Міністерство освіти та науки України
Галицький фаховий коледж імені В’ячеслава Чорновола

Циклова комісія видавничої
справи та медіакомунікацій

ДИПЛОМНА РОБОТА

на тему:

«Манга у контексті світової літератури та її видавничо-поліграфічне втілення»

Виконала:
студентка групи В-41
відділення комп’ютерних та
видавничих технологій
Яржемська Катерина Русланівна

Науковий керівник:
кандидат філологічних наук
Вишневська Галина Богданівна

Оцінка _____

Тернопіль — 2022

Яржемська К. Р. Манга у контексті світової літератури та її видавничо-поліграфічне втілення. Рукопис.

Дипломна робота на здобуття кваліфікації молодшого спеціаліста зі спеціальності «Видавнича справа та редагування». Галицький коледж імені В’ячеслава Чорновола. Тернопіль, 2022. 74 с.

Роботу присвячено дослідженню манги як новітньої літератури у контексті світової. Прослідковано джерела походження манги. Здійснено тематичний аналіз видів манг та виділено найпопулярніші тайтли. Виокремлено зарубіжні та вітчизняні видавництва, які випускають японські комікси. Проаналізовано художньо-поліграфічне втілення та засоби, які роблять мангу особливим видом національної літератури.

***Ключові слова**: манга, японський комікс, сьонен, сейнен, видавництво, манхва, маньхуа, автура, авдиторія.*

ЗМІСТ

ВСТУП.....4

РОЗДІЛ І. ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА МАНГИ ЯК ГРАФІЧНОГО РОМАНУ.....8

1.1 Філософсько-естетичні передумови виникнення графічного роману як культурного феномену…….8

1.2 Манги в умовах сьогодення…….....12

1.3 Типологічна характеристика досліджуваних видань.....17

РОЗДІЛ ІІ. МАНГА-ЛІТЕРАТУРА ЯК ВИДАВНИЧИЙ ПРОДУКТ.....24

2.1 Манги та їх вплив на читацьку авдиторію.....24

2.2 Тематико-типологічний аналіз.....27

2.3 Видавнича структура крізь призму автури та споживачів.....31

РОЗДІЛ ІІІ. СУЧАСНІ ВИДАВНИЦТВА ТА ОСОБЛИВОСТІ ВИПУСКУ МАНГ.....37

3.1 Видавництва манга-літератури.....37

3.2 Аналіз місця японських коміксів на книговидавничому ринку України42

3.3 Художньо-поліграфічне оформлення та поліграфічне втілення.....47

3.4 Рекомендації щодо оптимізації діяльності.....54

ВИСНОВКИ.....57

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....60

ДОДАТКИ.....64

ВСТУП

По всьому світу графічний роман у вигляді коміксів є звичним явищем. В Україні тенденції поширення такого виду літератури не було помічено аж до недавнього часу, оскільки очевидним є те, що при радянській владі, цей вид мистецтва був заборонений і вважався «низьким», «буржуазним» жанром. Українському фаховому середовищу потрібно осмислення графічного роману як явища, його сприйняття, бо цей вид синтетичного мистецтва швидко розвивається й прагне посісти власне місце серед літературних творів.

Чільне місце серед видів коміксів посідають манги – японська адаптація цього виду графічного роману. З XX ст. вони набули великої популярності серед читачів світу. Японські комікси в Україні для багатьох залишаються ще невідомим явищем. Популяризація цього виду літератури зможе стати ще одним шляхом для культурної відкритості нашого народу та літературної обізнаності. Крім того, манги можуть стати джерелом для вироблення власного продукту. До прикладу, чорно-білий варіант оповіді можна використати для дитячої літератури та для наочного зображення дійсності у творі. Українська адаптація японських коміксів зможе розширити можливості видавництв та поповнити вітчизняну літературу новітніми матеріалами.

Зараз на українському книговидавничому ринку побачити манги можна не скрізь. Хоча за останні два роки інтерес молоді до цього виду літератури помітно зріс, вітчизняні видавництва практично не беруться за випуск японських коміксів. Читачі знайомляться із цим видом культури іноземними мовами, здебільшого російською. Тому, для поширення української мови, основним завданням видавців країни є якісний переклад іноземного продукту і високоякісне видавничо-поліграфічне втілення.

Україна не стоїть осторонь світових тенденцій книгодрукування та рейтингу популярності графічного роману, американських коміксів зокрема. Оскільки для нашої держави манги є новітньою літературою, вона лише починає входити на ринок. З кожним роком з японськими коміксами знайомиться все більше

читачів, проте специфіка їхнього виникнення та функціонального призначення ще не є вивченою. Тому дослідження їх формування та видавничо-поліграфічного втілення є **актуальним.**

Багато зарубіжних науковців досліджували жанр манги та її історію, зокрема В. Айснер, Я. Бетенс, Р. Бреннер, П. Граут, У. Еко, Ю. Магера, Х. Фрей та ін. В Україні манга як вид мистецтва почала розвиватись лише після Революції Гідності, тому наукове осмислення її лише розпочинається. Проте на сьогодні є вітчизняні дослідники, які у своїх працях також ставлять предметом дослідження графічні романи, такі як Д. Бєлов, А. Білик, О. Колесник, Л. Мильченко, Л. Олійник, Л. Татарінова, Б. Філоненко.

Мета дослідження полягає в аналізі обізнанності серед вітчизняних читачів такого жанру літератури як манга, поширенності його в контексті світової літератури; дослідженні видавничо-поліграфічного втілення манги на сучасному книговидавничому ринку України та світу.

Досягнення поставленої мети передбачає розв’язання таких **завдань:**

1) ознайомитись з історією коміксів та виникнення манги;
2) дослідити місце японського коміксу на українському ринку;
3) узагальнити інформацію та класифікацію манг як жанру літератури;
4) ознайомитись із великими зарубіжними видавництвами, які випускають манги;
5) описати найвизначніших світових авторів;
6) проаналізувати тематичний аспект популярності манги;
7) дослідити її художньо-поліграфічне втілення.

Новизна дослідження представлена тим, що серед українських наукових досліджень подібне проводиться вперше.

Об’єктом дослідження стали перекладні японські комікси, а **предметом аналізу** – друковані та електронні манги різних авторів.

Для досягнення поставленої мети та завдань ми використовували таку систему **методів**: *метод суцільної вибірки* – для відбору історичних джерел, *інформаційно-пошуковий метод* – для пошуку та вибірки знайденої інформації, *метод узагальнення* – для виокремлення найсуттєвіших моментів щодо японських коміксів, *метод класифікації* – для визначення типів та підтипів манги як літературного жанру, *описовий метод* – для аналізу графічного роману в історичному аспекті.

Теоретичне значення цієї праці полягає в тому, що її результати роблять вагомий внесок у теорію дослідження нового для України літературного жанру. Також ця робота є важливою для дослідження особливостей художньо-поліграфічного втілення манг на вітчизняному книговидавничому ринку та їх місця у контексті світової літератури.

Практичне значення зумовлюється можливістю використання отриманих результатів для подальшого вивчення графічного роману в загальному, адже феномен широкого та швидкого розповсюдження манги потребує окремого наукового розгляду, тому ця праця може стати фундаментальною для подальших досліджень.

Основні положення дипломної роботи практичного та теоретичного значення та запропоновані висновки можуть використовуватись:

- під час навчання;
- у практичній діяльності навчальних закладів;
- у професійній діяльності викладачів, студентів тощо;
- у подальшій роботі над дослідженням і розширенням теми.

Структура роботи: дипломна робота складається із вступу, основної частини, яка у свою чергу складається з одного теоретичного та двох практичних розділів (6 підрозділів), висновків, списку використаної літератури із 53 позицій і двох додатків. У тексті дипломної роботи міститься одна таблиця

і 27 рисунків. Загальний обсяг роботи складає 74 сторінки. Основний текст викладено на 46 сторінках.

Апробація роботи. Доповідь на зазначену тематику було представлено на Всеукраїнській студентській науковій інтернет-конференції (ТНТУ) (12 березня 2021 року).

РОЗДІЛ І. ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА МАНГИ ЯК ГРАФІЧНОГО РОМАНУ

1.1 Філософсько-естетичні передумови виникнення графічного роману як культурного феномену

Ще з античних часів людство робило перші спроби, щоб поєднати текст із зображенням, тим самим створюючи візуально-образне вираження думки. Спершу створювались прадавні малюнки із підписами, а через багато століть людство розвинулось до відтворення карикатур і коміксів, якому сучасне суспільство надає перевагу. «Комікс або мальопис (від англ. *comic* — комедійний, комічний, смішний; рідше вживається термін англ. *sequential art* — дослівно «послідовне мистецтво», яке використовує прийом «далі буде») — послідовність малюнків, зазвичай з короткими текстами, які створюють певну зв'язну розповідь» [8]. За рахунок того, що автори використовують одночасно вербальні та графічні компоненти, комікс швидко й ефективно передає інформацію. Такі твори дедалі більше зміцнюють свої позиції на книжковому ринку та серед читачів, тому тепер їх можна оцінювати як окремий жанр літератури та вид мистецтва.

Історія походження коміксу сягає сивої давнини. Дослідниця Н. Космацька, вважає, що «комікси беруть свій початок з наскельних малюнків, знайдених на стінах печери Ласко у Франції. Їх вважають архаїчними формами коміксу, адже вони описують тогочасне життя та деякі історії у малюнках. Так само можна сказати і про античні фрески, знайдені в Єгипті та Греції, котрі за допомогою конкретної послідовності малюнків розповідають одну цілісну історію. В епоху Ренесансу багато церковних полотен, які розповідають певну історію. Взяти до прикладу Хресну дорогу, де комплекс ілюстрованих стоянь описує останні години Ісуса перед смертю. Зараз ми спостерігаємо на стінах деяких християнських церков такі візуалізовані стації» [9].

