

На правах рукописи

Магера Юлия Александровна

**РОЛЬ ОБРАЗОВ ЕВРОПЕЙСКОЙ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ
КУЛЬТУРЫ В ЯПОНСКОЙ МАНГЕ**

Специальность 5.10.1 – Теория и история культуры, искусства

АВТОРЕФЕРАТ

на соискание ученой степени
кандидата культурологии

Москва – 2023

Работа выполнена на кафедре истории и теории культуры факультета культурологии Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Российский государственный гуманитарный университет» (РГГУ)

Научный руководитель: **Зверева Галина Ивановна**
доктор исторических наук, профессор

Официальные оппоненты: **Кривцун Олег Александрович**
доктор философских наук, профессор, академик РАН,
главный редактор журнала «Художественная культура»
Государственного института искусствознания» (ГИИ)

Сычева Елена Сергеевна
кандидат культурологии, доцент кафедры
Международной журналистики Московского
государственного института международных отношений
Министерства иностранных дел Российской Федерации
(МГИМО МИД России)

Ведущая организация: **Институт восточных рукописей** Российской
Академии наук (ИВР РАН)

Защита состоится «29» января 2024 года в 14.00 часов на заседании диссертационного совета 24.2.366.09 на базе ФГБОУ ВО «Российский государственный гуманитарный университет» по адресу: 125047, Москва, Миусская площадь, д. 6.

С текстом диссертации можно ознакомиться в библиотеке Российского государственного гуманитарного университета и на официальном сайте РГГУ по адресу:
https://www.rsuh.ru/upload/main/dissov/1_dis_Magera_YuA_234.pdf

Автореферат разослан « ____ » _____ 2023 года

Ученый секретарь
диссертационного совета



Ирина Николаевна Захарченко
кандидат исторических наук, доцент

Введение

Манга для японцев это медиум, посредством которого можно донести то или иное послание, рассказать о своих мечтах или тревогах, поделиться самым сокровенным или наболевшим. Манга не требует больших затрат, ведь на начальном этапе, все что нужно автору это бумага и карандаш. Жанровая специфика манги поистине разнообразна и направлена на читателей всех возрастов от мала до велика, становясь гимном простому человеку. В современном мире японские комиксы манга все чаще привлекают поклонников по всему миру и становятся проводником узнаваемости культуры Японии за рубежом. Манга знакомит читателя с японской жизнью, историей, искусством, религией и системой ценностей.

В то же время источником вдохновения для манги нередко становятся образы европейской художественной культуры, а местом действия вымышленные вселенные, напоминающие европейские страны (например, действие манги «Атака на титанов» происходит в местности, похожей на Европу XIX века). Образы европейской художественной культуры органично вплетаются в систему японского комикса, подчиняясь его выразительным средствам и жанровой направленности. Поэтому узнавание таких образов часто выступает как нелегкий познавательный процесс, который зависит от разных факторов: уровня эрудиции и визуальной грамотности читателя или имеющихся подсказок в самой манге. Процесс узнавания образов европейской художественной культуры приводит к пониманию того, почему данные образы в манге могут сильно отличаться от оригинала, выглядеть карикатурными или упрощенными. **Актуальность исследования** заключается в том, что изучение образов европейской художественной культуры в японской манге представляется важным для понимания сложности процессов социокультурного трансфера. Мы обратимся к широкому кругу образов европейской художественной культуры, к которой относится и область Восточной Европы (Россия), а также к американской художественной культуре как наследнице и продолжательнице европейских традиций.

Степень изученности темы

В современных научных исследованиях проблематика трансфера образов европейской художественной культуры в японской манге изучена сравнительно мало. Среди японских исследований можно выделить такие, как «Исследование творчества Тэдзука Осаму» (1992) Такэути Осаму и «Основы манги» (1994)

крупного теоретика и историка кино Ёмота Инухико. В первом случае говорится, что повествовательный характер манги легендарного Тэдзука Осаму проистекает из опоры на различные художественные тексты, в том числе тексты европейской художественной литературы (манга об Астробое – это отсылка к Пиноккио, манга «Робин-тян» – отсылка к сказке Андерсена о русалочке и др.). Во втором случае, выразительные средства манги рассматриваются Ёмота Инухико через связь с приемами кинематографа, а затем, в заключительном параграфе первой главы, через связь с современной европейской живописью и понятием «искусство».

Среди западных исследований наиболее близка нашей теме книга польской ученой Джоанны Зарембы-Пенк «Иконография манги: Влияние родных традиций и западных художников на японских авторов манги» (2019). В этой книге исследуется творчество Сугиура Хинако, Мидзуки Сигэру, Маруо Суэхиро, Ханавы Кадзуити, Нао Цукидзи, Уэда Мива, Такэути Наоко и группы CLAMP. В рамках нашего исследования мы также коснулись работ некоторых авторов из приведенного выше списка. В книге Джоанны Зарембы-Пенк акценты направлены сразу в обе стороны, как на японское культурное наследие (гравюру *укиё-э*), так и на зарубежное культурное наследие, при этом западное влияние рассматривается на примере одного конкретного стиля ар-нуво. Мы же постарались сконцентрироваться преимущественно на западном влиянии на мангу и охватить художественные направления европейского искусства разных эпох (от Возрождения до XX века).

Намного чаще исследователей интересует тема интеграции образов традиционной японской культуры в современную культуру Японии. В России этой теме посвящены диссертация Е.А. Сычевой «Традиционная культура Японии в современной массовой культуре (на примере аниме и манга)» и статья В.А. Лоховой «Визуализация мифологических образов в современной японской культуре». Эти работы объясняют культурные коды, которые характерны для самой японской культуры и опираются на традиционные религиозные или мифологические представления японцев. Отечественными исследователями также затрагиваются вопросы проникновения в мангу образов чужой культуры, как, например, в статье японоведа Ю.Д. Михайловой «Тема войны в современной японской манге и изображение России».

