

Юлия Магера

выпускница кафедры истории и теории культуры РГГУ

Фрагмент магистерской работы «Образы подростков в манге» (направление «Культурология» 031400.68, Москва, 2010).

Повествовательная структура и типы историй подростковой манги

Занимая промежуточное положение между словесностью и изобразительным искусством, комикс вобрал в себя многие черты массовой литературы. Если в массовой литературе повествование разворачивается за счет вербальных¹ средств, тяготеющих к стандартизированным и упрощенным приемам (использование одинаковых типажей героев или речевых конструкций), то в комиксе история схожим образом раскрывается за счет средств визуальных (обращение к определённому набору стандартных изобразительных приёмов – графико-символическому языку комикса/манги, начертание используемых шрифтов, форма бабблов² и пр.). Таким образом, повествование в обоих типах произведений строится в соответствии с жанровыми клише и сюжетными формулами.

Определенное сходство обнаруживается во внешних характеристиках «бульварных романов» и манги: те и другие издаются в книжках карманного формата (покетбук) с мягкой обложкой, средний объем текста в которых составляет около двухсот страниц. Следует заметить, однако, что вид покетбука, в отличие от литературных опусов, манга принимает не сразу.

Первая публикация манги в Японии обычно осуществляется в специализированных комикс-журналах («Shonen Sunday», «Nakayoshi» и пр.)³, выходящих еженедельно, дважды в неделю или раз в месяц. Журналы ориентируются на различные возрастные, социальные и профессиональные

¹ Вербальный (лат. *verbalis*, «словесный») — термин, применяемый для обозначения процессов оперирования знаками, словами.

² Баббл (от англ. «bubble», пузырь) — способ изображения в комиксах речи персонажей — в виде облачков или пузырей, вылетающих изо рта.

³ «Shonen Sunday», «Shonen Magazine», «Shonen Jump» — журналы манги для мальчиков; «Nakayoshi», «Ribon» — журналы манги для девочек. Первые журналы, печатающие мангу, появились в начале XX века. Сейчас такие журналы публикует почти каждое крупное японское издательство. Тиражи составляют от 1 до 5 млн. экземпляров, а общая доля от всей печатной продукции Японии – 40 %.

группы и разделяются по половой принадлежности аудитории. В выпуске, как правило, печатается 10-15 манга-сериалов (каждый по одной главе объёмом в 30 страниц); нередко из-за толщины издания и низкого качества бумаги такие журналы в шутку называют «телефонные справочники» («phone books»). Та манга, которая приобрела наибольшую популярность, впоследствии выпускается в виде отдельных томов — «танкобон».

В России манга выпускается исключительно в формате танкобон и периодичность её выхода носит скорее хаотичный характер. Это связано с предельным разделением сегментов книжной и журнальной продукции на российском рынке и неустойчивым финансовым положением издательств. Возникают трудности и с лицензированием манги, поскольку японские компании предпочитают сотрудничать с крупными издательствами, имеющими свою историю, а в России выпуском манги занимаются совсем молодые издательства, никак не зарекомендовавшие себя на рынке⁴. В настоящее время индустрия японских комиксов в России только начинает формироваться, поэтому отсутствует налаженный механизм действия.

Как и массовая литература, манга подчиняется «механизму повторения, поддерживающего и умножающего успех, — это может быть повторение “в пространстве” (кино- и телеэкранизация нашумевшей книги, превращение имен её героев и автора в модные значки, а их изображений — в сувениры) и “во времени” (серийность, постоянные ремейки⁵ и продолжения сюжетов, становящихся своего рода “классическим наследием” массовой культуры...)»⁶.

