with the purpose to determine the similarities and differences between different communities. A successful comparative analysis can bring the learners an open and tolerant perspective toward the similarities and differences between the home culture and target culture.

In the process of introducing silk culture, it is not a good idea to make a comparison, particularly on the silk industry between China and the learners' home countries, as not every country has a silk industry. Different nations gain their reputation with different representative industries. Instead, it will be a more effective approach to compare the silk culture of China with textile technology, agriculture heritage, or clothing fashion of other nations.

The knowledge of silk culture is far more extensive than what is listed in this short article. In the process of teaching silk culture, different teachers may adopt different approaches. There may never be a consensus on the methods of introducing a target culture, but a constant exploration will definitely facilitate the development of the cross-culture education.

BIBLIOGRAPHIC LINKS

1. Zeng Yanhong. Discussion on Property of Cultural Medium of Silk. Journal of Silk, 2013, No. 9.
2. Wang Xuanyu, et al. Silk Culture and Its Role in Social Development. China Sericulture, 2011, No. 2.

СОВРЕМЕННОЕ ГОРОДСКОЕ ПРОСТРАНСТВО ЯПОНИИ. ГОРОД И МАНГА

MODERN URBAN SPACE IN JAPAN. CITY AND MANGA

М.М. Токарева

М.М. Tokareva

Белорусский государственный университет

Минск, Беларусь

Belarusian State University

Minsk, Belarus

e-mail: violaf696@gmail.com

При рассмотрении современных концептов искусства и искусственного в современном пространстве возможно говорить о формировании концепта массовой культуры и манги в частности. Для современной Японии в литературном контексте значение имеет не только текстовый формат, но также манга, зародившаяся как феномен современности в конце предыдущего столетия.

When considering modern concepts of art and artificial in modern space, it is possible to talk about the formation of the mass culture concept and manga concept in particular. For modern Japan, in a literary context, not only the text format is important, but also manga, which was originated as a phenomenon of modernity at the end of the previous century.

Ключевые слова: манга; Япония; город; пространство; литература.

Keywords: manga; Japan; city; space; literature.

С точки зрения современного японца, а также в контексте современного японского городского и фестивального пространств, манга даже более четко, чем вербальный текст, изображает и отображает реальность, являясь комбинацией литературного и изобразительного искусства. В исследованиях урбанистического и семиотического характера изучение манги также играет не последнюю роль, так как культовые мангаки, а за ними и профессиональные аниматоры берут за основу традиционные виды реально существующих праздников, характерных для той или иной местности и существующих в культуре на протяжении многих столетий. Они не подвергаются диджитализации, когда речь заходит о ритуальной сути города и фестиваля, однако обрастают технологическими нововведениями извне, и феномен характерных для японской культуры обособленных модернизаций очень удачно отражается в сути искусства манги и может быть наиболее точно исследован через нее.

Фреймы или картинки в манге и японская иероглифика, присутствующая на них, являются одинаково сложными к прочтению, так как японская письменность представляет собой группу наделенных смыслами знаков, где события, слова и действия выражаются графически. На протяжении всего существования японского языка сложность воспроизведения и восприятия, а также проблема созвучности решалась при помощи визуального сопровождения как кандзи, иероглифов, так и кан, упрощенных алфавитов. Без подсказки в виде иллюстрации текст для читателя зачастую был малопонятен, поэтому как культурный феномен манга зародилась намного раньше революции Мейдзи.

Сразу после зарождения в японской литературе прозаического жанра появились и первые адаптированные под текст иллюстрированные пересказы. Листы с картинками, где количество текстовой информации было сведено к минимуму, сшивались между собой и издавались как самостоятельные произведения. Они имели привязку к оригинальному тексту, однако, чем большее количество человек предпочитало иллюстрированные пересказы иероглифическим романам, тем менее она становилась обязательной. Основную роль в художественной литературе стали играть иллюстрации, тем самым распространив элитарное искусство в общество среднего класса, уже тогда сделав его продуктом массовой культуры. Такие издания покупали и читали все: и знать, и те, кто по праву рождения не был научен читать и писать. Каждому сословию приходилось что обсудить в контексте прототипа современной манги.

Художники современности, в особенности те, кто рисует комиксы, относящиеся к американской и европейской культурам, многое почерп-

нули у японских графиков. Один из тех, кого считают великим в этой сфере, – Хокусаи. Он и его современники внесли в массы некоторые характерные черты японской культуры. Среди них – своеобразие линии рисунка и композиционных решений; преобладающая линейная перспектива и влекомое за ней впечатление; концепция плоскостного изображения, чуждая для европейских художников, привыкших к пространственной перспективе, и объемного видения предметов. Японская традиция принесла с собой стремление к максимально точной передаче света и тени, ярко выраженную декоративность. Среди нововведений в мире иллюстрированной литературы появились *«тяга к гротеску»* [2, с. 76], стремление к свободе творчества и экспериментам.

Первый японский комикс, идентифицирующийся как манга, появился в 1902 г. Широкое распространение манга получила в 20-е годы XX века. Тогда же мангу, имеющую большое количество читателей, собирали в отдельные сборники и издавали в виде книг. Так появился феномен манги, литературной новации японского происхождения.

Первые издания были созданы в комедийном жанре и носили преимущественно сатирический характер. Особое место в истории развития манги занимает послевоенный период. Решающую роль в нем сыграл Тэдзука Осаму, опубликовавший свое первое произведение в 1946 году. Печатное издание его комикса *«Новый остров сокровищ»* было распродано практически сразу. Тираж издания составил напечатано 400 тысяч экземпляров, что для середины XX века было феноменальным успехом.

