако в середине XIX в. Запад во главе с США вынудил Японию прервать культурную изоляцию, европейцы отправлялись туда в поисках богатств и приключений [1, с. 188]. Япония сознательно приступила к модернизации «деструктивного влияния западной культуры и добилась значительных успехов» [2]. Речь шла о заимствовании знаний, выработанных на Западе, при сохранении традиционного для японцев образа мышления и мировосприятия [3, с. 134]. Среди множества западных печатных изданий в страну проникли комиксы.

С.МакКлауд, американский искусствовед, определяет комикс как «иллюстративные и другие изображения, сопоставленные рядом в продуманной последовательности для передачи информации и/или получения эстетического отклика от зрителя» [4, с. 9]. Наиболее близки к современному пониманию комикса работы английского художника XVIII в. У.Хогарта. В XIX в. комиксы перешли в разряд массового искусства и стали появляться на страницах журналов и газет [5, с. 13]. При этом обнаружилось, что у японцев уже есть своя версия графического повествования - манга. Комиксы не вытеснили ее, но повлияли на структуру манги. На примере этого влияния интересно рассмотреть сам механизм японского заимствования и преобразования постороннего опыта.

Термин «манга» появился в XIX в. Японский художник Кацусика Хокусай применил его для обозначения своей серии рисунков, начатой в 1814 г. Слово состоит из иероглифов «ман» - «невольно» или «бессознательно» и «га» - «рисунок», и означает «случайный эскиз». Другой смысл - «смешные картинки» - термин приобрел позднее, когда стал обозначать комические или сатирические картины, мультфильмы или рисунки. Большинство современных определений сводится к тому, что манга означает «особый жанр комикса, произведенный в Японии» [6, с. 50], из чего следует, что, несмотря на существующие различия, и манга, и комикс относятся к одной группе изобразительных средств.

Рисунки-манга существовали под разными названиями задолго до появления термина. Наиболее старые примеры японского комиксного искусства найдены в Шосоне (Нара). Они представляют собой смешные лица, названные «фусакумен» [7, р. 101]. Упоминание о создании первых историй в картинках относится к XII в. Тогда буддийский монах Тоба Сёдзо создал 4 юмористические истории. На бумажных свитках они включали в себя рисунки тушью, дополненные письменными пояснениями, и получили название «Тёдзюига» (яп. - «Весёлые картинки из жизни животных») [8]. Ему также принадлежит идея замены

изображений по ходу повествования, - приём, который впоследствии стал одной из составляющих структуры манги.

Жанр «веселых картинок» породил множество последователей и дал начало новому направлению «Тоба-э» - «картинки в стиле Тоба». В Средние века японская художественная литература выходила в виде «эмаки» - богато иллюстрированных свитков с минимумом текста, что намного упрощало понимание произведений. Результатом стало зарождение символического рисунка, который также стал одним из столпов манги.

Предшественники манги были и в XVIII в. - т.н. «жёлтые книжки» (*кибёси*) - рассказы в картинках, часто имеющие весьма пикантный характер, снабженные текстовыми пояснениями. По их подобию возникали другие литературные направления: *гокан-моно* (романы-серии в виде нескольких объединенных брошюр), *сярэбон* («книжки остроумия») и др. Их литературная жизнь оказалась непродолжительной, но «жанр... стал первым реальным прообразом современного искусства манга» [9, с. 70].

В середине XVII в. популярность среди населения набирает изобразительное искусство *укиё-э*, где «э» - картина, изображение, а буддийское слово «*укиё*», которое когда-то означало определение «мир скорби», приобрело противоположное значение - мир земных радостей. На гравюрах изображались сценки из повседневной жизни города и его обитателей: торговцев, артистов, куртизанок [10, р. 119].

Одним из родоначальников и мастеров пейзажной живописи *укиё* XIX в. становится Кацусика Хокусай. С 1814 по 1878 гг. в свет выходит его произведение «Манга Хокусая» (яп. - «рисунки Хокусая») [11]. Сборник включал зарисовки, сделанные Хокусаяем в его многочисленных путешествиях по стране. Российский японист Е.С.Штейнер отмечает, что «“Манга Хокусая” является обобщением многовековой традиции всех зародившихся до неё визуальных текстов, синтезом предшествующего ей опыта, и в этом состоит её новаторство и актуальность» [12, с. 64].