Подход, при котором образы японской поп-культуры рассматриваются на богатом материале национального культурного наследия, характерен и для зарубежных исследователей. Так, Зилия Папп в своей работе «Традиционные образы монстров в манге, аниме и японском кинематографе» прослеживает корни

образности современной японской визуальной культуры в старинных предметах искусства с изображением нечистой силы. Стиви Суан в книге «Парадокс аниме: модели и практики сквозь призму традиционного японского театра» опирается на принципы театра Но (*дзё-ха-кю*, завязка – переломный момент – стремительная развязка) и использует их для описания хода действия в современных аниме-сериалах.

С другой стороны, существуют исследователи, подчеркивающие роль западных влияний в истории развития японской манги, поэтому мы выделили такие исследования в отдельную группу. Так, один из первых популяризаторов и исследователей манги за рубежом Фредерик Шодт в своих книгах писал о том, что на изображение персонажей именитого Тэдзука Осаму оказали влияние диснеевские мультфильмы «Бемби» и «Белоснежка и семь гномов». В свою очередь, Райан Холмберг в целом ряде своих статей детально продемонстрировал влияние на творчество Тэдзука Осаму американских комиксов, в особенности комиксов про Микки-Мауса.

Подобные влияния привели к тому, что во внешнем облике персонажей японской манги стираются этнические и расовые черты, что, с одной стороны, облегчает процесс самоидентификации читателей и зрителей из других стран с такого рода персонажами, а с другой – дает основания для теоретических размышлений, как, например, в статье «Почему они выглядят белыми?». Становится актуальным вопрос не только по поводу того, как выглядят персонажи манги, но и какой стиль рисования используется. В связи с этим мы провели параллели между графикой Гюстава Доре, французского художника XIX века, и черно-белой стилистикой манги как искусства XX в. Важную роль здесь играет позиция Дэвида Кэрриера, демонстрирующего отличия эстетики комиксов от эстетики живописи.

В следующую группу была отобрана научная литература, посвященная «Проблеме визуальности». В данном вопросе нас интересовал анализ визуального языка японских комиксов, обладающего своей системой условных знаков. Именно в творчестве Тэдзука Осаму «знаковая система», унаследованная им из довоенных комиксов, была усовершенствована в сторону большего разнообразия знаковых шаблонов и представлена в его теоретико-практических работах. Научный подход к анализу формы (символов) и структуры манги формируется только в 1990-е годы. В рамках исследования выразительных средств манги (*マンガ表現, манга хёгэн*) мы опирались на концепцию «грамматики манги» Нацумэ Фусаносукэ. К проблеме

визуальности обращался и крупнейший теоретик манги Ито Го, говорящий о недостаточном уровне изучения выразительных средств манги в своей монографии «Тэдзука мертв». Частично основные положения его теории представлены в англоязычных материалах «Глобализация манги» и «Тэдзука мертв: трансформация манги и ее устаревший дискурс», в которых он пересматривает положения о послевоенной манге, затрагивая вопросы субкультуры и изображения персонажей. В отечественных исследованиях знаковый подход к манге изложен в монографии японоведа Е. Л. Катасоновой, материалах журнала «Япония сегодня», диссертации К.В. Поляковой и статье Ф. Деркача. Близкая знаковому подходу стилиевая эволюция японских комиксов представлена в диссертации В.Ю. Леонова. В диссертационной работе Д.М. Проханова манга описана как особый вид медиатекста, интегрирующего лексические и визуальные компоненты.

В заключительную группу были отобраны материалы, исследующие «Проблему интертекстуальности» в японской манге. Прежде всего, мы обратились к анализу творчества Тэдзука Осаму в монографии исследовательницы Нацу Онода Пауэр, которая считает его важной фигурой в переосмыслении накопленного культурного опыта в произведениях японской массовой культуры. Также мы рассмотрели, как понятие интертекстуальности трактуется в японской поп-культуре на примере статей японистки А.Ю. Шумиловой и философа Н.Б. Афанасова.

Объектом исследования выступает японская манга, созданная в период с 1947 года по настоящее время. Отправной точкой для нас послужил год создания повествовательной *монogatари*-манги (1947).

Предметом исследования являются авторские стратегии рецепции образов европейской художественной культуры в японской манге. Фокус исследования направлен на выяснение тех ролей, которые эти образы приобретают в процессе творческой переработки в японских комиксах.

Цель исследования – выявить способы социокультурного трансфера образов европейской художественной культуры в японской манге во втор. пол. XX – нач. XXI вв.

Для достижения этой цели ставятся следующие **задачи**:

1. Связать проблему социокультурного трансфера образов европейской художественной культуры с концепциями «визуального поворота» и «интертекстуальности».
2. Определить типологию образов в манге.
3. Рассмотреть становление и особенности визуального языка манги.
4. Проследить способы визуального цитирования на примере работ авторов-классиков манги 1940-1960-х гг.
5. Описать специфику конструирования стилизованного персонажа-европейца в манге 1970-х гг.
6. Определить специфику стилизации европейских гравюр в японской манге 1960-1990-х гг.
7. Определить особенности пародирования и гротескности образов европейской живописи и скульптуры эпохи Возрождения в японской манге 1990-2020-х гг.

Источники

Основными источниками послужили комиксы манга таких авторов, как Тэдзука Осаму, Мидзуки Сигэру, Икэда Риёко, Такэмия Кэйко, Хагио Мото, Оосима Юмико, Нагаи Го, Ода Эйитиро, Куроки Юсин, Нода Сатору, Фуруя Усамару и Маруо Суэхиро. Для нашего исследования мы старались анализировать работы наиболее известных и репрезентативных авторов манги, которые внесли весомый вклад в развитие индустрии японских комиксов. Многие работы отобранных авторов отмечены призами и наградами, а сами авторы заняли почетное место на аллее славы.