Ще одним джерелом появи коміксів є лубочна література. Лубок – це загальна назва різновиду історичних народних картинок, створених друкованим

способом, які мали значний наклад. Тобто це були ілюстрації з надрукованим внизу текстом. «Основними темами таких оповідей здебільшого були повчальними, релігійними, казковими чи історичними. Початком поширення таких народних картинок вважається XVI-XVII ст., коли в Барселоні та Валенсі почали продавати для простолюду релігійні серійні гравюри з історії життя святих. Друкувались вони на кольоровому папері. Згодом, у 1796 р., Ж.- Ш. Пелерен випустив у світ серію таких народних картинок» [9].

«У газету комікс ввів англійський карикатурист, офортист і живописець Томас Роулендсон. Його серію про пригоди доктора Синтаксиса («Doctor Syntax's Tree Tours: In Search Of Picturesque, Consolation and a Wife») публікували у газетах з 1812 до 1821 р. Цей твір хронологічно можна вважати першим зразком справжньої графічної прози» [9]. Цього ж десятиліття, 1814 р. Кацусіка Хокусай, ксилограф із Японії, створив малюнки, які об'єднав у серію. Назвав її він «*манга*». Цей термін і сьогодні є актуальним, який позначає японські комікси. Про появу манг ми поговоримо трохи згодом.

Як говорилось раніше, комікс став розвиватись у Європі, проте найбільшого розквіту він зазнав в Америці. Комікс був опорою американської культури протягом всього XX ст. Він швидко став відмінною рисою сучасної американської культури після його появи в газетах по всій країні в перші десятиліття XX ст. Комікси також захопили увагу багатьох американців в кінці 1930-х і початку 1940-х років, особливо після появи таких героїв, як Супермен, Бетмен і Капітан Марвел. З самого початку в сюжетах таких журналів створювали окремих, легко впізнаваних персонажів, чиї зображення могли бути ліцензовані для інших цілей. Комікси об'єднали розваги і комерцію таким чином, що це стало всюдисущим в американській культурі [6].

Успіх Superman і DC Comics спонукав інші компанії коміксів створювати героїв в костюмах в кінці 1930-х і початку 1940-х років. Історики, такі як Рон Гуларт, приписують бум в коміксах про супергероїв епосі Депресії, пошуків сильного лідерства і швидких рішень, а також культурному і соціальному розколу, викликаного Другою світовою війною. Крім того, комікси

часто служили символом Америки для військовослужбовців за кордоном, які читали і збирали їх у великій кількості.

Значення поняття «комікс» також є суперечним. Найповнішу та найгрунтовнішу дефініцію цього терміну дав швейцарський письменник і художник Р. Трефер, якого вважають «батьком» цього жанру літератури. У своїх працях висловлював думку, що «комікс має змішану природу та складається із серії малюнків, що виконані у формі ескізу. Кожний малюнок супроводжується однією або двома стрічками тексту. Малюнки без тексту мали б неоднозначне тлумачення, текст без малюнків був би просто незрозумілим. Але разом вони складаються у своєрідний роман, проте настільки своєрідний, що він схожий на роман не більше, ніж на щось інше в цьому роді» [1]. Саме це стало поштовхом для поширення коміксу по Європі у формі журнального блоку, і вже на середину XIX ст. комікс є феноменом колишнього соціуму. Тепер суспільство сприймає такий текст як тип мистецтва, спосіб інформації й засіб задоволення духовних потреб [1].

Це визначення комікса Р. Трефера буде актуальним аж до 60-х рр. XX ст., аж поки він не стане значущим жанром західної літератури та культури, частиною поп-культури серед молоді тогочасного суспільства та об’єктом вивчення різних галузей науки [1].

На сучасному етапі вивчення коміксів, між дослідниками виникає конфлікт щодо їх провідного компоненту: текстово-вербального чи графічного. О. Ніколюкіна наголошує на тому, що послідовність малюнків, розміщених в конкретній послідовності, відіграє важливішу роль, аніж текст, поряд з якими він стає другорядним [1]. «Літературознавча енциклопедія» надає перевагу пріоритетності тексту над малюнками. Оскільки, там викладено, що комікс – це «серія чорно-білих або кольорових розважальних малюнків, що ілюструє розвиток сюжету, представлений мінімальним, здебільшого діалогічним, текстом» [11]. Отож, текст навіть невеликого обсягу, який супроводжує сюжет, є вихідним, тобто в прерогативі.

Важливо зачепити також жанрову своєрідність коміксів. Різна література подає різну класифікацію, але ми узагальнили її:

• *Альтернативні комікси* – це широкий спектр коміксів і графічних романів, що охоплюють різні жанри, стилі і теми. Вони вперше з'явилися в 1980-х роках, після підпільного «коміксового» руху.

• *Комікс-жахи або манги-жахи* має намір посіяти страх, налякати своїх читачів. Такі комікси можуть бути або надприродними, або реальними з елементами жорстокості. Вони спрямовані на те, щоб спровокувати психологічну, емоційну або фізичну реакцію на страх.

• *Манги* (детальніше розглянемо згодом).

• *Комікси про супергероїв* (Супермен, Спайдермен, Чудо-жінка, Халк, Капітан Америка, Бетмен та ін.). У таких коміксах розповідається про їхнє походження, суперсилу, сильні сторони і здібності, а також про суперлиходіїв, з якими їм доводиться боротися, щоб врятувати світ.

• *Науково-фантастичні комікси* розповідають футуристичні історії, які включають передові технології і, як правило, подорожі в космосі. Деколи комікси про супергероїв також потрапляють в категорію наукової фантастики через їх суперсили і зброю.

• *Екшн-комікси* зазвичай містять персонажів, які не мають особливих здібностей. Швидше, це звичайні люди, що переживають конфлікт. Більшість персонажів є детективами або працюють у поліції, і сюжет зосереджений на їх битвах із злочинцями [49].

• *Романтичні комікси* включають в себе історії про кохання і відносини. Часто вони перетинаються з іншими жанрами. Насправді, комікси про романтику вже не дуже поширені.

• *Дитячі комікси*, як правило, химерні і гумористичні, також втрачають свою популярність, оскільки більшість коміксів призначені для дорослої аудиторії.

У класифікації ми згадали про мангу, або японський комікс. Це приклад національної літератури та підвиду коміксу, який бере початок ще із стародавніх часів. Навколо цього виду літератури зараз ведеться багато дискусій та досліджень. В цій роботі ми досліджуватимемо саме мангу та її особливості.

Таким чином, розвиток коміксів як літературного різновиду сприймався суспільством поступово. Зараз же важко оцінити вплив коміксів на молоде покоління, яке активно ними цікавиться. Цей вид літератури має великий вплив на юних людей, в деякій мірі виконують виховну функцію. Тому стежити на матеріалом та історіями, поданими в коміксах, не що інше, як робота редактора.

Отже, відповідати за якість коміксів та манг і доцільність їх випуску у світ – відповідальність редакторів та видавців, котрі мають стежити за тим, що варте уваги молодого покоління та що буде виховувати в них позитивні якості і не стане в подальшому причиною «фанатизму» від цих літературних творів.

1.2 Манги в умовах сьогодення

Вище ми розглянули узагальнену класифікацію коміксів як жанру літературного роману. Специфіка поділу залежить від багатьох факторів, зокрема і від країни, де цей комікс створюється. Найяскравішим прикладом національної графічної літератури є манга, яка виникла в Азії.

Японський комікс – манга – на сьогодні є практично підґрунтям нинішньої японської поп-індустрії з усією її багатошаровою структурою. Вона вважається новітнім явищем в культурі сучасного світу, так як початок її швидкого розвитку та надзвичайної популярності, як в Японії, так і далеко за її межами, припадає на другу половину минулого століття. «Появу манги іноді пов’язують з результатами поширення в країні популярних жанрів західної візуальної культури, до яких японці почали приєднуватися з кінця XIX ст., і активно

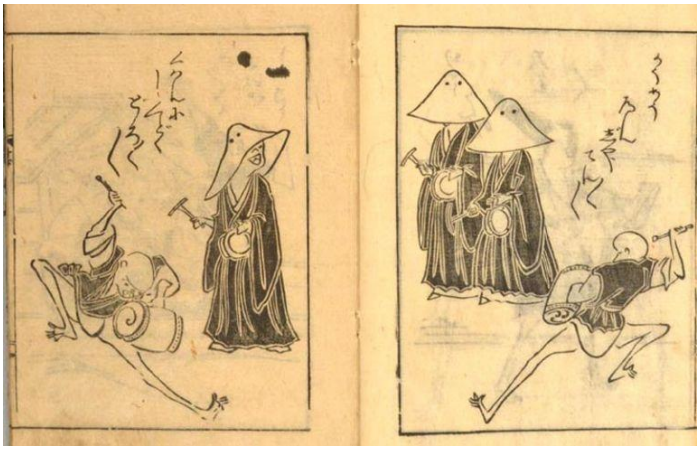
освоювати тільки після Другої світової війни. Але задовго до цього, в Японії процвітала «історія в картинках», яка виникла в Нарі – одній з стародавніх столиць країни (710-794), була остаточно сформована в роки Хейан (епоха в історії Японії, коли применшувалась роль імператора (794-1185)) досягла найвищої стадії розвитку за часів Едо, коли вже відновлювалось пряме імператорське правління (1603-1867)» [7].