⁴ Е.Кольчугин (представитель издательства «Истари комикс»): «Для японских издательств важны компании с историей, с "history". Мы столкнулись с этой проблемой — потому что мы молодая компания, никакой "истории" у нас нет. И нам пришлось доказывать, что мы что-то представляем; те, кто следил за нами с 2008 года, видели, что мы сначала издали китайских авторов, корейских и наконец-то получили японских. <...> То есть, чтобы получить у японцев что-то, надо (как они говорят) «иметь историю» — для них это очень важно, это их менталитет, их компании существуют по 100-200 лет». Цит. по: Судьба манги в России. Манга как часть визуальной культуры // Круглый стол в рамках фестиваля «КомМиссия», май 2010: <http://chedrik.ru/up2/content/view/211/40/>

⁵ Ремейк (англ. remake — букв. «переделка») — в современных кинематографе и музыке — более новая версия или интерпретация ранее изданного произведения (фильма, песни, любой музыкальной композиции или драматургической работы). В русском языке термин часто используется в связи с музыкальными произведениями, тогда как в английском — практически исключительно по отношению к фильмам, мюзиклам, спектаклям.

⁶ Гудков Л., Дубин Б., Страда В. Литература и общество: введение в социологию литературы. М., 1998. — Гл.5. Массовая литература как социальный феномен: <http://www.iek.edu.ru/publish/pusl5.htm>

Например, манга «Блич» («Bleach»)⁷ продолжает успешное существование в виде анимэ-сериала (свыше двухсот серий), нескольких полнометражных фильмов, рок-мюзикла и многочисленной сувенирной продукции: сумки, значки, кружки, статуэтки, мягкие игрушки, кошельки, часы, брелки и др.

Такого рода повествования строятся на принципах мимесиса⁸, отсылая к предметам и образам повседневной реальности, где в знакомой обстановке персонажи совершают привычные действия и решают насущные проблемы. Повествования массовой культуры несут явную жизнеутверждающую окраску, в которой добро всегда восторжествует, а зло будет наказано. Герои лишены внутреннего конфликта и рефлексии, главной их задачей становится устранение внешних проблем. Несмотря на значительное сходство с массовой литературой, манга обладает оригинальными чертами.

Японские комиксы отличаются обширностью разрабатываемых тем и сюжетов: «приключения, животные, спорт, бизнес, полиция, демоны и ангелы, привидения, детективы, фэнтези; история, комиксы ужасов; юмор; боевые искусства, медицина, музыка, повседневная жизнь, любовь, секс; научная фантастика; война, киберпанк»⁹. Особо выделяются специфически японские жанры – *сэнтай* (истории, где с различными трудностями справляется постоянная команда героев), *добуцу* (истории о животных), *спокон* (истории спортивной тематики), *меха* (жанр научной фантастики, посвященный гигантским механизмам, управляемым человеком изнутри) и т.д. При этом вышеперечисленные жанры нередко сосуществуют в комбинации. Например,

⁷ «Bleach» — манга Тайто Кубо, публикующаяся в журнале «Сёнэн Джамп» с 2002 г. В ней рассказывается о современном школьнике пятнадцати лет, Ичиги Куросаки, который обладает способностью видеть души умерших. Когда на его семью напал злой дух, мальчик перенял часть силы синигами (проводника душ) и победил чудовище. Затем у его близких друзей тоже начинают проявляться сверхъестественные способности, и Ичиги вместе с ними становится истребителем нечисти, защитником слабых и воином с непоколебимой силой духа.

⁸ Мимесис (греч. *mimesis* — подражание) — термин, характеризующий сущность человеческого творчества, в основе которого лежит подражание искусству действительности.

⁹ Полякова Кс.В. Становление семиотической системы американского комикса и японского манга. СПб., 2004, диссертация. — С. 18.

жанровая специфика манги «Наруто» («Naruto») ¹⁰ определяется как боевые искусства, приключения, комедия (юмор).

Характерной чертой повествовательной структуры манги выступает трансформация героев. На протяжении множества серий герои не остаются неизменными, а взрослеют и даже стареют. Если персонаж уже в среднем возрасте или преклонных годах, то в истории могут присутствовать сцены, отсылающие читателя к периоду его детства и юности. Соответственно могут меняться и взаимоотношения героев: бывший противник (антагонист) становится союзником, а близкий друг переходит на сторону тёмных сил.