Первую группу источников составляют работы классиков манги – Тэдзука Осаму и Мидзуки Сигэру, в творчестве которых можно заметить первые отсылки к западной литературе, комиксам, кинематографу, анимации и изобразительному искусству. Тэдзука Осаму важен для нас еще и как зачинатель длинных повествовательных комиксов (*моногатари*-манга). Мидзуки Сигэру прославился тем, что активно работал с образами традиционной японской демонологии, но более пристальное рассмотрение его творчества позволило обнаружить прежде неизвестные цитаты из европейского искусства.

Вторую группу источников образуют манга-произведения учеников и последователей Тэдзука Осаму. Эти авторы, среди которых были Икэда Риёко, Такэмия Кэйко, Хагио Мото, Оосима Юмико и Нагаи Го, творили в эпоху до возникновения Интернета и цифровых технологий. Знакомство с образами

европейской художественной культуры в этот период происходило через каналы печатных или телевизионных СМИ (книги, газеты, журналы, кинофильмы) и требовало от авторов определенных усилий для сбора информации (создание тетрадей с вырезками) и даже заграничных поездок.

В третью группу источников были отобраны произведения, созданные в эпоху Интернета современными авторами манги, которые работают как в мейнстрим-направлении, так и в андеграунде, чтобы показать отличия стандартизированного визуального языка манги от языка альтернативной манги.

Популярную мангу (мейнстрим) мы маркируем как ту, которая обладает узнаваемой стилистикой и продается большими тиражами. Альтернативную мангу мы определяем, как отличающуюся от стандартизированных шаблонов и с 1980-х гг. пошедшую по пути формирования авторского стиля. Популярная манга представлена работами Ода Эйитиро, Куроки Юсин и Нода Сатору. Альтернативная манга – работами Маруо Суэхиро и Фуруя Усамару.

При отборе источников мы использовали несколько дополнительных критериев: формат издания и жанровая принадлежность манги. Прежде всего, критерием отбора источников для нашего исследования стала манга в формате *танкобон*, представляющая собой книжки карманного формата объемом до двухсот страниц. Данный формат заложил Тэдзука Осаму, когда в 1947 году выпустил черно-белую мангу «Новый остров сокровищ» объемом 195 страниц. Именно в формате отдельных книжек *танкобон* выпускается вся современная манга за рубежом. При этом в самой Японии манга изначально появляется на страницах специализированных журналов, где комиксы от разных авторов публикуются по главам, а уже после публикации в журнале наиболее успешные истории собираются в отдельный том манги и выпускаются карманной книгой *танкобон* в мягкой обложке. Количество томов манги может варьироваться от 1 до 100 и выше. Для анализа были выбраны работы преимущественно на японском языке, а также работы в официальном русском переводе.

Еще одним критерием отбора стала жанровая принадлежность манги. Это, прежде всего, *сёнэн* – жанр подростковой манги для юношей 12-18 лет и *сёдзё* – жанр подростковой манги для девочек 12-18 лет, а также *сэйнэн* – жанр молодежной манги для читателей от 18 до 45 лет. Для жанров подростковой манги часто характерны юмор и образовательный потенциал: в некоторых изданиях возможно наличие пояснительных страниц, что облегчает процесс атрибутирования тех или иных образов. В жанре молодежной манги *сэйнэн*

различные цитаты обыгрываются более тонко и включаются в пространство японского комикса почти без всяких дополнительных пояснений, что затрудняет процесс узнавания образов и требует от читателя эрудированности.

Методы работы с источниками

При работе с источниками мы опирались на методологию, представленную в монографии Джиллиан Роуз «Visual Methodologies», в которой предлагаются различные способы интерпретации визуального: психоаналитический, дискурсивный, семиотический, контент-анализ и др. Ключевым для нашего исследования послужил семиотический анализ, помогающий выявить особенности визуального языка комикса в целом и особенности визуального языка японского комикса в частности. Наше исследование строилось на концепциях отечественных и зарубежных семиотиков. Концепция Юрия Лотмана, в которой усложняется понятие «текста» как дважды закодированной системы (естественный язык и язык культуры), помогла проследить процессы социокультурного трансфера образов, возрастание внутренней семиотической неоднородности при переходе произведения из одного контекста в другой. Понятие «двойное кодирование», используемое в работах Умберто Эко, дало возможности для сопоставления высокого классического искусства и комиксов как явления массовой культуры. Семиотические исследования выразительных средств манги японского теоретика Нацумэ Фусаносукэ были необходимы для анализа компонентов манги, их систематизации и описания переноса значений символов манги на образы европейской художественной культуры.

Также мы опирались на иконографический анализ как систему описания тем, сюжетов, мотивов и персонажей в изобразительном искусстве. Американский ученый Эрвин Панофский заложил основы иконологии как науки об образах. Иконографический метод анализа он применял для выявления смысла произведений изобразительного искусства, если исходить из трех составляющих: встречи с сюжетом, анализом на основе знания литературных источников соответствующего периода и интерпретации на основе синтетической интуиции. Ученик Панофского – американский литературовед и культуролог Уильям Митчелл – усовершенствовал иконографический анализ в сторону сближения понятий «образ» и «слово».

Теоретико-методологические основы исследования

Теоретической основой диссертационного исследования стала концепция «визуального поворота», предложенная Уильямом Митчеллом в 1992 году. Мы продемонстрировали, что, начиная с середины XX века, в творчестве японских авторов комиксов обыгрываются самые разные образы, заимствованные ими из европейской литературы, кинематографа, живописи, скульптуры. В большинстве случаев такая ситуация сопровождается механизмом двойного или тройного трансфера образов, что также согласуется с концепцией метаизображения (metapictures) Митчелла, когда вербальные образы из мировой литературы, переведенные конкретным европейским художником в готовые визуальные образы (как в случае иллюстраций Гюстава Доре к «Божественной комедии»), включаются в пространство японского комикса и подчиняются его стилистике.

Мангу как феномен массовой культуры мы рассмотрели в рамках теории постмодернизма. Ключевыми для нашего исследования стали: 1) концепция «интертекстуальности» Юлии Кристевой; 2) концепция «метанарративов» Жана-Франсуа Лиотара, которая нашла продолжение в концепциях «потребления нарративов» Оцука Эйдзи и «потребления базы данных» Адзума Хироки; 3) понятие иронии (иронизма) Умберто Эко.