Як ми вже й говорили раніше, манга – це різновид національного японського коміксу. Зараз точиться багато суперечок щодо етнічних прообразів цього виду графічного роману. Одні фахівці пов'язують його народження з лубковими картинками періоду Яйої (за археологічною періодизацію історії країн Заходу відповідає бронзовій і залізній добі: III ст. до н.е. – III ст. н.е.), які були знайдені археологами у прадавніх курганах, де були поховані перші японські імператори. Другі надають величезне значення гравюрі укійо-е для закріплення манги, як виду мистецтва. На таких гравюрах часто зображали повсякденне життя простого люду або пейзажі. Ці дослідники переконанні, що саме видатному художнику Хокусаї Кацусика, який ввів такий термін як «манга», належать схожі на сучасні комікси «живі» малюнки й оригінальні сюжети для них [7].

Малюнок 1.1. Укійо-е, «Загибель Морі Ран-мару», 1886 рік

Батьком і творцем манги, подібної до сучасної, прийнято вважати японського художника-чернця − Тоба Сьоджо, котрому приписують авторство чотирьох сувоїв монохромного живопису алегоричного змісту – «Веселі

картинки з життя птахів і звірів», які були вже згадані вище. Їх вважають своєрідними попередниками 109 сучасних японських манг і навіть започаткували новий оригінальний напрям у японському монохромному живописі під назвою тоба-е. На малюнках цих сувоїв не було тексту – прямої мови персонажів. З'явились вони аж в XVII ст., коли населення стало більш грамотним. Не могло не повпливати також поширення книгодрукування, яке дало поштовх до популярності так званих йомі-хон – дешевих ілюстрованих «книжок для читання» [17].



Малюнок 1.2. Тоба-е

Як ми згадували раніше, термін манга (дослівно означає «гротески», «дивні (або веселі) картинки») запроваджений до загального вжитку відомим японським художником Кацушікою Хокусаєм (1760-1849) у 1814 р. 15-томне зібрання його дорожніх малюнків та ескізів − «Хокусай манга» (або «Гумористичні малюнки Хокусая») − художник створював протягом 35 років, починаючи з 1814 р. і до самої смерті. Після його кончини, ця його праця була опублікована і надалі стала своєрідним підручником для багатьох поколінь японських художників.

Малюнок 1.3. «Хокусай манга»

Одним з таких наслідувачів Хокусая став Осаму Тедзука, якого в Японії називають сучасним «богом манги». Своїми надзвичайними творами, такими як «Могутній атом» і «Новий острів скарбів», проклав японським «безглуздим картинкам» шлях до світового визнання уже після Другої світової війни, перетворивши їх на один із найпопулярніших жанрів художньо-образного мистецтва, який сьогодні визнається мільйонами читачів у всьому світі, як новий вид сучасної художньої літератури» [17]. Крім того, Осаму Тедзука створив систему спеціальних засобів для вираження емоцій героїв, про яку ми поговоримо пізніше.

Манга має відмінні властивості від власне коміксів. Наприклад, перші здебільшого чорно-білі, на відмінну від американських коміксів, де ми спостерігаємо велику різноманітність кольорів та їх яскравість. Причиною різниці між цими виданнями є абсолютно різні традиції та культури. Звідси і випливає відмінність у тематиці та манері художнього відтворення.

Особливість манг виражається ще у методиці їх читання. Стовпчики японських ієрогліфів пишуться справа наліво, що не є характерним для західного читача. Багато видавців вкладають пам’ятку щодо правильної послідовності прочитання фреймів манги, одна з яких продемонстрована в Додатку А.

Над коміксами, як правило, працює ціла група людей, а створення манги – більш індивідуальне заняття. Особа, яка малює мангу, називається мангакою. Зазвичай ця людина є за сумісництвом автором сценарію, але бувають випадки, коли цим займається інший – генсакуся, або манга-генсакуся. Коли автор отримує визнання серед читачів, він може набрати команду для створення манг. Крім професійних мангак, японські комікси малюють і видають за свої кошти любителі, яких називають додзінсі. Багато нинішніх відомих мангак починали як додзінсі, видаючи свої роботи малими тиражами [11].

Є ще так звані веб-манги, які створюються за допомогою графіки на комп'ютері. Здебільшого вони є кольоровими і ознайомитись з ними можна лише на спеціальних платформах для онлайн-манг. Якщо такий комікс набирає популярність, мангака може видати їх друкованим варіантом, попередньо обговоривши із видавцем та редактором пропозиції щодо змін сюжету або мальовки манги при необхідності.

Сьогодні ж не тільки Японія випускає подібного роду видання. Азіати обожнюють цей вид літератури, тому в Кореї, наприклад, випускають манхву, а в Китаї – маньхуу. Всі ці поняття є одним жанром літератури. Різняться вони за назвою через специфіку написання ієрогліфів у згаданих країнах. Всі вони так чи інакше мають свої вімінності і за тематикою, і за специфікою національного вираження у мистецтві, і за художнім виконанням.

У рідній державі мангу давно вважають особливим видом образотворчого мистецтва, але не забувають також і про її літературний вплив. «Популярність манги в Японії надзвичайна серед представників будь-якого віку. Саме тому це мистецтво розвинулось у всі жанри та напрямки: спорт, гумор, наукова фантастика, жахіття, романтика, пригоди, бізнес, фентезі тощо. Жанри часто поєднуються: популярні сюжети про супергероїв і надможливості, гумористичні сюжети, романтика та бойовики» [2].

Не дивлячись на це, «популярність манги однозначно виправдана її сучасним підходом до зображення, різноманіттям сюжетів та жанрів, що

дозволило їй набути популярності в США та країнах Європи; розвиватися і стати основою для безлічі відеоігор та анімаційної мультиплікації» [2].

Прикладом мультиплікації є аніме (アニメ), але варто зазначити, що не кожна манга може бути екранізованою. Це залежить від ступеня популярності манги. Важливо відмітити також, що аніме має ще більший вплив на суспільство, адже воно знаходиться у легшому доступі. Також, багато читачів, особливо зарубіжних, навіть не знають про те, що аніме посилається на якийсь вид графічного твору. Це пояснюється низькою обізнаністю соціуму про цей вид літератури та японської культури.

Отже, комікси та манги розвивались поступово, з кожним століттям набираючи популярності та визнання серед читачів як засобу інформації. Наразі вони є однією із найпопулярніших видавничих продукцій. Особливо це стосується японської манги, яку читає кожна верства суспільства будь-якого віку. Не дивлячись на подібні риси коміксу та манги, вони все ж мають свою ідентичність. Це зумовлено країнами, у яких вони створюються, де кожна культура має свою специфіку, і це не може не впливати на їх тематику та художнє відтворення. Спільним в них є те, що вони мають величезний вплив на юне покоління, тим самим вони виконують виховну функцію. Тому редактори та видавці є відповідальними за те, що випускається в світ, і яка їх якість.

1.3 Типологічна характеристика досліджуваних видань

Манги на азіатському книжковому ринку знаходяться вже досить довго і є найпопулярнішою літературою. З цього виходить той факт, що їх жанрове розмаїття є досить великим. Дуже часто на вулицях азіатських міст можна знайти цілі книжкові магазини, продукцію яких складають винятково манги. Кількість мангак, які описують абсолютно різні історії та мають протилежно різні стилі написання є також незліченною.

Для кращого розуміння цього виду літератури пропонуємо розглянути узагальнену класифікацію манги. Критеріями поділу на видові характеристики є цільова аудиторія, характер інформації, сетинг, особливості національної японської культури та історії.

1. <u>За цільовою аудиторією:</u>

● *Комодо* – для дітей до 12 років. У цьому жанрі присутнє яскраве малювання, простота сюжету та високі моральні цінності.

● *Сьонен* – для підлітків від 12 до 18 років. Багатство гумористичних та бойових сцен. Напружений та динамічний сюжет. Провідною тематикою є спорт, суперництво в житті, бойові мистецтва та ін. Головні герої в мангах такої тематики виступають взірцем достойної поведінки для підлітків – вони цілеспрямовані, позитивні, завжди шукають вихід із будь-якої ситуації, навіть небезпечної; має свої підвиди:

- *сентай* – в основу такої манги покладена історія про команду героїв (здебільшого, 5 чоловік), які борються зі злом; саме цим вони нагадують американські комікси;
- *спокон* – розповідь про суперництво в спорті;
- *гарем* – головний герой часто знаходиться в кругу осіб протилежної статі, проте романтичних відносин між ними немає; манги такого жанру часто бувають гумористичним або повсякденним твором.

● *Сьодзьо* – для дівчат 12-18 років. Головний герой – молода дівчина, яка переживає певні труднощі як на романтичному фоні, так і на буденному.

● *Сейнен* – для чоловіків від 18 років і старше. Для манги цього жанру характерна глибоке розкриття персонажів, складні сюжети, підняття соціальних проблем і тонкий психологізм. Цей вид манги часто екранізуються.

● *Дзьосей* – для жінок старше 18 років. В центрі сюжету – молода дівчина, яка справляться з своєю буденною роботою, і любовна лінія, на відмінну

від сьодзьо, яка є фундаментальною в розкритті внутрішнього світу персонажів, часто буває трагічною. Аналогом у кінематографі є драма, мелодрама.

2. За сетингом:

● *Кіберпанк* – розповідається про світ майбутнього зі штучним інтелектом, фантастичними технологіями. Присутні риси антиутопії, де владу країни заміняють роботи. Атмосфера важка і похмура, малювання відповідне.

● *Стімпанк* – світ тут виступає альтернативною реальністю, де тільки починають зароджуватись технології.

● *Фентезі* – присутня магія та міфічні істоти.

● *Космічна опера* – світ далекого майбутнього, де людство контактує з інопланетянами.