Мангу можно рассматривать как тип формульного повествования. Это определение принадлежит американскому культурологу Джону Кавелти, который в своей книге «Приключения, тайна и любовная история: формульные истории как искусство и популярная культура» предложил применять к анализу литературных произведений метод, основанный на синтезе изучения мифологических архетипов и правил написания масс-литературных текстов ¹¹. Умберто Эко отмечал, что царящие на страницах американских комиксов образы взрослых мускулистых супергероев отсылают к мифологическому архетипу ¹² Геракла ¹³. Герои же сёнэн-манги ¹⁴ в большинстве своем лишены такого явного проявления мускульной силы и физической мощи. Их стройные, молодые, ненакачаные тела призваны показать преобладание силы духа над плотью, что отсылает читателя к архетипу библейского Давида, побеждающего Голиафа: «Японские зрители очарованы идеей превосходства духа над физической силой,

¹⁰ «Наруто» — манга Масаси Кисимото, публикующаяся с 1999 г. по настоящий момент. Действие в манге сразу поставлено в рамки вымышленного пространства. Главный герой — двенадцатилетний Наруто Удзумачи, который живет в деревне Сокрытой-в-Листве и учится в школе ниндзя. Его мечта — стать самым великим ниндзя, хотя порой он ведет себя крайне нелепо и не всегда справляется с заданиями. Положение мальчика усложняется тем, что в его теле запечатана сила Девятихвостого лиса. Вместе с другими двумя учениками (Сакурой и Саскэ) он постигает искусство сражения, преодолевая препятствия и защищая своих друзей от опасностей.

¹¹ Cawelti J.G. *Adventure, mystery and romance: Formula stories as art and popular culture*. Chicago, 1976. На русском языке публиковалась первая глава («Формулы, жанры и архетипы»); подробнее см.: Кавелти Дж. Г. *Изучение литературных формул* / пер. с англ. Е.М.Лазаревой // *Новое литературное обозрение*, 1996, № 22 - С. 33 – 64. — *Прим. ред.*

¹² Архетип (греч. arche «начало» + typos «форма, отпечаток») — первоначальная модель, впервые сформированный исконный тип. В культурологии — образ, отпечаток, остаток, отражение опыта всего человечества, сохранившейся и хранящейся в коллективном бессознательном.

¹³ Эко У. *Миф о супермене* // *Роль читателя: исследование по семиотике текста*. СПб., 2007. — С. 179.

¹⁴ Сёнэн-манга (яп. shounen, «юноша») — манга, предназначенная для юношей от 12 до 18 лет.

и мастерства превосходящего мускулы. <...> Маленькие Давиды постоянно встречают огромных Голиафов в комиксах для мальчиков, возможно потому, что многие японцы хотели бы видеть себя в качестве сильных духом Давидов в мире грубых гигантов»¹⁵.

Архетипическим источником рассказов в сёдзё-манге¹⁶ выступает сказка о Золушке, в которой независимые и успешные в карьере девушки продолжают ждать своих принцев: «Что касается репрезентации женщин, то фильм “Красотка” стал настоящим хитом в Японии, с его историей о Золушке, которая была близка аналогичным историям в “дамских комиксах” и телевизионных драмах»¹⁷.

Истории в жанре сёнэн чаще всего посвящены становлению характера в обстоятельствах авантюры (что соответствует формуле «приключения»). В приключенческой манге главный герой вместе с друзьями выполняет определенную миссию, путешествуя и преодолевая различные препятствия. В результате он успешно справляется со всеми возникающими на его пути опасностями и достигает намеченной цели. Такие повествования выступают своего рода описанием инициации, проходя которую мальчик в трудных ситуациях должен проявить всё своё мужество, смекалку и силу воли для того, чтобы стать настоящим мужчиной.

Жанр сёдзё апеллирует к другому типу приключенческого повествования – любовной истории. Здесь преодоление препятствий выражается в виде устранения различных преград между любящими друг друга персонажами, счастливому объединению которых постоянно мешают недоброжелатели или соперники; нередко влюблённых разделяют границы двух миров (в таких историях главная героиня нередко переносится в параллельный мир – в Древний

¹⁵ “Japanese audiences are fascinated by the idea of spirit overcoming force, and skill overcoming brawn. <...> Little Davids are forever meeting brutish Goliaths in boys’ comics, perhaps because many Japanese like to see themselves as spiritual Davids in a world of boorish giants”. Цит. по: *Buruma I.* A Japanese mirror: Heroes and villains of Japanese culture. London, 1984. – P. 133.