Мы обратились к трудам классиков комиксоведения «Комикс и последовательное искусство» (1985) Уилла Айснера и «Понимание комикса» (1994) Скотта Макклауда, а также к современным исследованиям – монографии Нила Кона «Визуальный язык комикса: введение в структуру и познание последовательных изображений» (2013). Это дало возможность сфокусировать внимание на комиксе как разновидности медиа со своим особым языком и методами построения истории в рамках новой дисциплины comics studies.

Кроме того, теоретические позиции, связанные с анализом японской культуры, опирались на труды ведущих востоковедов Н.И. Конрада, А.Н. Мещерякова и Е.С. Штейнера. Также важными для нашего исследования стали описания связи японской поп-культуры с процессами глобализации в работах зарубежных и отечественных исследователей: Ивабути Коити, Жаклин Бёрндт и П.А. Мошняга.

Апробация работы

Результаты диссертации были представлены на международных научных и научно-практических конференциях, научных семинарах и круглых столах (НИУ ВШЭ, РГГУ, ВШЭ СПб, университет Рюоку в г. Киото) за период с 2020 по 2023 гг.

Научно-практическая значимость работы

Полученные результаты исследования предлагают по-новому взглянуть на японские комиксы не только как продукт японской культуры, но и как гибридную форму, совмещающую азиатские и европейские элементы. Материалы исследования могут быть полезны при подготовке учебных курсов вузов по современной визуальной культуре Дальнего Востока и Юго-Восточной Азии.

Научная новизна исследования

Данное диссертационное исследование впервые позволяет определить авторские стратегии рецепции образов европейской художественной культуры в японской манге и выявить особенности социокультурного трансфера образов из одних типов медиа (литература, живопись, скульптура, кинематограф, анимация) в такой тип медиа, как комикс. Уточняется понятие «образа» по отношению к комиксам манга. Впервые выявлена такая особенность образов в манге, как вложенность – совмещение в одном образе элементов других образов. Способы обращения с образами европейской художественной культуры в японской манге описываются на основе трех стратегий интертекстуальности, благодаря которым становится ясна стилеобразующая специфика самой манги и заполняются пробелы в изучении межкультурных влияний. Доказано, как образы европейской художественной культуры, с одной стороны, способствуют закреплению специфических черт манги, а с другой – выражают в скрытой форме протест, эскапистские тенденции, иронию. При этом авторы манги могут как следовать изначальной семантике образа, так и интерпретировать эту семантику в ином значении.

Основные положения, выносимые на защиту:

1. Начавшийся после эпохи Мэйдзи (1868–1912) курс на «Европеизацию», в котором культурным ориентиром стали традиции Великобритании, Франции, России и США, оказал влияние на различные стороны жизни японцев. В том числе повлиял он и на становление выразительных средств японской манги, которая формируется под влиянием как восточной, так и западной традиции комиксов и сторителлинга, в результате чего образы в манге характеризуются гибридной стилистикой. Дальнейшее распространение в XX веке новых технологий репродуцирования образов привело к тому, что в основе стилистики и типажей персонажей японской манги лежат образы европейской художественной культуры.

2. Ситуацию социокультурного трансфера образов европейской художественной культуры в японских комиксах манга можно рассмотреть на примере трех стратегий: 1) цитирование (прямое или скрытое), 2) стилизация, 3) пародия.
3. Визуальное цитирование в манге, получившее распространение благодаря родоначальнику *моногатари*-манги Тэдзука Осаму, характеризуется тенденцией к усложнению личности персонажа за счет вложенности образов, когда в одном персонаже комбинируются вербальные и графические образы европейской художественной культуры.
4. Цитирование образов европейской художественной культуры помогает манге сохранять присущие ей отличительные черты – созерцательность, драматизм и «эффект маски» (совмещение реалистичных фонов и карикатурных персонажей).
5. При стратегии стилизации образы европейской художественной культуры формируют амбивалентный внешний вид персонажей, в котором сочетаются европейские и азиатские черты внешности, и позволяют, с одной стороны, убежать от реальности в мир аристократизма и гламура, а с другой – в иносказательной форме заявить о проблемах насилия и выразить социальный протест через образ персонажа-европейца.
6. При стратегии пародирования образы европейской художественной культуры, перенесенные из классического медиа (живопись, скульптура) в новое медиа (мангу), утрачивают свои изначальные смыслы и приобретают иные значения.
7. Жанр альтернативной манги *эро-гуро* (эротизм и гротеск) находит точки соприкосновения с гротескностью образов И. Босха, в результате чего авторам манги удается сохранить изначальный смысл образов нидерландского художника и перенести заложенный им «код Апокалипсиса» в современные работы.
8. Многообразие форм и способов использования образов европейской художественной культуры в японской манге можно свести к трем функциям: образовательной, эмотивной, социокультурного «Другого».

Структура работы

Диссертация состоит из введения, четырех глав, десяти параграфов, заключения, списка источников и литературы и двух приложений в виде иллюстративного материала и перевода главы манги.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ДИССЕРТАЦИИ

Во **введении** изложены актуальность изучения роли образов европейской художественной культуры в японской манге и недостаточная степень изученности темы. Сформулированы объект, предмет, цель и задачи исследования, описаны теоретико-методологические основы исследования, источники и методы работы с ними, содержится апробация результатов, раскрывается научно-практическая значимость и научная новизна данной работы, формулируются основные положения, выносимые на защиту.

Первая глава «История развития выразительных средств манги» посвящена теоретическим основам диссертационного исследования, процессу исторического развития выразительной системы японских комиксов в первой половине XX века и последующему теоретическому осмыслению этой системы в 1990-е гг.