В восьмидесятые годы вышло множество интервью с его участием, в одном из которых он говорил: *«Это не картина в чистом виде, но набор сильно сокращенных символов. Иначе говоря, манга для меня представляет собой своего рода условный язык или набор выразительных средств. Я, пожалуй, не художник, но писатель, просто создаю свои истории особого рода буквами»* [1, с. 68].

Подчеркнутая условность манги как языкового средства тесно переплетена с культурными художественными традициями Японии. В национальном сценическом искусстве для передачи эмоции или отношения, характера персонажа часто используются танец или группа поз, особый вид сценического макияжа и костюмов. Ярче всего эта традиция представлена в символикте театра «но», в котором традиционной считается знаковая система, состоящая из двух сотен поз.

Создатели манги делают акцент на линейности рисунка, а не на привычной европейскому и американскому читателю детальной прорисовке. Мангаки превращают детализацию в фирменную черту произведений, но и она присутствует только на полномасштабных фреймах, включающих не один информационный слой.

Отсутствие акцента на детализации чаще всего продиктовано традициями изобразительного искусства эпох Нара и Хэйнан. Именно в них зародилось убеждение в том, что рисунок является лишь дополнением к основному иероглифическому тексту. С тех пор рисунок, дополняющий литературное произведение, был крайне схематичен, и только в эпоху зарождения и расцвета манги он стал трансформироваться в художественное искусство. Менее тщательную проработку деталей можно связать с национальным равнодушием к эстетике недосказанности. Категория неочевидного тайного является одним из базовых принципов взаимоотношения с миром, и потому по сей день находит такое воплощение в феномене манги.

Отличается и работа с фоновыми элементами: японская художественная традиция позволяет обойтись общими намеками или символами-указателями, нередко используя размноженное изображение цветов, рыб и других элементов, в особенности для передачи настроения и атмосферы.

В отличие от текстовой наполненности американского и европейского комикса, манга предпочитает немногословность и лаконичность. Для описания внутреннего состояния персонажа достаточно одного фрейма – то, в каком виде его изобразит мангака, уже скажет о многом, а остальное можно считать по заднему фону и окружающим его элементам: опадающим лепесткам сакуры, темным полосам над головой, блесткам вокруг тела. Манга традиционно читается справа налево, как японские столбцы иероглифов, и печатается черно-белой. Ее объем в журнале составляет 10-20 страниц, в отдельном томе – до трехсот, она все чаще издается сразу в книжном формате.

В настоящее время манга является основой, матрицей для всех видов массового искусства. Она лежит в основе аниме, кименатографа, музыки и компьютерных игр. Некоторые тайтлы становятся настолько культовыми, что создают вокруг себя целую индустрию, остаются актуальными десятилетиями. Развившись до мирового уровня под сильнейшим американским влиянием, в XXI веке манга сама воздействует на творчество графиков и мультипликаторов по всему миру.

Японское городское пространство в манге играет одну из определяющих ролей. Город может быть подспорьем мангаки для описания состояния изображаемого героя, атмосферы ситуации или, как часто бывает, для погружения читателя в то или иное настроение. Изображение городской панорамы является одним из излюбленных приемов мангака, так как японская культура – культура символов, смыслов и недосказанностей – предполагает передачу важной информации посредством сторонних каналов и не приемлет прямолинейности или грубости.

Семиотику города, настоящего или вымышленного, отражает ананез и привычки самого мангаки, а также то настроение и состояние, которые он передает через них. Выбор места действия в произведении исходит из культурных особенностей, а точное его местоположение может быть упомянуто всего один раз или не упоминаться вовсе.

Дух места города в таком повествовании будет неразрывно связан с природой, происходящими событиями и жизненным путем главного героя. Дождь, солнце, землетрясение, цветение сакуры и даже звездопад будут лишь инструментами в руках опытного мангаки.

Если тайтл становится популярным, городское пространство переносится в реальность. Места, существующие в современности или существовавшие ранее, становятся местами паломничества фанатов, а если таких мест нет и не было – создаются с нуля. Таким образом, городское пространство не только видоизменяется под воздействием произведения, но и создается благодаря ему, вопреки устоявшимся порядкам.

Примером такого паломничества стала Йокогама в связке с мангой «Великий из бродячих псов», а пространством стала Деревня скрытого листа из «Наруто». Таким образом, связка из реального места, манги и мангаки, фанатов и читателей делает возможным воссоздание или рождение нового духа места, что является уникальным для японской культурной традиции, берущей свое начало еще во времена эпохи Асука.

Городское пространство современной Японии и феномен манги во многом взаимовлияют друг на друга, предоставляя духу места возможность деформироваться, видоизменяться, деконструироваться и перевоплощаться во что-то новое или, наоборот, хорошо забытое старое. С точки зрения исторической реконструкции такой подход обязывает контролировать изменения в культуре, однако японская ментальность регулирует эти процессы автоматически. В силу национальных особенностей и многовековой истории раскрытие семиотики современного городского пространства Японии через феномен манги не только возможно, но и предпочтительно, поскольку наиболее точно современное городское пространство может быть описано именно так.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Катасонова Е.Л. Манга и ее прародители. Тэдзука Осаму и его художественная «перестройка». Страна комиксов // Японцы в реальном и виртуальных мирах: Очерки современной японской массовой культуры. М.: Восточная литература, 2012. С. 59-104.
2. Ashcraft B., Plankett, L. Cosplay world. NY: Prestel Publishing, 2014.
3. Tanaka A. From Barrier-free to Free Barriers: Unfulfilled Dreams of the Visually Handicapped in Modern Japan. Japanese Society of Cultural Anthropology. Tokyo, Japan: Hakusuisha, 2005.