● *Апокаліптика* – розповідь про настання кінця світу від техногенних чи природних катастроф. Основні риси – гіпертрофований реалізм і соціальне направлення.

● *Постапокаліптика* – життя людства після настання кінця світу. Переважають жорстокі бойові сцени.

3. Кінематографічні жанри:

● *комедія;*

● *бойовик;*

● *детектив;*

● *драма.*

4. За особливостями національної японської культури та історії:

● *Самурайський бойовик* – різновид бойовика, головним героєм якого виступає самурай. Дуже часто такі манги висвітлюють реальний період в історії країни.

● *Бойові мистецтва* – піджанр бойовика про майстрів бою, їх становлення та вдосконалення.

● *Добуцу* – розповідь про людиноподібних тварин. Сюди також відносимо історії про перевертнів.

● *Ідоли* – присвяченні життю відомих чи вигаданих поп-зірок, музичної індустрії в цілому.

● *Отаку* – в перекладі «людина, що цікавиться чимось». Аналог в європейській культурі слово «гік» (людина, захоплена сучасними технологіями). Розповідає про життя і захоплення отаку в Японії.

● *Меха* – про різноманітні механізми. Провідний напрям в цьому жанрі – про бойових людиноподібних роботів, якими управляють головні герої [5].

Як вже згадувалось раніше, манга поширена не тільки в Японії, але і в інших азіатських країнах. Вони мають різні назви, але одне значення: *манхва* в Кореї, *маньхуа* в Китаї та Таїланді. Вони мають багато спільних рис, але мають і відмінні через культурну характеристику своїх країн.

Манхва довгий час перебувала під тиском важкої історії Кореї, що і вплинуло на розмаїтість її жанрів та тематики. Зараз вона популярна серед читачів у вигляді серійних історій, які поширюються через інтернет. Прочитати їх можна на спеціальних платформах [15].

Маньхуа принято вважати китайськими коміксами або перекладами з японської, які видаються на материковому Китаї, включаючи Тайвань та Гонконг. Мають більшу схожість із манхвами, оскільки також можуть випускатись кольоровими та читаються як і українські книжки – горизонтально зліва направо [16].

Сучасна мальовка манг і манхв/маньхуа також відрізняється. Останні створюються за допомогою веб-дизайну. Розташування фреймів є здебільшого вертикальним, тобто кожен йде один після одного. Як згадувалось раніше, виходять ці твори переважно кольоровими, що більше приваблює читачів. Не дивлячись на це, кожен автор дотримується свого стилю мальовки, зображуючи своїх персонажів власними образами. Ці ознаки роблять їх більш схожими до

західних коміксів. Обов'язково в таких мангах є засоби передачі емоцій із системи Осаму Тедзуки, про яку ми поговоримо пізніше.

Малюнок 1.3. Приклад мальовки манхви

Типологія манхв і маньхви переплітається із традиційною класифікацією манги, але види мають різну назву. Критеріями поділу є також читацька адреса і характер інформації.

Манхви:

- мьоннан (кор. 명랑만화) – прототип японському кодомо або комічної манги для будь-якого віку;
- соньон (кор. 소년만화) – прототип сьонен;
- сунджон (кор. 순정만화) – прототип сьодзьо (букв.: про чисті почуття);
- чхонньон (кор. 청년만화) – прототип сейнен;
- манмун (кор. 만문만화) – видавалась в 1930-х;
- ттакчі (кор. 딱지만화) – пригодницька манхва про життя на Заході [15].

Маньхуа:

- маньхуа-бойовики;
- комічні;

- дитячі (маньхуа за мотивами стародавніх китайських легенд);
- сатиричні і політичні [16].

Ще однією цікавою класифікаційною характеристикою є маньхви за кількістю зображень:

- поодинокі – містять один кольоровий малюнок, де зазвичай зображується людина чи пейзаж;
- короткі – в основному публікуються в одному номері журналу і складаються з декількох сторінок;
- довгі – не мають обмежень в обсязі, в журналах можуть друкуватись серійно протягом дуже довгого часу [16].

Варто згадати також і про манги для дорослих, які є також дуже популярними серед читачів. Здебільшого, через цей жанр й існує масовий рух проти манги як такої через аморальність такого видання та відсутність мистецького задуму.

Різноманіття жанрової характеристики пояснюється специфікою читацької адресності та їхніх потреб. Оскільки манга в Азії є найпопулярнішою літературою, тематичний спектр також є досить широким. Тому характер інформації, який закладений у цій літературі, залежить від цих двох характеристик. Також потрібно врахувати, що манга є не лише японською національною літературою, деякі азіатські країни також мають власний продукт подібного роду. Очевидно, що вони мають схожі риси, але їхні відмінності, які характеризуються особливостями культури нації, висвітлюються у відтворенні манги.

Графічні твори у вигляді коміксів є новою літературою в сучасному культурному процесі. Текстово-образне відображення твору швидко та якісно передає його суть і розкриває сюжет. Цей жанр літератури розвивався поступово разом із розвитком людства, його писемності та книгодрукування як процесу. Зараз же комікси є одним із найпопулярніших жанрів літератури у

світі серед читачів молодого покоління і не тільки. Це пов’язано із тематикою цих видань, оскільки здебільшого зараз випускають мотиви про супергероїв, які є на піку популярності.

Отже, констатуємо, що комікс як жанр, що закріпився в літературі, має свою типологію, яка опирається на характер інформації та читацьку адресність. Підвидом коміксу є манга, яка є прикладом національної літератури. Манга, як і комікс, розвивалась історично, і в процесі свого піднесення набула ідентичних ознак. Активно входити на книговидавничий ринок вона розпочала після Другої світової війни. Зараз же помічаємо швидке поширення різних жанрів манги по всьому світу. Цей графічний твір також має свою класифікацію та особливі критерії поділу на підвиди. Згідно неї здійснюється відповідне графічне відтворення. Тому, через швидке посилення інтересу читачів до такого нового виду літератури як манга, потрібне детальніше їх дослідження та розкриття їхнього значення в світовому літературному контексті.

РОЗДІЛ ІІ. МАНГА-ЛІТЕРАТУРА ЯК ВИДАВНИЧИЙ ПРОДУКТ

2.1 Манги та їх вплив на читацьку авдиторію

Японські комікси входять у добірку новітньої літератури на видавничому ринку. Активно видаватись вони розпочали після Другої світової війни у Японії, а от світового визнання здобули лише з приходом XXI століття. Манга як видання має неабиякий вплив на читачів. Особливо це стосується молодих людей, які прагнуть перейняти деякі риси героїв розповіді, бути на них схожими.

Японія довгий час була «закрита» для всього світу. Багатьом вона здавалась «екзотичною», де живуть дуже працьовиті люди і створюють дійсно неймовірні речі. Їхня культура відкрилась з поширеністю національного продукту по світу.

Катасонова О. вважає японську культуру такою, яка «охоплює життя людини у всіх її проявах, не намагаючись прикрасити дійсність і навмисне ушляхетнити героїв, і лише у малій мірі захищає суспільство від зіткнення з малопривабливими сторонами життя. Такий підхід пов’язаний із базовою світоглядною основою – оптимістичним поглядом на людську природу. Подібне ставлення всебічно культивується буддистсько-синтоїстською ментальністю» [27].

Японці звикли показувати життя таким, яке воно є. У мангах, мудрих і розмірених персонажів, мангаки зазвичай показують і з іншої сторони: комічної чи трагічної. Вони розкривають їхні не завжди чисті наміри, бо це властиво багатьом людям. Тож автори стараються не огороджувати молоде покоління до зустрічі із такою дійсністю. Один із редакторів найвідомішого манга-журналу «Сенен Джамп» Торісіма Кадзухіко вважає: «Мені шкода американських діточок, які живуть у світі Діснея, пропущеного через фільтрацію руками дорослих» [44].

Сьогодні анімеіндустрія та манга є мейнстрімом в культурі Японії. Знаємо, що графічний роман існує ще в США, Європі та інших країнах, але такого ажіотажу навколо його створення там немає, порівняно з Японією. Про швидке

розповсюдження манги писали ще у 1980-х у журналі «Тайм». Автор статті С. Тіфт говорив, що «у післявоєнний період комікси стали в Японії «національним захопленням»: у 1983 р. вони вже становили понад чверть загального тиражу книг і журналів (4,7 млрд. прим.), а кількість їх регулярних читачів перевищило 30 млн. осіб» [45].

«Манга як виразний засіб знаходиться в ряді таких видів медіа, як кіно, телебачення і т.д., але на відміну від них має рідкісні можливості. Книга і журнал-манга легко вміщаються сумці або кишені, і вони бувають дуже доречними в моменти вимушених пауз. Але найголовніше, враховуючи перенаселеність і повсякденне штовхання сучасних мегаполісів – мангу можна розглядати на самоті, не заважаючи і не нервуючи оточуючих. Головна мета більшості молодих авторів цих коміксів – розважити читача та отримати непоганий дохід. Ось чому абсолютна більшість із них потурають невибагливим смакам багатьох любителів манги» [26].

Нагадаємо, що аніме та манга невід'ємно між собою зв'язані. Екранізуються лише популярні назви, або ті, які за тематикою схожі до популярних. Тому, саме анімеіндустрія має найбільший вплив на розвиток та «пізнання» манги. Глядачі, коли переглядають серії аніме, стають його прихильниками або фанатами. Багато хто перечитує мангу і збирає колекцію танкобонів цього тайтлу. Таких людей називають «отаку», тобто ті, хто чимось захоплюється. А от в рідній країні така форма не вживається, адже носить негативний відтінок. Для японців отаку – це ті, хто фанатично залежний від чогось.