Параграф **1.1. «Представления об образе в гуманитарном знании»** начинается с описания концепций «визуального поворота» и «интертекстуальности», актуализировавшихся с конца XX века и ставших ключевыми для нашего исследования в виду важности сделать акцент на визуальности и способах обращения с текстами художественной культуры. Интертекстуальность, как взаимодействие автора с текстами других авторов нынешней и предшествующих эпох, рассматривается на примере трех стратегий: 1) явное или скрытое цитирование, 2) стилизация, 3) пародия. Определяются отличия образа от понятия «изображение» и способы отображения невидимого в комиксах. Приводится типология образов, уточняется феномен вложенности или метаизображения и происходит отбор типов образов для последующего анализа в манге.

В параграфе **1.2. «Восточные и западные элементы в становлении визуального языка манги»** описываются изменения, произошедшие с концептом «манга», который отошел от традиции иллюстрированных книжек *эhon* и альбомов «Хокусай манга» эпохи Эдо (1603–1868), и с начала XX века стал ориентироваться на формат западных комиксов. Начавшийся с эпохи Мэйдзи (1868–1912) курс на «Европеизацию» японского общества способствовал закреплению западных образцов культуры. Тем не менее, японцы стремились сохранить свою самобытность. На примере творчества карикатуристов и авторов манги Китадзава Рикутэн и Окамото Иппэй, работавших преимущественно в довоенное время, выделяются такие черты манги как драматизм и разработка глубоких персонажей (реализм), что противоречит комичной и развлекательной природе западного

комикса, поэтому определяется как восточные черты. Именно эти черты унаследуют авторы послевоенной манги. Также к восточным элементам относятся повествовательная структура романа *моногатари*, который отличается от европейского романа, и нарративная структура *ки-сё-тэн-кэцу*, берущая начало от китайских четверостиший. На примере ранних произведений Тэдзука Осаму и Мидзуки Сигэру, выросших не только на комиксах японских авторов, но и на американских комиксах времен оккупации, прослеживается влияние западных элементов на становление визуального языка манги и символов *мампу* (сердечки, жилы, капли пота, вихри и др.). Это формирует предпосылки для уникальной гибридной эстетики манги, совмещающей восточные и западные элементы.

В параграфе **1.3. «Основные подходы к изучению компонентов манги»** рассматриваются теоретические подходы к изучению всего многообразия компонентов манги в трудах ведущих японских теоретиков Нацумэ Фусаносукэ и Ито Го. Продемонстрирована специфика таких компонентов манги, как линии, словесные пузыри, звуки (ономатопея), слова, кадры, рамки кадров, визуальные эффекты и символы *мампу*, которые формируют «визуальную грамотность» читателя и подготавливают терминологический базис для последующего анализа. Для Нацумэ Фусаносукэ набором основных компонентов становится «изображение – кадр – слово», для Ито Го – «персонаж-кяра – кадр – слово», что демонстрирует смещение акцента с изображения на фигуру самого персонажа.

Во второй главе **«Цитирование образов европейской художественной культуры в японской манге 1940-1960-х гг.»** через анализ творчества двух классиков манги уделяется внимание такому типу взаимодействия автора с чужим текстом, как цитирование. При этом цитирование у данных авторов приобретает чаще скрытый характер, а не открытый. Отмечается предпочтение авторов манги в выборе источников для цитирования. В первом случае это образы преимущественно из зарубежного кинематографа и анимации, во втором случае – образы из зарубежной живописи и скульптуры.

В параграфе **2.1. «Способы визуального цитирования в манге Тэдзука Осаму»** продолжается тема зарубежных влияний, анализируется начальный этап творчества Тэдзука Осаму, испытавшего сильное влияние образов диснеевской и советской мультипликации и раннего кинематографа, а также сюжетов из мировой литературы. Так, первая *моногатари*-манга Тэдзука Осаму «Новый остров сокровищ» (1947) представляет собой творческую переработку романов «Остров сокровищ» Стивенсона и «Робинзон Крузо» Даниеля Дефо, а также киноленты «Тарзан: Человек-обезьяна» (1932). Такой подход Тэдзука распространит на

последующие свои работы, например, мангу «Фауст» (1950), «Монстр на 38-й параллели» (1953) или мангу по роману Достоевского «Преступление и наказание» (1953), в которых отдельные сцены обыгрываются в мультипликационном ключе или напоминают кадры из европейских кинофильмов 1930-1940-х гг. Своего знаменитого персонажа-робота Могучего Атома (Mighty Atom) Тэдзука создает, отталкиваясь от образа героя американских комиксов и мультфильмов «Могучий мышонок» (Mighty Mouse) Пола Терри.

При этом Тэдзука Осаму рассматривается не как подражатель, но как мастер визуального цитирования в манге, действовавший в рамках «визуального поворота». Будучи носителем огромного количества образов, полученных благодаря развитию в XX веке анимации и кинематографа, Тэдзука стал обыгрывать и комбинировать различные образы между собой, зашифровывать дополнительные смыслы в именах персонажей и т.д. Одна из его более поздних работ, манга «MW» (1976–1978) оказывается связана с образами европейской живописи и цитирует иллюстрации из «Саломеи» Обри Бёрдсли, в чем можно заметить параллели с теорией *кяра*-персонажей Ито Го.

В параграфе 2.2. «**Коллаж образов в манге Мидзуки Сигэру о сверхъестественных существах**» рассматривается творчество автора манги Мидзуки Сигэру, который придерживался схожей с Тэдзука Осаму стратегии скрытого визуального цитирования. Мидзуки Сигэру, чей пик популярности приходится на 60-е гг. XX века, конструировал персонажей своей манги, с одной стороны, на основе иконографии демонов и призраков из старинных книжек с картинками эпохи Эдо (1603–1868), а с другой – привлекал достаточно большой пласт образов европейской художественной культуры, включая образы с картин европейских художников от эпохи Возрождения до XX века. Таким образом, демонстрируется метод коллажа, присущий комиксам Мидзуки Сигэру «Китаро с кладбища» и «Гэгэгэ-но Китаро» 1960-х гг.