Из *укиё-э* японские *мангаки* - люди, рисующие комиксы, - взяли на вооружение метод плоскостного изображения («приём 2D»), декоративность работ, тягу к гротеску в сочетании с реалистичными зарисовками.

Изначально комиксы проникли в Японию из Европы, через британского комиксиста Ч.Виргмана и француза Ж.Биго. Стиль рисунков, публиковавшихся у Виргмана и Биго, положил начало направлению *понти-э*. Японские художники переняли опыт иностранных коллег, изучили особенности композиции, систему пропорций, цвет, которым в *укиё-э* не уделялось внимания, заменили кисть пером и карандашом. В 1902 г. в журнале «Дзидзи Манга» вышел первый истинно япон-

ский сериальный комикс Ракутэна Китадзавы «Тагосаки и Макубэ осматривают Токио» («*Tagosaki to Makube no Toukyou kenbutsu*»), созданный по образцу американского. Он рассказывал о приключениях двух сельских жителей, впервые попавших в столицу.

Особую популярность манга приобрела в 1920-е гг. Японские мастера пошли по пути адаптации западных идей «к японским художественным традициям, зародившимся задолго до того, как в США и Европе возникла культура комиксов» [9, с. 74]. По мере приближения Второй мировой войны японская милитаристская идеология усиливала свои позиции, на художников начались гонения. Оставшихся на свободе заставляли рисовать пропагандистские листовки [1, с. 190]. Военная тематика ушла из манги лишь в 1945 г. Япония подписала Акт о капитуляции [13, с. 481], контроль над страной установили оккупационные власти США, которые стремились направить ее политическое и культурное развитие по западному пути [14, с. 74].

Вместе с войсками в страну хлынули варианты американских комиксов - *амэкоми*. Американская администрация запретила большую часть довоенной мультипликации и комиксов Страны Восходящего Солнца, оценив их как милитаристскую пропаганду [15]. Японская культура начала усваивать иностранный комиксный опыт, «соединяя его с собственным культурологическим наследием, формируя современный тип манги и периодики» [16, с. 51].

СОВРЕМЕННАЯ МАНГА - СИНКРЕТИЧЕСКИЙ ПРОДУКТ

Первым *мангакой*, снискавшим признание в послевоенный период, стал Осама Тэдзука (1928-1989). Родившись в 1928 г. в Осаке, свой первый комикс он создал в 9 лет. Считается, что мультфильмы У. Диснея оказали наибольшее влияние на творчество Тэдзуки, а через него - базовые принципы манги.

В 1946 г. художник выступил с профессиональным дебютом - четырёхкадровой мангой «Дневник малышки Ма». Но мировую известность ему принесла другая работа, созданная по произведению японского писателя Ситима Сакаи: «Новый остров сокровищ» стал действительно революционным, при его создании Тэдзука применил ранее не использовавшиеся «кинематографические» приёмы. Он изображал действия с разных ракурсов, применял крупные планы, использовал несколько расположенных рядом рисунков для изображения какой-либо сцены, чтобы создать динамику движения.

Нововведением стало сокращение пояснений к тексту, прописывались только реплики героев, но, в противовес этому, буквами впервые были за-

писаны звуковые эффекты. Российский специалист по японской анимации Б.А.Иванов считает, что «манга Тэдзуки была макетом анимационного фильма» [17, с. 43].

В рисовке прослеживалось объединение довоенной манги с опытом Диснея и аниматора М.Флейшера: сочетание сложного сюжета и анимационной графики. Принято считать, что Тэдзука перенял у Диснея лица для своих героев, придав им европейские черты, в частности, их большие глаза, но подобный тип лица можно найти и в японской традиции театра Бунраку. Тесная связь с традиционным искусством дала Тэдзуке возможность выработать отличный от американского, его собственный стиль.

Но при всей традиционности творчества Тэдзуки, самое известное его творение появилось под влиянием диснеевского «Пиноккио». История *Tetsuwan Atom* («Могучий Атом») повествует об ученом, который создал героического мальчика-робота, в попытке уменьшить боль от гибели собственного сына. Персонаж манги стал звездой журнала для мальчиков «*Shonen*», основанного в 1959 г. К заслугам Тэдзуки в области манги относится создание им *сёдзэ-манги* (манга для девочек). В 1953 г. была выпущена манга «Принцесса-рыцарь» (*Ribon no kishi*), фактически ставшая прародительницей нового направления.