¹⁶ Сёдзё-манга (яп. *shojo*, «девушка») – манга, предназначенная для девушек от 12 до 18 лет.

¹⁷ “With regards to representations of women, *Pretty Woman* was a big hit in Japan, with its Cinderella story being similar to the stories found in ‘ladies’ comics’ and television drama”. Цит. по: *Iwamura R.* Letter from Japan: from girls who dress up like boys to trussed-up porn stars – some of the contemporary heroines on the Japanese screen: <http://www.mcc.murdoch.edu.au/ReadingRoom/7.2/Iwamura.html>

Китай, в средневековые европейские страны, в королевство котов и т.п. – где ей суждено урегулировать конфликт, восстановить порядок и, возможно, встретить наконец свою любовь).

Характерно, что в обоих типах историй чётко прослеживается гендерное разделение ролей. Если в манге для мальчиков главным остается достижение намеченной цели и приобретение навыков в какой-либо сфере – единоборствах, спорте, искусстве (т.е. совершенствование себя в профессиональном плане), то для девочек на первое место выходят взаимоотношения с противоположным полом и обретение «женского счастья». На акцентировании темы любви и секса выстроены те истории для женской аудитории, что создаются в жанрах сёнэн-ай¹⁸ и яой¹⁹.

Если давать обобщённую характеристику типам историй в сёнэн и сёдзё манге, то в них обычно повествуется о подростках, которые являются учениками школы или сотрудниками какой-либо организации. На первый взгляд, они ничем не отличаются от своих сверстников, соответствуя типу «обыкновенный японский школьник» и «обыкновенная японская школьница»²⁰. В результате определенных обстоятельств они открывают в себе особые способности (зачастую при этом – если действие происходит в мире, отсылающем к реальности наших дней – герои к тому же получают возможность переноситься в параллельные миры). В дальнейшем подростки постоянно сталкиваются со всевозможными проблемами или выполняют различные задания, которые требуют от них принятия правильных решений и немедленного выбора действий.

¹⁸ Сёнэн-ай (яп. shounen, «юноша» + ai, «любовь») — жанр сёдзё-манги, повествующий о любви между персонажами мужского пола. Зародился в начале 1970-х гг.

¹⁹ Яой (сокр. от яп. «yama-nashi ochi-nashi imi-nashi»: ни кульминации, ни конца, ни смысла) — жанр сёдзё-манги, повествующий об откровенных сексуальных отношениях между персонажами мужского пола. Сформировался на основе сёнэн-ая в конце 1970-х - начале 80-х гг.

²⁰ Обыкновенный японский школьник/ школьница (сокр. ОЯШ) — типаж большинства манга и анимэ-сериалов. Его распространенность объясняется тем, что целевой аудиторией выступают подростки, которые легко идентифицируют себя с данным типажом героя.

В сёдзё-манге «Таинственная игра» (Fushigi Yūgi)²¹ мы встречаем похожий сюжет, только с иной расстановкой акцентов – здесь уже более активно проступает любовная линия. Препятствия преодолеваются не с целью оттачивания боевых навыков и не из-за стремления стать мужественным и сильным, а ради обретения любви и сохранения дружеских отношений.

При сравнении элементов нарратива²² различных произведений можно обнаружить схожие повествовательные конструкции. Так, например, для главных персонажей сёнэн-манги, таких как Ичиго Кurosаки («Блич»), Наруто Удзумаки («Наруто») и Хроно («Крестовый поход Хроно»)²³, каждый из этих подростков обладает недюжинными способностями именно благодаря заключенному в его теле могуществу злого духа. Так, в тело новорожденного Наруто был запечатан дух Девятихвостого лиса-оборотня, а Ичиго приобретает часть демонической силы Пустого²⁴, когда овладевает новой техникой использования меча. В этих двух случаях подростки не подозревают о демонических способностях, которые проявляются у них лишь в ситуациях особого напряжения и яростной атаки. Хроно же сам является демоном, но сдерживает свою силу, пребывая в облике 12-летнего подростка после заключения особого договора с девочкой Розеттой.

