

Медиакоммуникационные особенности комикса в периодических изданиях для детей в России и Японии

В статье поднимется вопрос о сущности комикса, анализируются его структурные составляющие, взаимодействие вербальных и визуальных компонентов. В России комиксы в данный момент наиболее часто используют в периодических изданиях для детей. В Японии комиксы являются одним из наиболее важных элементов медиасистемы. В российских и японских периодических изданиях комиксы имеют сходства и различия. Сходства обусловлены тем, что рассматриваемые издания рассчитаны на детскую аудиторию, отличия связаны с особенностями менталитета, а также тем, что японские комиксы «манга» обладают своими коммуникационными особенностями, выделяющими их среди других комиксов.

Ключевые слова: комиксы, манга, журналы, филактер, нарратив.

Современное общество невозможно представить без средств массовой коммуникации. В XX в. появляются новые средства массовой коммуникации и осуществляется переход от вербальной культуры к визуальной. Технологии продолжают развиваться, что приводит к возникновению новых способов коммуникации, новых возможностей подачи информации для ее ускоренного усвоения и увеличения влияния на аудиторию. В таких условиях становится популярным комикс как визуально-текстовый способ коммуникации.

Первые комиксы были небольшими и занимали несколько страниц. Со временем издание комиксов развивалось, они стали делиться на жанры, ориентированные на определенную аудиторию. Этот процесс ярко выражен в Японии, где комиксы называют «манга».

Первым исследователем комиксов считается У. Эйсер. Согласно его определению, комикс представляет собой серию статичных образов, организованных в определенную последовательность с целью рассказать историю или выразить мысли¹.

Российский ученый Е.В. Козлов, занимающийся изучением комиксов, определяет этот феномен как «нарративную форму текста, сочетающую в себе письменный текст и изобразительные элементы»².

К.А. Нагорна считает комикс перспективным видом медиа, которое служит упаковкой для передачи культурных ценностей широкой аудитории. Комикс ориентирован в первую очередь на массовую аудиторию. В систему знаков комикса отбираются лишь однозначно воспринимаемые символы, базирующиеся на работе конкретного мышления³.

Американский исследователь С. Маклауд определяет комиксы как «вид последовательного искусства, в котором серия изображений и текст в определенной последовательности выполняют функцию передачи информации, развлечения или получения эстетического отклика у читателя»⁴.

Под вербальными компонентами понимается буквенный текст, все речевое единство в рамках комикса. В комиксах можно выделить несколько типов текста.

Диалоговый, или речевой. Этот вид текста обычно заключен в пузырь, который исходит от персонажа – филактер⁵. Текст диалогов в японских и русских журналах записывается слева направо. В российских детских журналах используются простые языковые обороты, несложные и неполные предложения. В манга диалоги записываются азбуками хираганой и катаканой, иероглифы не используются. В обоих случаях применяют разговорный стиль, не встречается разграничения на женскую и мужскую речь.

Текст для передачи звуков. В манга текст изображается рядом с предметом, от которого исходит звук. Он никак не обрамляется, запись звука выделяется более жирным шрифтом. Обычно этот вид текста используют для представления природных явлений (свист ветра, шелест листвы), для озвучивания животных (мяуканье кошки), для озвучивания взаимодействия предметов, персонажей друг с другом или с окружающей средой (звук бьющейся посуды, звук удара), для озвучивания действий (звук храпа, смеха). Иногда звуки животных или действий человека, например смех, помещают в филактер.

Авторский текст. Этот вид текста может быть оформлен в отдельную прямоугольную рамку или в качестве сноски внизу страницы. В японских журналах авторский текст может записываться сверху вниз, для него используют нейтрально-вежливый стиль речи.

Основные различия вербальных компонентов российских и японских журналов связаны со спецификой японского языка. В Японии писать можно иероглифами или азбуками, текст оформляется по-европейски слева направо или по-японски – сверху вниз. Кроме того, в японском языке существует несколько уровней вежливости: неформальный, нейтрально-вежливый, вежливый. В детских журналах используют неформальный или нейтрально-вежливый, если этого требует ситуация (например, обращение к старшим). В японских журналах меньше текста по сравнению с российскими. Это связано с национальными особенностями. Иероглифы по своей сути есть упрощенные картины, поэтому японцам привычно воспринимать сообщения через изображения.

Все, что попадает в рамки комикса, становится частью его внутреннего языка и не может быть вычленено как отдельный объект. Комикс можно рассматривать в качестве особенно устроенного механизма, обладающего не только способностью развлекать, но и заключать в себе высоко сконцентрированную информацию. При восприятии комикса происходит постоянное движение от изображения к изображению, от изображения к тексту, от текста к изображению. Это движение обусловлено внутренней взаимозависимостью между текстом и визуальным рядом.