Є три «стовпи» поширення історій манги та аніме від прихильників: фанфік, фанарт і косплей. Перше – це невеликий твір, написаний читачами на основі будь-якої манги. Автори у фанфіках зазвичають описують історії, які не торкаються сюжету манги, але які трапляються з її реальними героями. Фанарт – це також мистецтво від прихильників, які за допомогою графіки або простого паперу передають власне бачення того чи іншого персонажа. Косплей колись був дуже популярним в Японії, але зараз набув свого поширення і за її межами. Цей вид фанатської прихильності передбачає «перевтілення» в улюбленого

героя шляхом перевдягання та нанесення макіяжу. У такому виді прихильники збираються на різні зустрічі та фестивалі [12].

Хоча така прихильність є позитивною і для видавців манги, і для творців аніме, і для самих читачів, оскільки вони розвивають власну майтерність, негатив все ж є. Багато фанатів стають занадто поглибленими в цей мальований світ, часто забуваючи про реальний. Крім того, через пристрасть японців показувати життя таким, яким воно є, чверть усіх манг складають твори з відвертими еротичними сценами. Такі твори є загальнодоступними не лише для неповнолітніх жителів Японії, але і для зарубіжного читача, в тому числі для українського. В таких творах нерідко описуються гомосексуальні відносини, що перекручує догми більшості людей про створення сім'ї. Завдання видавців у такій ситуації – слідкувати за тим, що входить на ринок.

В Україні манга лише починає цікавити наших читачів, а от ситуація в інших країнах є трохи відмінною. Одні критики є прихильниками такого виду графічної оповіді і коміксу взагалі, аргументуючи це тим, що такі твори розвивають дитячу уяву. Проте інші виступають проти них, оскільки такий вид читання формує плоскість мислення, а читачі згодом будуть «ув'язнені» стереотипами про якогось персонажа. «Комікси можуть занапастити націю», – застерігає японський педагог М. Мацудзава. Він стверджує, що «школярі, які дають вільний час розгляданню картинок у коміксах, не тільки втрачають навички справжнього читання, а й розучуються самі вільно пояснювати свої думки та почуття, а потім певною мірою втрачають саму здатність глибоко, розгорнуто мислити та переживати» [27].

Вплив тої чи іншої культури залежить від нації, в яку ця культура прийшла та від самого читача. Безсумнівно, в мангаіндустрії є багато «другосортних робіт», які не продаються або гостро критикуються. Та поряд з тим є ряд визначних, які стали прототипом для десятків інших робіт. Існує багато авторів, які є прикладом наслідування для інших. Манга як видання є прекрасним прикладом національної літератури, яка може впливати на молоде покоління. Але в різних контекстах вона несе різний характер. Тому завдання видавців з

усього світу вміти розрізняти «погане» від «хорошого», прислухаючись до потреб і бажань читачів. Саме цей принцип доможе правильно знайомити суспільство з новим видом літератури та показувати його позитивні та своєрідні якості кожного твору.

2.2 Тематико-типологічний аналіз

Аніме та манга довгий час були в центрі японської культури та традицій з постійним зростанням популярності між поколіннями всередині країни. Зараз же їхня популярність за останні два десятиліття також значно зросла в США та по всій Європі.

Однією з головних причин, чому аніме і манга витримали випробування часом і стали настільки популярними в усьому світі, є їх унікальна здатність розвиватися разом зі своїми послідовниками. З кожним роком твори багатьох молодих мангак з'являються на книжкових полицях, цим самим поповнюючи арсенал власного продукту. Таким чином манга як літературний твір розвивається і набуває все більшого розголосу серед читачів усього світу.

Як вже говорилось, різноманітність японського коміксу всередині країни є надвичайною. Кількість назв сягає десятків тисяч, тому тематичний спектр також є досить великим.

Дитячі манги, або комодо, не є дуже популярними. Діти до 12 років можуть читати і сьонен, якщо там немає відвертих жорстоких сцен. Причиною того є відсутність захопливого сюжету в комодо, на відмінну від сьонен. Але все ж деякі тайтли є, такі як манга японського художника Конамі Каната «Чі. Життя однієї киці» (チーズスイートホーム / Chīzu suīto hōmu).

Журнали, які видають сьонен-мангу, вважаються найпопулярнішими в Японії. Розрахована така література на юнаків і підлітків 12-18 років. Основними ознаками є гостий сюжет, наявність антагоністів, чоловіча дружба або суперництво, велика кількість бойових сцен. Дуже часто в таких мангах жіноча стать зображається перебільшено красивою, що ще більше провокує

популярність цього жанру серед читачів-чоловіків. Кількість назв цього жанру є дуже великою. Багато манг є екранізованими, тобто на їх мотив знято аніме. Це можна вважати ще однією причиною популярності сьонену.

Найвідомішим тайтлом згаданого жанру є твір Ейічіро Оди «*One Piece*» (яп. ワンピース / *Ван Пі:су*). Видається з 1997 року; на сьогодні має 101 том (танкобон) і 1031 главу. Події у цій манзі розвиваються в часи піратства. Головні герої наділені суперсилами, які дозволяють їм боротись зі злом. Від першої публікації до 60 тому по всьому світу було продано більше 200 млн екземплярів. Зараз же це число виросло у декілька разів і продовжуватиме рости, оскільки манга досі видається. «Ван піс» став найбільш продаваним серед інших назв манг.

Ще одним представником сьонен-манги можна назвати твір Кубо Тайто «Бліч» (яп. ブリーチ / *Bleach*). Видавався з 2002 до 2016 року. Містить в собі елементи комедії, фентезі, драми, бойовика. В основі сюжету закладена розповідь про 15-річного школяра Ічіго Курасакі, який отримав сили шинігамі («бога смерті»). Тепер він захищає своїх близьких і бореться зі злом, який захований у потойбічному світі. Всього містить 74 томи. Також екранізований.

Існує ще багато тайтлів сьонен, які давно визнані читачами всього світу. Серед них: «Наруто» Масаші Кішімото, «Перлина дракона» Акіри Торіями, «Hunter×Hunter» Йошіхіри Тогаші, «Атака титанів» Ходжіме Ісаями, «Сталевий алхімік» Аракави Хірома і ще багато інших. Всі вони відрізняються за малюванням і сюжетом, але їх об'єднує фантастичний або фентезійний мотив і боротьба зі злом.

Сюжетна лінія про спорт, яка закладена в спокон-мангах, також цікавить багатьох читачів. Такі манги нерідко пробуджують інтерес до тих чи інших видів спорту, які там описуються. Читачам подобається спостерігати за суперництвом учасників та переживати разом з героями манги радість від їхніх досягнень. Найвідомішими сучасними спокон-мангами є «Волейбол» Харуіті Фурудате та «Баскетбол Куроко» Фуджімаке Тадатоші. Із назв зрозуміло, про які види спорту йдеться. Головні герої – гравці команди, які

разом тренуються та досягають своїх цілей. Часто автори придумують неіснуючі види спорту. У манхві корейського автора Джо Йон Сока «Вітролом» розповідається про вуличні гонки на велосипедах. У творі є велика кількість спеціальних термінів до цього виду діяльності, яких насправді не існує. Також цей тайтл користується великою популярністю серед молоді, і прочитати його можна на спеціальних платформах для манхв.

Гарем-манги популярні серед жіночої аудиторії. Зараз знайти таку «чисту» мангу досить важко, оскільки цей жанр переплітається із низкою інших. Як вже говорилось раніше, ця література розповідає про головного героя, який користується великою популярністю серед героїнь оповіді.

Манги жанру сьодзьо призначені для дівчат 12-18. Центром їх сюжету є любовна лінія, романтичні відносини, чисті почуття. За останні роки зросла кількість манхв цього жанру. Найпопулярніші є вже навіть на українському ринку: «Раеліана: наречена герцога за контрактом» (автор Milcha), «Кохання на кінчиках пальців» (автор Суу Морішіта) та ін.

Сейнен – категорія манг, які за популярністю дорівнюють сьонен. Їхня аудиторія – чоловіки, і не тільки, від 18 до 45 років. Сейнен-манги сьогодні займають майже 40% книговидавничого ринку Японії. Різницею між згаданими жанрами є зосередженість сейнену на сюжеті та розкриті внутрішнього світу персонажів, а не на бойових діях. В таких мангах автори зачіпляють гострі проблеми суспільства та зображають своїх героїв у подібних ситуаціях. Якщо твір є з фантастичними чи фентезійними мотивами, це повинно обгрунтовуватись, тобто бути наближеним до реалістики. Дуже часто такі твори містять елементи сатири чи іронії, відверті чи жорстокі сцени. Основною ознакою сейнену, як вже згадувалось, є реалізм, глибина сюжету [20].

Одним із найпопулярніших тайтлів згаданого жанру є фентезійна манга «Берсерк» (яп. ベルセルク / *Берусеруку*) Міури Кентаро. Це історія про найманця Гатса та його життя в епоху Середньовіччя. Реалізм є першочерговим у цій оповідці, але все ж деякі елементи в ній є спотвореними, тобто протирічять

історичним фактам. Почала видаватись ця манга з 1990 року до травня 2021; містить 41 том. Є незакінченою через несподівану смерть автора. Екранізована.

Ще одним відомим тайтлом сейнену є «Пірати «Чорної Лагуни»» (яп. ブラックラグーン) – манга Хіроі Рей. Налічує 11 томів і видається з 2002 року і дотепер. Має аніме-адаптацію. Розповідає про незаконну торгівлю та кримінал. Всередині подій команда наймаців, які виконують всю «брудну» роботу.