Приводя выдержки из своего интервью с Тэдзукой, руководитель Центра японских исследований Института востоковедения РАН, к.ф.н., д.и.н. Е.Л.Катасонова отмечает, что мастером был разработан набор особых символов, составляющих уже привычный для современного читателя символический язык манги. «Если герой моего рисунка удивлен, он округляет глаза, рассержен - вокруг глаз у него проступают морщины... Имеется определенный шаблон», - говорил *мангака* [9, с. 77].

Еще одной новаторской идеей стало увеличение объема историй от привычных 10-20 страниц до 100-1000, усложнение сюжетной линии. Прорыв Осаму Тэдзуки в области манги как нового самостоятельного вида литературы способствовал скорейшему закреплению жанра.

Рассматривая графическую культуру послевоенных лет, стоит упомянуть о появлении термина *гэкига*, обозначающего более взрослые произведения. «Если манга, как правило, предназначена вызывать смех у своих читателей, то ... гэкига (драматизированные живописные рассказы) является формой манги, которая показывает темную сторону человеческого существования» [18, р. 249].

Одно время сторонники нового направления активно пытались свергнуть с трона признанного «бога манги» Тэдзуку, но вместо борьбы он стал использовать методы *гэкига* в собственных работах, сохраняя при этом «свой милый «диснеевский» стиль рисования» [1, с. 195]. Такие переме-

ны понравились читателям, и Тэдзука ещё больше укрепил свои позиции.

Несмотря на то, что манга приобрела тесную связь с западными комиксами и развивалась под их влиянием, по стилю рисовки и даже сюжетами она имеет значительные отличия. Японцы, привыкшие к манге как национальному явлению, стали массово предпочитать её западным произведениям. Рассмотрим особенности манги и её различия с комиксом.

По Е.Л.Катасоновой, единственное, что объединяет японские и западные комиксы, «это использование принципа последовательной передачи картинок» [9, с. 81]. В манге иначе строится расположение кадров, они более свободно распределены по странице, не придерживаются строгих горизонталей. Чтение происходит в соответствии с законами японской письменности - справа налево. Считается, что только в таком прочтении человек может понять замысел *мангаки*. Акцент в изображении переходит с детальной зарисовки на линии рисунка, что может быть связано с одним из принципов японской культуры - эстетикой недосказанности. Изображение традиционно чёрно-белое, за исключением нескольких цветных вставок, на которых можно лучше узнать внешность героев.

Также, в отличие от западных художников, четко прорисовывающих задний фон, *мангаки* могут дать не несущий смысловой нагрузки рисунок, сделать одноцветную заливку или пустить случайный орнамент, что придает кадру большую эмоциональность.

Отличием манги является и её охват всех возрастных групп. Если потребителями западного комикса, в основном, являются дети, то в Японии существует деление по полу и возрасту. Набор стандартных тем, в первую очередь - темы человеческих взаимоотношений, также является особенностью японской комикс-культуры.

Изображение персонажа в манге подчинено задаче передать его настроение, характер, показать весь спектр его эмоций. Для её выполнения *мангаки* часто прибегают к знаковой системе манги, начало которой было положено Тэдзукой: применяется деформация пропорций тел и их частей (большой открытый в крике рот, «выскакивающие» от удивления глаза, сплющенное тело).

Распространенным является мнение, что отличительная черта манги - это огромные, четко выраженные глаза. Но такая черта в образе героя может встретиться и в *амэкоми*. Различие состоит в том, что в японском варианте наиболее значим не размер глаз, а их детальная прорисовка, внимание, которое художник им уделяет. «Большие глаза в манге - центральный объект лица персонажа, обозначающий готовность к восприятию и созерцанию, а также молодость: с возрастом способности... снижаются, поэтому у взрослых... глаза меньшего... размера» [19, с. 25].