Японские и российские комиксы для детей – цветные. Цвет в комиксах может выполнять несколько функций. Среди них:

- 1) реалистическая; данная функция заключается в установлении аналогии между красками изображаемых предметов с их цветом в реальности⁶;
- 2) символическая, которая заключается в варьировании цвета в зависимости от индивидуальной авторской философии или художественной концепции конкретного произведения; для отрицательных персонажей используют часто темные цвета: например, в японском журнале «Мэбаэ» одним из главных персонажей считается Анпанман⁷, и его главный противник Байкинман выглядит как черный робот;
- 3) эстетическая; художники стараются сделать персонажей как можно выразительнее: для этого используют большие глаза, ресницы; для детских журналов характерно использование ярких или светлых тонов⁸; в японских журналах визуальный ряд представлен также в виде иллюстраций к сказкам⁹.

Отдельное статичное изображение в комиксе находится в белых рамках, которые называют «панели». Изображение, отделенное панелями, называют «кадр»¹⁰.

Предметы и пейзажи в комиксах изображаются достаточно реалистично, чтобы люди могли спроецировать изображение комикса

на действительность, а персонажи комиксов – весьма условно, чтобы читатели могли подставить себя вместо героя. Ведь человек часто бессознательно подставляет себя на место героев комикса и вместо линий видит свое лицо¹¹.

Как правило, персонажи комиксов обитают в придуманном мире. Простота фона позволяет детям дорисовать этот мир в своем воображении. Эта тенденция наблюдается как в российских, так и в японских журналах. В журнале «Мэбаэ» комиксы вселенной «Анпанман» и «Дораэмон» фоны раскрашивают одним цветом, без оттенков, но прорисовывают детали, например листья на деревьях, цветы с мелкими лепестками. В журнале «Смешарики» прорисовывают детально жилище персонажей, интерьер, предметы обихода, но очень просто изображают объекты природы: крупные листья, цветки, камни¹².

В российских и японских комиксах с помощью линий и штрихов создается эффект движения. Кроме этого, линии используют для передачи эмоционального состояния героя. Например, если герой подавлен, то вокруг него будут темные линии, демонстрирующие депрессивное состояние персонажа, наличие светлых линий говорит о том, что герой очень счастлив. В японских комиксах кроме линий и штрихов используют фон или предметы для передачи настроения. Например, опавшие лепестки сакуры символизируют боль или потерю, домашние питомцы могут поддерживать своих хозяев, раскаты грома могут означать либо страх, либо тревогу на душе – в зависимости от контекста.

Для передачи эмоционального состояния в манга деформируют пропорции тела героя. Когда персонаж кричит, его рот становится невообразимо большим, если герой потерпел поражение в споре, его тело расплющивается и стекает со стула или лестницы. Когда герой злится, его рот изображают слишком большим. Иногда для того, чтобы показать настроение персонажа, просто меняют цвет фона. Например, если герой злится, то фон вокруг него становится темно-красным¹³. Когда персонаж Ньюша из журнала «Смешарики» мечтает о чем-нибудь, вокруг нее появляется фон в нежных розово-желтых тонах¹⁴.

Комиксы в журналах для детей используют преимущественно визуальные приемы и способы для передачи информации своей аудитории. Манга более детализирована. Японские издатели сочетают больше цветовых вариантов. Кроме того, японцы через штрихи, игру цвета, деформацию пропорций персонажа передают информацию о внутреннем состоянии одного или нескольких героев. В российском журнале пользуются преимущественно цветовыми приемами и – в отличие от японских – реже обращаются к национальным приметам, традициям, символам.

-
- ¹ См.: *Цыркун Н.А.* Комикс и кинематограф: общий генетический код // Артикульт. 2013. № 9. С. 4–10.
- ² *Козлов Е.В.* Комикс как явление лингвокультуры: знак–текст–миф. Волгоград: ВФ МУПК, 2002. С. 39.
- ³ См.: *Онкович А.В.* Комиксы как форма визуальной медиакommunikации // Визуальная коммуникация в социокультурной динамике. Казань: Изд-во Казан. ун-та, 2015. С. 85–93.
- ⁴ *McCloud S.* Understanding Comics. N.Y.: William Morrow, 1993. P. 22.
- ⁵ *Сонин А.Г.* Комикс: психолингвистический анализ. Барнаул: Изд-во Алтайского госуниверситета, 1999.
- ⁶ Журнал «Мэбаэ» – март 2015. Токио: Сёгакукан. С. 65.
- ⁷ Журнал «Мэбаэ» – март 2016. Токио: Сёгакукан. С. 74.
- ⁸ См.: *Антонова С.Г.* Редакторская подготовка изданий. М.: Логос, 2004. С. 311–315.
- ⁹ Журнал «Мэбаэ» – март 2015. Токио: Сёгакукан. С. 53.
- ¹⁰ *McCloud S.* Op. cit. P. 47.
- ¹¹ Ibid. P. 34.
- ¹² Журнал «Смешарики» – декабрь 2016. М.: Эгмонт. С. 15.
- ¹³ Журнал «Мэбаэ» – март 2015. Токио: Сёгакукан. С. 8.
- ¹⁴ Журнал «Смешарики» – март 2017. М.: Эгмонт. С. 12.