В заключение второй главы через обращение к структуре классического японского романа *моногатари* и сюжетообразующей структуре *ки-сё-тэн-кэцу* определяются специфика японской повествовательной *моногатари*-манги и доминирующего в ней типа связей между кадрами «от аспекта-к-аспекту». Описывается, как образы европейской художественной культуры помогают сохранять присущие манге характерные черты – так называемый «эффект маски» (совмещение реалистичных фонов и карикатурных персонажей) и драматизм. Это позволяет сделать выводы о способах обращения с образами европейской художественной культуры классиками манги.

В третьей главе «Стилизация образов европейской художественной культуры в японской манге 1960-1990-х гг.» уделяется внимание такому типу взаимодействию автора с чужим текстом, как стилизация. Стилизация рассматривается в двух аспектах, как стилизация внешнего вида персонажей манги и как имитация особенностей одного из стилей прошлого – в данном случае, стиля европейской гравюры XIX века. В этой главе происходит обращение к творчеству создателей манги, которые творили в эпоху до возникновения Интернета и цифровых технологий. Знакомство с образами европейской художественной культуры в этот период происходило через каналы печатных или телевизионных СМИ (книги, газеты, журналы, кинофильмы) и требовало от авторов определенных усилий для сбора информации – коллекционирование и вклеивание вырезок из газет и журналов в специальные тетради, личные путешествия в другие страны.

В параграфе 3.1. «Амбивалентность стилизованных персонажей манги» стилизация рассматривается на примере жанра манги для девочек (*сёдзё-манга*), чьи выразительные приемы сначала формировались авторами-мужчинами (Такахаси Макото, Тэдзука Осаму, Исиномори Сётаро, Акацука Фудзио), но позднее мангу для девочек стали создавать женщины (Мидзуно Хидэко, Ямагиси Рёко и др.). Описывается появление в первой *моногатари*-манге для девочек «Принцесса-рыцарь» (1953) Тэдзука Осаму типажа «девушка в мужском костюме» (*дансо-но сёдзё*), который был навеян представлениями японского театра Такарадзука Ревю, позволял женским персонажам проявлять большую свободу действий и соотносился с представительницами европейской истории, как, например, Жанной д'Арк и Жорж Санд. Прослеживается ориентированность жанра *сёдзё-манги* на образцы западной культуры, мотив Золушки и европейский идеал женской красоты. В результате чего местом действия в манге для девочек часто становится западная или восточная Европа, а главные героини увлекаются балетом, что ведет к закреплению в японских комиксах европейского сеттинга. Выявляется стилизация персонажей японской манги под европейцев, которые, из-за комбинации как европейских (большие глаза), так и азиатских (маленький нос и рот) черт лица, обладают амбивалентным внешним видом и тяготеют к так называемой «расовой абстракции».

В параграфе 3.2. «Образ “европейца” в творчестве представительниц “Союза 24 года Сёва”» рассматривается дальнейшее влияние на *сёдзё-мангу* европейской эстетики – живописи, литературы и кинематографа («Особенная дружба», «Смерть в Венеции», «Если...» др.) в творчестве представительниц «Союза 24 года Сёва» – Икэда Риёко, Такэмия Кэйко, Мото Хагио, Оосима Юмико

и др. Раскрываются предпосылки эстетизма и романтизации Европы, а также введение в сюжет персонажей-полукровок (*хафу*) в творчестве японской писательницы Мори Мари на примере ее романа «Лес влюбленных». Рассматривается дальнейшее использование типажа «девушка в мужском костюме» в манге «Роза Версаля» (1972-1973) Икэда Риёко. В 1970-е в сёдзё-манге типаж «девушка в мужском костюме» заменяется на типаж прекрасного юноши *бисёнэна* европейской наружности, ставшего главным героем таких женских комиксов, как «Сердце Томаса» (1974) и «Песня ветра и деревьев» (1976-1984), а также «Родион Романович Раскольников» (1974) по роману Достоевского «Преступление и наказание». Согласно новейшим документальным данным продемонстрировано, что в основе типажей главных героев перечисленных манга-произведений лежат образы европейского кинематографа – в частности сцены из фильма «Особенная дружба» и образ польского аристократа Тадзио из фильма Висконти «Смерть в Венеции». Сыгравший Тадзио шведский актер Бьёрн Андресен, признанный в 1970-е годы «самым красивым мальчиком на свете», смог воплотить в реальности образ *бисёнэна* и оказать влияние на многих представительниц «Союза 24 года Сёва».

В конце третьей главы в параграфе **3.3. «Гравюры Гюстава Доре в работах Мидзуки Сигэру и Нагаи Го»** прослеживается история развития графических повествований и приводятся параллели между стилем монохромной европейской гравюры и черно-белой гаммой японских комиксов. Рассматривается стилизация под гравюры французского художника Гюстава Доре (XIX в.) персонажей и/или фонов в манга-произведениях «Сампэй водяной» (1968-1969) Мидзуки Сигэру и «Божественная комедия Данте» (1994) Нагаи Го. Для Мидзуки Сигэру гравюры Гюстава Доре выполняют вспомогательную функцию, помогая конструировать окружающие героев фоны и параллельные миры (в том числе пространство загробного мира) эпизодически. В манге «Божественная комедия Данте» Нагаи Го следует литературному первоисточнику Данте Алигьери и изображает главного героя (Данте), который в сопровождении античного драматурга Вергилия спускается в загробное царство, где проходит через Ад, Чистилище и Рай. Для Нагаи Го серия гравюр, созданная Гюставом Доре в 1855-1869 гг., выполняет основополагающую функцию и ложится в основу графики всего комикса. В результате, в визуальный язык европейской гравюры (Нагаи Го переносит в мангу композицию гравюр целиком) вводятся конвенциональные знаки японского комикса, такие как экспрессивность или преувеличенность эмоций персонажей, линии движения, словесные пузыри и ономотоппея.