Еквівалентом для молодої жіночої аудиторії є дзьосей, якого називають ще редікомі. На відмінну від сьонен, мальовка є більш реалістичнішою, а романтичні стосунки не так ідеалізовані. В таких мангах описують в основному життя дорослої японської жінки з розкриттям її проблем та переживань. Найвідомішою дзьосей-мангою є «Nana» (яп. ナナ), створена Язавою Ай. За кількістю проданих примірників серед манг усіх жанрів, ця посідає четверте місце у світовому рейтингу. У цьому творі описується життя двох дівчат з однаковими іменами, але абсолютно несхожими характерами – Осакі Нана та Комацу Нана. Одна мріє про кар'єру на сцені, інша про спокійний щасливий шлюб. Вони знайомляться в поїзді, і з розвитком подій стають в подальшому найкращими подругами. Ця манга є не лише екранізованою в аніме, за її мотивами знято два фільми. Випускати мангу розпочали в 2002 році, а закінчили в 2007. Містить всього 21 том.

Манга розвивається й сьогодні, і не лише на території своєї країни. З кожним днем збільшується кількість авторів і відповідно тем цього виду літератури. Але найбільш популярними на сьогоднішній день можна вважати сьонен, сейнен і сьодзьо, які розповідають захопливі історії та показують динамічний сюжет. Манги користуються популярністю серед представників молодого покоління, але читати їх може людина будь-якого віку, особливо на території Японії. Найбільш касовими є манги фантастичного та фентезійного характеру, де є суперсила та боротьба зі злом. Крім того, популярність тайтлів залежить також від їх екранізації, адже глядачі, які дивляться аніме, хочуть глибше зрозуміти суть твору та розкрити для себе персонажів. Тому, виходячи із типології, можна побачити, що деякі жанри є занепалими, а деякі лише

починають свій «розквіт». Ключовою деталлю є читацька аудиторія, бо тематика і сюжет підбирається відповідно до віку та потреб читача.

2.3 Видавнича структура крізь призму автури та споживачів

Манга як літературний твір активно розпочала свій розвиток після Другої світової війни. Завдяки багатьом процесам у суспільстві та діяльності окремих людей, ми бачимо мангу такою, як вона є, з її унікальними особливостями. Зараз же активного розвитку зазнають корейські веб-манхви, популярність яких блискавично підвищилась через діяльність соціальних мереж. Як згадувалось раніше, кількість авторів манг є дуже великою. Але багато з них відрізнились своєю майстерністю, їхні творіння «пройшли перевірку» часом. Такі манги зберігають свою популярність і до сьогодні через стиль мальовки та розкриття сюжету.

«Богом» сучасної манги вважають Осаму Тедзука (справжнє ім’я – Сігеру Тедзука), який розробив свою унікальну систему знаків, якою мангаки користуються і до сьогодні. Ця система стала справжнім переворотом в мангаіндустрії, деякими її елементами тепер користується весь світ. Кожен знак має своє значення, яке не потребує текстового роз’яснення. Більшість із цих знаків зображуються і в аніме, суспільство використовує деякі з них при спілкуванні. Цю систему ми розглянемо в наступному розділі [18].

Осаму Тедзука був дуже впливовою людиною, адже він нащадок відомого ніндзя. Отримав медичну освіту, що допомагало йому в розкритті історій у своїх мангах. Багато хто вважав його достойним аналогом Уолта Діснея. Американський кінорежисер Стенлі Кубрик був шанувальником головної роботи Тезуки і хотів, щоб він став арт-директором фільму «2001: Космічна Одіссея» [18]. Основним ж доробком Осаму Тедзука є манга «Астробой» («Могутній атом»), яка видавалась у 1952-1968. За жанром це сьонен-манга, яка призначена для підлітків 12-18 років. Автор розповідає нам про хлопчика-робота на ім’я Атом, історія якого чимось нагадує історію Пінокіо: вчений

створює робота, щоб замінити померлого сина. З часом викривається суперсила Атома та здатність до людських почуттів. Він починає боротись із злом і допомагати людям.

Малюнок 3.1. Фрагмент із манги «Астробой»

Варто згадати ще про Ейчіро Ода. Оскільки його манга «Ван піс» стала найкасовішою в світі, його майстерність цим доказана. Жанр і тематику цієї манги ми розгянули вище. Сам мангака є одним із найпопулярніших в Японії та за її межами. Попри те, що його твір є достатньо великим, читачі не втрачають інтерес до нього. Ба більше, через анонс автора про закічення історії пригод про пірата Луффі та його друзів, цікавість лише зросла. Ейчіро Ода спромігся тримати інтригу та підтримувати інтерес до свого твору крізь роки. Він придумав свій світ, в якому реалістична мальовка поєднана із фантастичною.

Малюнок 3.2. Фрагмент із манги «Ван піс»

Ще одним відомим автором, який є творцем манги «Наруто» є Масаші Кішімото. Подібно до Ейчіро Оди, мангака придумує власний світ, де головним героєм є гіперактивний та позитивний хлопець-ніндзя Наруто Узумакі. Найбільша його мрія – стати вождем племені ніндзя, тобто Хокаге. Фантастичність здібностей Наруто, володіння силою демонічного Дев'ятихвостого Лиса, дозволяє йому боротись зі злом та рятувати своїх близьких. У своєму творі Масаші Кішімото показує захопливі бойові сцени та непередбачувані повороти подій, які підкріплюють інтерес до манги.

Малюнок 3.3. Фрагмент із манги «Наруто»

Одним із найбільш відомих манг із надзвичайною мальовкою є ілюстратор «Death note» Такеші Обата. Справді, внутрішнє наповнення твору не може не захоплювати читачів. Автором сценарію є Цугума Оба, який створив важку психологічну історію, яка зачіплює проблему життя і смерті, влади і

справедливості. Лише манера його малювання змушує мільйони читачів додати цю мангу на свою книжкову полицю.

Малюнок 3.4. Фрагмент із манги «Death note»

Однією з манг, яка є на піку своєї популярності навіть в Україні, є твір Хаджіме Ісаями «Атака титанів». Історія, яку він придумав та її подача захопили мільйонів читачів. Історія про острів, на якому начеб-то живуть усі ті, хто зміг вижити на Землі. Назва манги говорить сама за себе: це суспільство постійно потерпає від дивних людиноподібних титанів, які невідомо звідки беруться і невідомо чому їдять людей. Розповідь ведеться про боротьбу із цими монстрами та розкриття правди, яка була надійно прихована.

Малюнок 3.5. Фрагмент із манги «Атака титанів»

Ісаяма у своєму творі зачіпає важливі проблеми суспільства – брехні «во благо», влади, фанатизму релігії, війни і відсутність в ній тих, хто має рацію, адже війна несе смерть обом сторонам. Автор розкриває ці теми через окремих персонажів, які показують нам свої переживання і біль. Це захоплює читачів, тому навіть в Україні вже можна побачити окремі томи манги та фанатів цього твору. Малювання Ісаями також не залишає без уваги, адже принцип зображення він обрав реалістичний. Мангака промальовує багато деталей, щоб краще передати динаміку події.

Варто згадати про японського режисера анімаційної мультиплікації, автора численних манг Хаяо Міядзакі. Його називають азійським Уолтом Дісней через його роботи. У список найвизначніших авторів ми його включили через метод створення своїх мультфільмів: кожен кадр він промальовує самостійно, тобто створює фрейми манги та записує навіть тривалість тієї чи іншої сцени в секундах. Найвідомішими його творами є «Віднесені вітром» (за нього отримав «Оскар» у 2003 році), «Мій сусід Тоторо», «Навсікая з Долини Вітрів» та багато інших. Крім того, Хаяо Міядзакі є співатором анімаційної студії «Ghibli», яка власне й «оживляє» малюнки мангаки [25].

Малюнок 3.6. Логотип студії «Ghibli»

Персональність авторів манхви зазвичай важче визначити, оскільки здебільшого вони використовують псевдонім або нік у соціальних мережах для підпису своїх робіт. Це пов’язано із жанром веб-тун, про яку ми поговоримо пізніше. Але відомим митцем можна назвати автора вже згаданої манхви

«Вітролом» Джо Йон Сока, також авторів відомого твору «Руйнівник» Чон Гикчіном та Пак Чінхваном. Важливо сказати, що часто буває так, що історію придумує одна людина, а ілюструє зовсім інша. Тому приписувати авторство одній людині було б не правильно, адже манги це не лише текст, а й зображення. Прикладом такого є манхва, яка вже є на українському ринку – «Тільки я візьму новий рівень». За основу взято роман, написаний Чхугонгоном, а проілюстрував його Чан Сок Рак.

Отже, популярність авторів залежить від популярності самої манги. Дивлячись на інтерес до твору, критики і самі читачі визнають майстерність автора. Основними критеріями цієї оцінки є мальовка, або стиль зображення; розкриття та динамічність сюжету та смислова наповненність манги. Найбільш відомими авторами є творці популярних манг, або ті, майстерність яких була визнана багатьма критиками. Одними з таких є Осаму Тедзука, Ейчаіро Ода, Масаші Кішімота, Хаджіме Ісаяма та багато інших.

Література має впливати на своїх читачів, отримувати якусь реакцію від критиків. Манга як новітній вид словесності утворює власні фанклуби та різноманітні напрями творчості від прихильників. Те, що укладають у свої роботи автори, стає прикладом для наслідування. Читачі у свою чергу обирають в основному захопливі історії із незвичайною мальовкою. Як і в кожній літературі, зв’язок між читачами та авторами є взаємним: популярність манг залежить від рівня професійності мангак та незвичності викладу, а автори роблять усе можливе, щоб вразити читачів, показуючи у своїх творах те, що вважають за потрібне. Ці японські комікси повинні зберегти свою ідентичність та особливості впродовж часу, щоб майбутні покоління знали та орієнтувались у цьому жанрі візуально-текстової словесності.