Б.А.Иванов утверждает, что при этом важно отличать просто «большие глаза», доминирующие на лице персонажа, от «светящихся глаз», зрачок которых дополняется белым «световым бликом» и служит для усиления привлекательности [17, с. 176]. Различная прорисовка глаз отражает настроение и состояние персонажа, и также входит в общепринятый символический язык манги. Автор «Словаря комикса и манги» К.Козлова выделяет несколько категорий: глаза беспокойства, глаза недовольства, радости, размышлений, смущения, удивления и т.д, каждая из которых имеет собственный стиль написания [6, с. 25-27].

Внимание уделяется символике изображения волос и прически. Так, длинные волосы означают женственность и красоту в целом, кудряшки - «милый» стиль, лысина - старость или монашество, прическа с острыми торчащими вверх углами - вспыльчивый и эмоциональный характер, футуристичность.

Отличительной чертой манги выступает сочетание гротескного и реалистического изображения героя, которое может чередоваться в пределах одной страницы, в то время как в *амэкоми* «образ супергероя - это... художественная константа, не подверженная никаким изменениям» [9, с. 82].

Главная особенность манги состоит в условности языка, который берет начало в национальной художественной традиции. Система элементов, в которой хорошо известный символ несет определенное значение, перешла в мангу со сцены. «В этом... манга близка к средневековой живописи и скульптуре, в которых каждый элемент изображения имел свой особый смысл» [20].

Символический язык рисунка берет на себя выразительные задачи: так, капелька у виска персонажа означает нервозность или смущение, потоки слёз - чаще всего шутовское огорчение и т.д. Благодаря символам манга более лаконична и читается быстрее американских комиксов, в которых надо осмысливать большой объём информации.

Текст и в манге, и в комиксах помещается в баллоны (мысли, прямая речь) и в прямоугольники на границе кадра. От их вида зависит не только характер звука, но и эмоциональное состояние героя. Закадровая речь часто расположена без выделения рамками рядом с картинкой. «Подача текста без выделения его рамкой делает чтение... более плавным - текст воспринимается одновременно с картинкой» [19, с. 26].

В XX в. в мире заговорили о стремительной «американизации» Японии и гибели её традиционной культуры. Но, благодаря отсутствию страха потерять национальную идентичность при заимствовании изначально чуждых элементов, Япония создала редкий культурный сплав, гармонично сочетающий в себе опыт многовековых

традиций и все новейшие достижения, пришедшие извне.

В КАЧЕСТВЕ ПОСЛЕСЛОВИЯ

Итак, манга, изначально зародившись как самостоятельный жанр, имевший аналоги в различных частях света, видоизменилась под воздействием западных идей, проникших на Японский архипелаг. Традиционная манга переняла основные принципы *амэкоми* - комикса США, но при этом дополнила, точнее, значительно обогатила и одухотворила их. Символизм рисунка стал выполнять большую повествовательную задачу, что

позволило сократить количество текста, свободное построение кадров способствовало плавному, интуитивному чтению, а применение «кинометода» - вовлечению в историю и повышению её динамичности. Заимствовав ряд идей, Япония синкретизировала их с уже существующими национальными наработками, получив на выходе совершенно новый, сугубо японский культурный продукт. Комикс прошёл процесс адаптации и ассимиляции с культурологически автохтонным наследием Страны Восходящего Солнца. Он стал тождествен термину и формату «манга», в котором продолжает жить и развиваться в настоящее время.