В четвертой главе «Пародирование и гротескность образов европейской художественной культуры в манге 1990-2020-х гг.» концентрируется внимание на таком типе взаимодействия автора с чужим текстом, как пародия. Понятие «гротескность» соотносится с понятием «пародия». Оно подразумевает что-то причудливое и комичное, но в то же время гротескность не отвергает замысел предшествующего автора, а сохраняет его смысловую направленность. Важное внимание в этой главе уделяется эстетике постмодернизма, для которой характерны стирание границ между элитарным и массовым искусством, а также ироничное цитирование мировой художественной культуры. Постмодернистская концепция метанарративов Жана-Франсуа Лиотара находит продолжение в концепциях Оцука Эйдзи (потребление нарратива) и Адзума Хироки (*моэ*-элементы, потребление базы данных).

В параграфе 4.1. «Искусство итальянского Возрождения в популярной манге Куроки Юсин и Нода Сатору» анализируются популярные манга-сериалы «Ван Пис» Ода Эйитиро, «Пубертатный Ренессанс Давида» Куроки Юсин и «Золотое божество» Нода Сатору. В начале параграфа говорится о распаде прежних больших нарративов (метанарративов) на малые нарративы. Это схоже с ситуацией, при которой продукты современной японской массовой культуры распадаются на большое количество серий аниме или томов манги и начинают привлекать потребителей тем, что из этих серий или томов можно сложить большой нарратив. При этом в создании малых нарративов активно начинают участвовать сами потребители культурной продукции, создавая по любимым произведениям любительские комиксы *додзинси*. Теоретик Адзума Хироки соглашается с идеями Оцука Эйдзи о том, что в современных условиях покупатели потребляют не сами культурные продукты, а нарративы, которые с ними связаны. Адзума констатирует новое состояние, при котором потребители начинают утрачивать интерес к нарративу в целом и переключаются на персонажей и те элементы внешнего облика, которые с ними связаны. Первым произведением, сигнализирующим об этом переходе, становится аниме-сериал «Евангелион нового поколения» или просто «Евангелион» (1995).

В манге «Ван Пис» (1997 – н.в.) Ода Эйитиро демонстрируется тенденция, при которой персонаж манги становится важнее сюжета, а его образ конструируется из так называемых *моэ*-элементов в соответствии с запросами сообщества фанатов. В отличие от манги второй половины XX века, где в основе образа лежал, как правило, один источник образа, манга XXI века вбирает в себя многообразие образов, заимствуя элементы сразу из нескольких источников (их

может быть от трех и выше). Анализируются такие персонажи манги «Ван Пис», как Джанго, бог Энель, Эмпорио Иванков и др., сочетающие в себе детали образов известных певцов, музыкантов или актеров нашего времени.

В манге «Пубертатный Ренессанс Давида» (2018–2019) главные герои представлены в виде известных скульптур или персонажей картин, относящихся преимущественно к эпохе итальянского Возрождения («Пьета», «Мыслитель», «Лаокоон и его сыновья», «Сотворение Адама», «Дискобол» Мирона, «Воскресение Христа» Веронезе, «Страшный суд» и др.). Использование образов европейской художественной культуры в манге «Пубертатный Ренессанс Давида», с одной стороны, направлено на иронизирование над проблемами периода полового созревания, а с другой – на увеличение образовательного уровня подростков, которые посредством развлекательного чтения знакомятся с художественной культурой европейских стран. Эпизодическое появление образов искусства эпохи Возрождения обнаружено и в манге «Золотое божество» (2014–2022). На примере двух последних работ разбирается механизм того, как на образы европейской художественной культуры переходит символика знаков манги и запускается стратегия пародирования.

В конце четвертой главы в параграфе **4.2. «Искусство Северного Возрождения в альтернативной манге Фуруя Усамару и Маруо Суэхиро»** рассматриваются особенности альтернативной манги, которая ушла в сторону реализма и отказалась от использования символов *мампу* (капельки пота, жилы, спирали и т.д.). В центре внимания оказываются двое авторов манги, работающие в жанре *эро-гуро* (эротизм и гротеск). Предпосылки к этому жанру прослеживаются в японской культуре через жанр ксилографюры *мудзан-э* («картины жестокости»).

Предметом для анализа сначала становится короткая цветная манга «Истоки наготы» (1997) Фуруя Усамару, стилизованная под триптих Иеронима Босха «Сад земных наслаждений» и впоследствии вошедшая в состав сборника манги под названием «Сад». Далее анализируется манга Маруо Суэхиро «Необыкновенная история острова Панорама» (2008), которая основана на одноименной повести японского писателя Эдогава Рампо и также наполнена образами Босховского «Сада земных наслаждений». Помимо этого, в манге Маруо цитируются картины Арнольда Бёклина («Остров мертвых»), Эдуарда Анри Авриля («Сократ и Алкивиад»), киноленты («Метрополис»), скульптуры итальянских мастеров XVI века (Джамболонья, Симоне Москино). Проводятся параллели между жанром манги *эро-гуро* и гротескностью образов Босха. Прослеживается путь того, как первоначальное значение символов апокалипсиса и сада (райского островка), как

места грехопадения человека, сохраняется в современных комиксах манга. На примере творчества Мауро Суэхиро демонстрируется схожая с классиками манги стратегия обращения с образами (скрытое визуальное цитирование образов из европейской литературы, кинематографа, живописи и скульптуры), а также механизм циркулирования в манге одних и тех же образов европейской художественной культуры.

В **Заключении** диссертации подводятся итоги и излагаются основные выводы проведенного исследования.

Данное диссертационное исследование, посвященное роли образов европейской художественной культуры в японской манге, позволяет говорить о трех стратегиях – цитирование, стилизация, пародия, с помощью которых эти образы интегрируются в творчество авторов манги послевоенного периода. Именно по этим трем направлениям вербальные образы из зарубежной литературы и графические образы из западноевропейской живописи, скульптуры, анимации и кинематографа осуществляют свой социокультурный трансфер в мангу.