РОЗДІЛ ІІІ. СУЧАСНІ ВИДАВНИЦТВА ТА ОСОБЛИВОСТІ ВИПУСКУ МАНГ

3.1 Видавництва манга-літератури

Манга вже більше трьох десятиліть перебуває в статусі звичного явища для багатьох країн, не тільки Японії. В Індонезії, наприклад, цей вид літератури став чи не найуспішнішим у світі. Широкого поширення манга зазнала в Сполучених Штатах Америки та в деяких країнах Європи.

Багато світових видавництв випускають у світ перекладену мангу. На неї є попит, тому випускають цю продукцію або окремі підрозділи, або ж спеціалізовані видавництва, основною продукцією якого є комікси.

На батьківщині манги, справжнім гігантом є видавництво «Kodansha». Існує воно ще з 1948 року і спеціалізується на виданні манги, журналів, легких романів, а також DVD-дисків. Має багато дочірніх організацій, які мають різне спрямування діяльності. Наприклад, «King Records Co» займається звукозаписом, і саме її продукцію випускає у світ досліджуване видавництво у вигляді компакт-дисків. Крім того, підрозділ видавництва є ще на території США. Дочірня організація «Ichijinsha» спеціалізується на виданні лише манг-журналів [37].

Малюнок 2.1. Логотип «Kodansha»

Це видавництво є найбільшим в Японії за випуском манг. Її щорічний дохід сягає близько 200 млдр єн. Основна продукція – журнали, в яких розміщені розділи манги. Щодо жанрів, то це комодо, сьонен, сьодзьо, дьозей і сейнен. Тобто той контингент продукції, на який точно буде попит. Найвідомішими такими журналами є «Nakayoshi», «Weekly Shonen Magazine» та ін. [37].

Ще одним великим підприємством, яке випускає мангу в Японії є «Shogakukan». Подібно до попереднього видавництва, продукцію складає художня література, манга, словники, компакт-диски і навіть наукова література. Це підприємство має близько 15 дочірніх організацій, зокрема і «Viz Media» в США, про яку ми поговоримо пізніше. Всі вони відповідають власному контингенту продукції та активно поширюють її по всьому світу. Так само, як і «Kodansha», «Shogakukan» випускає манга-журнали, проте назв є набагато більше. Серед них «Coro Coro Comics», «Cheese», «ChuChu», «Big Comic» та ін. [43].

Малюнок 2.2. Логотип «Shogakukan»

Ще одним великим підприємством, яке випускає мангу є «Houbusha». Створено воно ще в 1950 році, і основною його продукцією є журнали розважальної тематики та манги. Також має свої дочірні компанії, а мангами займається безпосередньо «Manga Time Comics» [35].

Малюнок 2.3. Логотип «Houbusha»

Великими видавництвами манхви в Кореї є «Daewon Ci», «Sigongso», «Hacksan Publishing». Всі три видавництва випускають у світ крім коміксів ще й легкі новели та іншу продукцію. Все ж, манхви в переважній більшості

призначені для прочитання онлайн (веб-тун), тому Корея обмежується декількома такими видавництвами.

Китай і Тайвань також мають низку відомих видавництв, які публікують маньхуу. Серед них: «Tong Li Comics», «Jonesky Limited», «Ching Win Publishing Co.». Перше прославилось за рахунок піратства, тобто незаконного публікування японських манг. Згодом ліцензувало свою першу мангу, а успіх і читка їхнього продукту змусила не тільки ліцензовувати манги, а й створювати власний продукт. Тому видавництво почало поширювати журнали, окремі глави в яких займали маньхуа. Зараз же видавництво має право випускати такі всесвітньовідомі назви як «One Piece», «Bleach», «Naruto» та ін.

Загалом, всі вони публікують маньхви або в журналах, або окремими виданнями. В основному, продукція є іноземних авторів, яка перекладена китайською, проте активно підтримують публікаціями й вітчизняних авторів.

Північноамериканський материк також має низку підприємств, які співпрацюють з азійськими. Найбільше і найвідоміше – «TOKIOPOP». Офіційно воно зареєстроване в Японії, але один із найкрупніших підрозділів розташований в Лос-Анджелесі. Видавництво займається випуском манги різних жанрів декількома мовами. «TOKIOPOP» ліцензує всесвіньовідомі назви, перекладає їх, і таким чином поширює по всьому світу. На початку своєї діяльності це видавництво було одне із тих, хто задля зручності читання манги для західного читача, віддзеркалювало сторінки. Але потім, в 2002 році, було запущено програму «100% автентична манга», що означала відтворення твору таким, яке випускалось у Японії. «Посібник із «автентичною мангою» був включений до кожного графічного роману, щоб читачі випадково не прочитали останню сторінку, а автентична манга також мала спеціальну упаковку» [48].

Малюнок 2.4. Логотип «TOKIOPOP»

Американга, як піджанр японських коміксів, пішов саме звідси. У 2003 році видавництво випустило конкурс «Висхідні зірки манги». Американським творцям було запропоновано створити оповідання на 15-20 сторінок. Крім грошової винагороди, переможцям ще й надавалась можливість продовжити свій твір, а потім ще й надрукувати його і випустити у світ. Роб Валуа, редактор видавництва говорив: «Ми дуже раді відкривати фанам «Вихідні зірки». Оскільки так багато людей виступали на дошках оголошень і на галузевих конгресах, ми пропонуємо їм усім шанс сформувати майбутнє манги. Я особисто радий побачити, як фаворитка фанів буде порівнюватися з нашим» [48]. Цей конкурс проводився кілька років підряд, і за час їх проведення було випущено багато повнометражних графічних романи: «Mail Order Ninja» Джоша Елдера, «Bizenghast» М. Еліс Легроу, «Dogby Walks Alone» Уесса Ебота та інші [48].

Сьогодні «TOKIOPOP» займається ще анімацією та активно співпрацює із своїми підрозділами по всьому світі. Вважається справжнім видавництвом-гігантом манги англійською мовою для західного читача.

Ще одним великим видавництвом, яке спеціалізується на випуску манги є «Viz Media». Засноване воно в 1986 році в Сан-Франциско. Крім манги, займається анімацією. Співвласником цього видавництва є вищерозглянуте японське підприємтво «Shogakukan». На ряду із журналами-мангою випускає також ліцензовані томи всесвітньовідомих назв. Крім того, випускає окремі журнали, де оглядається аніме та манги [42].

Малюнок 2.5. Логотип «TOKIOPOP»

Ще одним гігантом з випуску коміксів і манги, який поступається хіба що Marvel і DC Comics, є «Dark Horse». Переважну більшість випущеної продукції складають все ж таки комікси, проте видавництво друкує мангу і манхви. Черед відомих назв є «Берсерк», «Drakuun», «Ju-on», «Hellsing» та інші. Важливо зазначити, що українське видавництво «Vovkulaka» отримало ліцензію на переклад і публікацію коміксів від «Dark Horse» українською мовою [31].

Малюнок 2.6. Логотип «Dark Horse»

Це далеко не всі видавництва, які випускають мангу. Ми дослідили лише основні у різних країнах, щоб простежити особливості видавництва графічного роману. Як бачимо, жодне із них не спеціалізується винятково на мангах, але має ще побічну літературу або навіть займається анімацію чи записом коротких аудіо. Це вигідно робити для самих підприємств, оскільки читацька адреса є доволі великою, а від цього випливають і різні їх потреби.

Можна прослідкувати тісний зв’язок західних видавництв із азіатськими. Це пов’язано з тим, що потрібна ліцензія на переклад та випуск у світ манги. Багато японських видавництв відкривають свої дочірні організації на території інших країн, щоб розповсюдження літератури відбувалось легше і швидше. Поряд із цим, існує багато національних видавництв, які є незалежними, але видають мангу законно, придбавши ліцензію.

Велика кількість підприємтв, які випускають японські комікси, знаходяться і в Європі. Багато з них є дочірніми від тих, що названні вище. Вони

перекладають мангу національною мовою та публікують її. Ситуацію в Україні розглянемо в наступному підрозділі.

3.2 Аналіз місця японських коміксів на книговидавничому ринку України

В Україні знайомство із азіатською культурою і власне мангами лише розпочинається. З 2017 року на полицях українських книгарень можна було побачити друковані японські комікси посередньої популярності, які випустили «для проби».

Блискавичний зріст зацікавленності японською літературою відбувся за час карантину. Саме в цей період, перебуваючи вдома і активно використовуючи соціальні мережі, молоде покоління зацікавилось анімеіндустрією, і як наслідок – знайомство із мангами. На жаль, це «знайомство» відбувалось в онлайн-форматі, адже друковану продукцію доводилось би замовляти з інших країн. Зараз ми спостерігаємо ліпшу ситуацію: все більше тайтлів, перекладених українською, з'являються на вітчизняному книговидавничому ринку.

Першою прикладною мангою стала манга Накадзава Кейджі «Босоногий Ґен» (はだしのゲン / Hadashi no Gen). Ця манга розповідає про наслідки бомбардування у Хіросімі. Всі ці події пережив сам мангака, тому переживання і емоції героїв не були придуманими. За переклад цієї манги взялася заснована група «Проект Ґен». Цю мангу навіть було запропоновано включити до шкільної програми через її хорошу історичну значущість [13].