Список литературы / References

1. Ленте Ф.ван. История комиксов. М., 2019. (Lente F.van. 2019. History of Comics. M.) (In Russ.)
2. Мещеряков А.Н. Открытие Японии и реформа японского тела (вторая половина XIX - начало XX вв.). (Meshcheryakov A.N. the Discovery of Japan and the Reform of the Japanese Body (the Second Half of the XIX - Early XX Centuries) (In Russ.). <https://polit.ru/article/2010/03/02/japan/> (accessed 27.11.2019)
3. Кочнева Е.Д. Япония как Мировой лидер продвижения Soft Power. *ДИСКУРС-ПИ*. Том 11, № 2-3. Екатеринбург, 2014. (Kochneva E.D. 2014. Japan as the World Leader of Soft Power Promotion. *THE DISCOURSE-PI*. Vol. 11, № 2-3. Yekaterinburg) (In Russ.)
4. МакКлауд С. Понимание комикса. Невидимое искусство. (McCloud S. Understanding Comics. Invisible Art) (In Russ.). <https://comicbooks.world/read-scott-mccloud-understanding-comics> (accessed 01.12.2019)
5. Гуков П.С. Американские комиксы как инструмент политической пропаганды. *Вопросы студенческой науки*. СПб, 2017, № 15. (Gukov P.S. 2017. American Comics as a Tool of Political Propaganda. *Questions of Student Science*. St. Petersburg. № 15) (In Russ.)
6. Козлова К. Словарь комикса и манга. СПб, 2003. (Kozlova K. 2003. Dictionary of Comics and Manga. SPb) (In Russ.)
7. Kodansha Encyclopedia of Japan. Vol. 5. Tokyo, 1983.
8. Тёдзюгига («Весёлые картинки из жизни животных»). (Funny Pictures from the Life of Animals) (In Jap.). http://akituva.gooside.com/choujyu_allall.htm (дата обращения: 19.10.2019).
9. Катасонова Е.Л. Японцы в реальном и виртуальном мирах: очерки современной японской массовой культуры. М., 2012. (Katasonova E.L. 2012. Japanese in the Real and Virtual Worlds: Essays of Modern Japanese Mass Culture. M.) (In Russ.)
10. Garis F.de. We Japanese: Being Descriptions of Many of the Customs, Manners, Ceremonies. Besides numerous other subjects [etc.]. Nakone Miyanoshta, 1949.
11. Хokusai Кацусика. Хokusai манга. Избранные страницы. (Hokusai Katsushika. Hokusai Manga. Selected Pages) (In Russ.). <http://manga.pvost.org/> (accessed 18.10.2019)
12. Штейнер Е.С. «Манга Хокусая» и традиция китайско-японских книжек с картинками. *Сборник материалов II Конференции исследователей рисованных историй* 17-19 мая 2017 г. М., 2017. (Steiner E.S. 2017. "Hokusay Manga" and the Tradition of Chinese-Japanese Picture Books. *Collection of materials of the II Conference of Researchers of Drawn stories*. May 17-19. M.) (In Russ.)
13. Внешняя политика Советского Союза в период Отечественной войны: Документы и материалы. В 3 т. Т. 3. / Ред.-сост. С.Майоров. М., 1947. (Foreign Policy of the Soviet Union during the Patriotic War: Documents and Materials. 1947. In 3 vols. Vol. 3 / Ed.-comp. S.Mayorov. M.) (In Russ.)
14. Богатуров А.Д. Великие державы на Тихом океане. История и теория международных отношений в Восточной Азии после Второй мировой войны (1945-1995). М., 1997. (Bogaturov A.D. 1997. The Great Powers in the Pacific. History and Theory of International Relations in East Asia after World War II (1945-1995). M.) (In Russ.)
15. Долженков А. Японское наступление: аниме и манга как часть японской культуры. *Искусство кино*. 2002, № 7. (Dolzenkov A. Japanese Offensive: Anime and Manga as Part of Japanese Culture. *Art of Cinema*. № 7) (In Russ.). <http://old.kinoart.ru/archive/2002/07/n7-article25> (accessed 30.09.2019)
16. Потапова Г.И. Журналы комиксов на рынке прессы: сравнительный анализ американских и японских изданий. СПб, 2017. (Potapova G.I. 2017. Comics Magazines in the Press Market: a Comparative Analysis of American and Japanese Publications. SPb) (In Russ.)
17. Иванов Б.А. Введение в японскую анимацию. М., 2001. (Ivanov B.A. 2001. Introduction to Japanese Animation. M.) (In Russ.)
18. Sugimoto Yoshio. An Introduction to Japanese Society. Second Edition. Cambridge. 2003.
19. Татаркин М.А. Коммуникативные особенности современного графического романа. М., 2017. (Tatarkin M.A. 2017. Communicative Features of the Modern Graphic Novel. M.) (In Russ.)
20. Зими́на С.С. Сравнение американских и японских комиксов, начиная с истории и индустрии, заканчивая графическими и сюжетными различиями. (Zimina S.S. Comparison of American and Japanese Comics, Starting with the History and Industry, Ending with Graphic and Plot Differences) (In Russ.). http://samlib.ru/z/zimina_s_s/manga.shtml (accessed 30.10.2019)