Благодаря анализу историко-культурного фона развитие выразительных средств манги на начальном этапе совпало с курсом на «Европеизацию» японского общества и в первой половине XX века формировалось под сильным влиянием западной традиции комиксов, что отразилось в заимствовании некоторых сцен из комиксов и многих знаковых клише (тучка, лампочка, звездочки, нимб, череп с костями, звук храпа zzz и др.). При этом японские авторы пытались внести самобытные черты в японские комиксы, что отразилось в ориентации сюжета на драматизм и реализм. Это привело к тому, что манга унаследовала как восточные, так и западные элементы, что заложило предпосылки для сложной гибридной эстетики манги. Во второй половине XX века влияние европейской культуры и образцов красоты продолжилось, оказав влияние на формирование таких типажей персонажей, как «девушка в мужском костюме» и прекрасный юноша *бисёнэн*.

В диссертации выделяются группы авторов манги, взаимодействующих с образами в зависимости от выбранной стратегии. В первую группу попадают классики манги, для которых интертекстуальность проявляется в виде скрытого визуального цитирования. Во вторую группу авторов манги попадают представительницы «Союза 24 года Сёва» и мангаки 1960-1990-х гг., занимающиеся вопросами стилизации. В третью группу – авторы современной манги, осмысляющие образы европейской художественной культуры в пародийном или гротескном направлении.

Исходя из смешанной природы комикса как медиа, отмечается усложнение феномена вложения, когда в одном образе манги сочетается более двух элементов других образов (вербальный образ из литературы + графический образ из визуальных видов искусства + графический образ в виде оформления манги). Демонстрируется, что образы европейской художественной культуры помогают формировать так называемый «метаобраз».

Образы европейской художественной культуры включаются в визуальный язык манги и порождают новые значения, поддерживая как специфические черты манги (драматизм, созерцательность, совмещение реализма и карикатурности), так и находят точки соприкосновения с черно-белой стилистикой манги.

На основе сделанных выводов, все многообразие способов использования образов европейской художественной культуры сводится к трем функциям. Так, насыщение манги различными образами и отсылками выполняет образовательную функцию, знакомя японского читателя с культурным наследием европейских стран или становясь для зарубежного читателя источником узнавания европейских образов. Это наиболее заметно в манге, адаптирующей произведения мировой литературы или цитирующей изобразительное искусство, – «Преступление и наказание» Тэдзука Осаму, «Родион Романович Раскольников» Оосима Юмико, «Божественная комедия Данте» Нагаи Го, «Пубертатный Ренессанс Давида» Куроки Юсин.

Образы европейской художественной культуры в манге выполняют функцию «Другого», помогая конструировать потустороннее пространство или через персонажа другой расы и другого пола выражая социальный протест против принятых устоев. Данный подход можно наблюдать в манге Мидзуки Сигэру о сверхъестественных существах *ёкаях* или в *сёдзё*-манге Икэда Риёко, Такэмия Кэйко, Мото Хагио.

Также образы европейской художественной культуры выполняют эмотивную функцию, как, например, в случае повторения персонажами манги позы с картины Эдварда Мунка «Крик» или позы как у скульптур эпохи Возрождения. В этом случае за конкретным образом закрепляется определенная эмоция (страх, злость, радость, усталость, беспокойство и т.д.), а кроющийся за этим нарративный аспект утрачивается. Примерами служат такие манга-произведения, как «MW» Тэдзука Осаму, «Необыкновенная история острова Панорама» и «Смеющийся вампир» Маруо Суэхиро, «Пубертатный Ренессанс Давида» Куроки Юсин.

В результате, включение и творческая переработка образов европейской художественной культуры в японской манге приводит к тому, что гибридные

персонажи японского комикса выходят далеко за пределы художественной культуры Японии.

Основное положения диссертации отражены в следующих публикациях:

Статьи в рецензируемых научных журналах, входящих в перечень ВАК Минобрнауки РФ:

1. Магера Ю.А. Литературная классика в японской манге: комиксы Тэдзука Осаму // Вестник РГГУ. Серия «Литературоведение. Языкознание. Культурология». 2021 № 9. С. 100–115.
2. Магера Ю.А. Коллаж образов в манге о сверхъестественных существах Мидзуки Сигэру // Вестник РГГУ. Серия «Литературоведение. Языкознание. Культурология». 2022 № 7(2). С. 225–244.
3. Магера Ю.А. Образы Гюстава Доре в японских комиксах Мидзуки Сигэру и Нагаи Го // Ценности и смыслы. 2023 №3 (85). С. 112-143.

Публикации в других изданиях:

1. Магера Ю.А. Семиотическая концепция Нацумэ Фусаносукэ в исследовании выразительных средств манги // Ежегодник Япония. Т. 50. М.: Наука, Восточная литература, 2021. С. 342-357.
2. Магера Ю.А. Кинометод Тэдзуки Осаму в манге "Преступление и наказание" // Мир комиксов. Вып. 5: Диафильм, супергерои, японская субкультура / Сост.: Ю.А. Магера. Екатеринбург: Фабрика комиксов, 2020. С. 181-193.
3. Магера Ю. А. Роль иллюстрированных книг эпохи Эдо (1603–1868) в становлении жанра манги о ёкаях // Мир комиксов. Вып. 4: Протообразы, японская манга, кинокомикс / Сост.: Ю.А. Магера. Фабрика комиксов, 2019. С. 82-96.
4. Магера Ю.А. Постмодернистские приемы в произведениях Маруо Суэхиро // Манга в Японии и России. Вып. 2. М., Екатеринбург: Фабрика комиксов, 2018. С. 36-53.
5. Магера Ю.А. Истоки жанров манги яой и сёнэн-ай // Манга в Японии и России. Вып. 2 / Под общ. ред.: Ю.А. Магера. Фабрика комиксов, 2018. С. 264-290.
6. Магера Ю.А. Влияние французского искусства на становление жанра манги сёнэн-ай (boy's love) // Изотекст: Сборник материалов II Конференции

исследователей рисованных историй 17-19 мая 2017 г. М.: Рос. гос. б-ка для молодежи, 2017. С. 75-82.