²¹ «Таинственная игра» — манга Юу Ватасэ, главной героиней которой является пятнадцатилетняя ученица средней школы Миака Юки; вместе со своей подружкой Юй Хонго она случайно забредает в закрытое книгохранилище. Девочки находят загадочную книгу «Вселенная четырех богов», которая обещает исполнить желания любого, кто дочитает её до конца. Едва начав читать книгу, девушки попадают в другой мир — Древний Китай. Поначалу их ждут неприятности, но после встречи с юношей Тамахоме и принцем Хотохори их пребывание в древнем царстве находится под защитой. В дальнейшем Миака становится жрицей, которая по легенде должна собрать семерых воинов Судзаку, чтобы обрести великую силу и исполнить свои желания.

²² Нарратив (лат. *narrare*, «языковой акт») — повествование, рассказ, изложение фактов.

²³ «Крестовый поход Хроно» — действие манги разворачивается в Нью-Йорке 1920-х годов. Главный герой Хроно является членом Магдаленского ордена — организации, которая борется с нечистой силой. Вместе со своей напарницей, Розеттой, он истребляет демонов и помогает ей найти пропавшего брата Иешуа. Когда-то Хроно сам был демоном, но заключив договор с Розеттой, вынужден находиться в облике 12-летнего подростка и не использовать демонические способности, запечатав часть своей силы в магических часах. В ситуации особой опасности Розетта снимает печать с часов, и к Хроно возвращаются его силы и прежний облик (но при этом сокращается время жизни его напарницы).

²⁴ «Пустой» — в манге «Блич» — злой дух, который после смерти человека овладевает его душой, если та долгое время скитается по земле и не может попасть на небеса (в Сообщество душ). Процесс превращения в «пустого» сопровождается разрушением Цепи судьбы (цепь, тянущаяся из сердца), на месте которой образуется дыра, и трансформацией души в уродливого монстра с белой маской на лице. Поскольку Ичиго сражается с «пустыми» только в своей духовной оболочке, на время покидая тело и оставляя его в реальном мире, то заражение «пустым» происходит не после смерти героя, а во время одной из его тренировок в параллельной реальности.

Такое преобразование героев отсылает к понятию «альтер-эго»²⁵; интересно, что в приведённых примерах «тёмная сторона личности» привносится извне, и подростки должны побороть в себе злое начало, черпая силы из своего юного возраста и чистоты. Герои должны не поддаться власти безграничной мощи, которая уже заключена в них, и усмирить неконтролируемую силу.

Эти сюжеты предоставляют подросткам определенные модели поведения в соответствии с нормами японской этики и гендерным разделением ролей. В них демонстрируется, как надо относиться к старшим, как понимать выражение «быть сильным», как следует заботиться о своих близких и т.д. Отображаемые действия и эмоции, представленные в доступной символической форме и основанные на механизмах массовой культуры, понятны подросткам разных стран.

Повторяемость повествовательных конструкций и типов историй подростковой манги указывает на их сходство, что влечет за собой непрерывную трансляцию устойчивых элементов текста. В свою очередь, постоянно воспроизводимые повествовательные структуры легко считываются на эмоциональном и подсознательном уровне и влияют на ценностные ориентации подростков, в чем проявляется важная социализирующая черта манги и анимэ.

²⁵ Alter ego («альтер эго»; в переводе с лат. «другое я») — реальная или придуманная альтернативная личность человека. Это может быть лирический герой, образ, закрепившийся за псевдонимом, наместник или даже одна из множества личностей, появившихся в результате психического расстройства. Проявление альтер-эго особенно характерно для американских комиксов, оно подразумевает стремление скрыть свою истинную сущность под маской обычного гражданина (к примеру, альтер-эго Кларка Кента — Супермен, а Брюса Вейна — Бэтмен). В вышеперечисленной манге значение альтер-эго приобретает несколько иной характер: здесь под маской обыкновенных подростков скрываются демон (Хроно), «пустой» (Ичиги) и лис-оборотень (Наруто).