Перша спроба видання азіатських коміксів увінчалися невдачею. Замість виразного графічного шрифту використовувався Times New Roman. Крім того, для зручності читання для українців, сторінки манги було віддзеркалено, адже така практика уже була у західних видавництвах. Це обурило японських видавців, адже на деяких фреймах, кімоно, яке було віддзеркалено, несло поганий сенс. В Японії кімоно одягається із запахом справа лише на покійників. Так було видано перший том «Босоногого Ґена», але після переговорів із японською стороною недоліки було виправлено: було обрано спеціальний шрифт, а віддзеркалення сторінок вже не застосовувалося. Через те, що японці

оплатили лише перших два випуски «Босоногого Ґена», решту 8 томів видано не було [13].

«Бізенгаст», «Warcraft», «Зоряний шлях», «Поцілунок вампіра», «Принцеса Аі», «Персиковий пух», «Ван-Вон Хантер» та «Ангели ковчега» – всі ці аміріманги, створені у США, вийшли у світ у видавництві «Перо» у 2010 році українською мовою. Згодом це видавництво припинило своє існування, змінивши назву та напрям роботи, не залишивши за собою майже жодної згадки про це видавництво [13].

Уже з 2019 року на полицях українських книгарень з'явилися перші ліцензійні перекладні японські комікси. Видавництво «Nasha idea» видало мангу японського художника Конамі Каната «Чі. Життя однієї киці» (チーズスイートホーム / Chīzu suīto hōmu), випустивши уже три томи цього видання, анонсують також четвертий том. Назва видання говорить сама за себе – розповідь історії життя однієї киці, яка потрапляє у різні життєві ситуації. За жанром ця манга є комодо (розрахована на читачів до 12 років) комедійного та сімейного характеру. Видавництво «Nasha idea» анонсувало випуск ще двох манг у жанрі сьодзьо і сейнен. Онисія Колесникова та Михайло Гнатюк займалися перекладом цього тайтлу [13].

Ще однією назвою від цього видавництва стала манга Тоні Валенте «Radiant». Цей комікс призначений для дітей, в основному хлопців від 12 до 18 років. В основу манги покладена пригодницька розповідь про боротьбу зі злом. Перекладав Дмитро Тварковський.

Українські читачі стали свідками виходу манги японської ілюстраторки Шірахами Камоме «Ательє чаклунських капелюхів» (とんがり帽子のアトリエ / Tongari bōshi no atorie). Ця художниця відома також як творець обкладинок для коміксів Marvel і DC, зокрема для тайтлів «Batgirl», «The Birds of Prey» та «Star Wars: Captain Aphra» [13].

«Ательє чаклунських капелюхів» – це перший онгоїнг, який виходить українською. Наразі світ побачило вже шість томів, завдяки видавництву «Nasha idea». У цьому тайтлі, в центрі подій – дівчина, яка має магічні

здібності. За жанром це махо-сьодзьо, тобто історія для дівчат 12-18 років фентезійного характеру. Ця манга вирізняється своєю надзвичайною професійною мальовкою. Перекладом з японської займався Олександр Бєліков [13].

Ще однією новинкою на українському книговидавничому ринку стала манга автора Аяцуджі Юкіто та ілюстратора Кійохара Хіро «Інша» (アナザー / Anazē), видана у 2020 році видавництвом «Molfar Comics». Декількома роками раніше, у японському видавництві «Кадокава» випускалась однойменна лайт-новела або ранобе – формат японських романів з ілюстраціями, основна цільова аудиторія яких – підлітки та молодь [19]. За класифікацією, це манга-сейнен з елементами трилеру та жаху. В центрі подій – школярі, які живуть у містечку Йоміяма. Воно має щось на кшталт свого локального прокляття, яке позначається на жителях упродовж останніх 26 років. З японської перекладала Анастасія Скотар [13].

Наразі багато українських видавництв уже працюють над перекладом та друкуванням японських коміксів українською мовою.

За останній рік «Nasha Idea» випустило у світ ще три назви: манхва «Хочу з'їсти твою підшлункову» автора Milcha, манги «Токійські месники» Вакуі Кен, «Ганібал» Масаакі Ніномія і «Сага про Вінланд» Макото Юкімура. Це популярні тайтли, які давно розкуповуються по світу. Основною діяльністю видавництва є випуск дитячої та графічної літератури. Крім тих трьох, названих вище, «Nasha Idea» видало ще «Ательє чаклунських капелюхів», «Чі. Життя однієї киці», «Radiant», розглянуті вище.

Малюнок 2.7. Логотип «Nasha Idea»

Українське видавництво «Northern Lights» за цей рік видало дві манхви: «Раелінна: Наречена герцога за контрактом» автора Milcha і «Тільки я візьму новий рівень» Chugong. Ці назви у багатьох книжкових магазинах займають лідерські позиції популярності. Загалом, видавництво «Northern Lights» спеціалізується на випуску коміксів українською мовою. В основному, це назви від DC і Marvel. Засноване в 2016 році. Розташоване в Києві [42].

Малюнок 2.8. Логотип «Northern Lights»

Новою назвою українською за останній рік стала манга «Книга магії з нуля» Кобашірі Какеру від видавництва «Molfar Comics», яке видало тайтл «Інша». Так само, як і попереднє підприємство, випускає в більшості комікси від DC і Marvel. Засноване у 2017 році. Штаб-квартира знаходиться у Хмельницькому. Наразі видавництво анонсувало більше 10 нових коміксів, в тому числі манг [41].

Малюнок 2.9. Логотип «Molfar Comics»

З перекладом манг російською мовою, на жаль, ситуація оптимістичніша. Так, на полицях книгарень України часто можна зустріти різні тайтли цією мовою. Російські видавництва, такі як «Істарі Комікс» і «Азбука» випускають всесвітньовідомі манги: «Наруто», «Атака Титанів», «Токійський Гуль» тощо, які активно читаються українським читачем.

Існує також і незаконне друкування манг. Вільне видавництво Rise Manga «позичає» перекладені тайтли, які є у вільному доступі, та друкує їх без відома перекладачів. Не дилячись на піратство, ці манги користуються популярністю, адже їх ціна нижча ринкової та вони є більш доступними [21].

Варто згадати про онлайн-версії манг. Існує декілька спеціальних платформ, які у вільному доступі містять різні жанри манг, манхв та маньхуа. Знову ж таки, кількість російських сайтів подібного вмісту переважає над кількістю українських. Прикладами таких платформ є: Mangalib, ReManga, ReadManga, MintManga (найвідоміші з російських); Manga.in.ua – єдиний із поки існуючих і робочих платформ для читання манг українською мовою.

Переклади українською мають оптимістичні прогнози. Багато аматорів беруться за переклад самостійно і «зливають» тайтли у telegram-канали або на сторінки соціальних мереж [24].

Отже, стан книгодрукування манг в Україні має позитивну динаміку. За час карантину, вітчизняний читач почав активно цікавитись анімеіндустрією, тим самим знайомлячись із японськими коміксами. Поліграфічні підприємства, незнайомі до того із подібним жанром, опановують специфіку друкування японських манг, а видавництва вбачають різке зацікавлення читача в азіатських тайтлах. Сподіваємося, що з кожним роком у книгарнях всієї України можна буде бачити все більше перекладених манг рідною мовою.

3.3 Художньо-поліграфічне оформлення та поліграфічне втілення

Манга має свої особливості, які належать виключно цьому виду мистецтва. У ній автор розповідає одну історію, використовуючи симбіоз картинок і тексту. Саме завдяки цим характеристикам манги користуються популярністю.

Графічне зображення манг схоже із американськими коміксами, але пропонуємо порівняти для наочності.

Малюнок 3.7. Порівняння коміксу та манги

Отож, виокремимо відмінності між американськими та японськими коміксами:

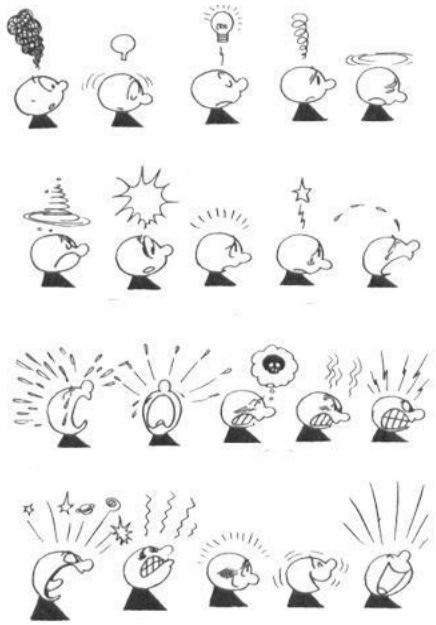
- більшість манг є чорно-білими, на відміну від західних коміксів;
- у мангах фрейми (кадри) є більш різноманітними;
- текст у західних коміксах здебільшого рукописний і його більше на сторінці, а в мангах використовується стандартний топографічний шрифт, і компактність японського письма дозволяє залишати «простір» на сторінці;

як вже говорилось раніше, японська книга читається з кінця, що є не властивим для західних читачів;

- фон у мангах часто може замінятись трафаретними фігурами;
- мангаки малюють подібні обличчя для всіх персонажів, в той час як американські творці наділяють своїх героїв індивідуальними рисами та анатомією тіла, близькою до реальної;
- обсяг манг є набагато більшим – вони можуть складатись із кількох томів по сто і більше сторінок;
- манги мають декілька сюжетних ліній, де розкриваються характери всіх персонажів, а подія розглядається з усіх боків, що більше схоже до кінематографу;
- для однієї розповіді у японському коміксі використовується більше малюнків і фреймів;
- манги менше за американські комікси обмежені рамками стилю, зовнішній вигляд персонажів визначається їх переживаннями, а не вимогами жанру [4].

Ці відмінності вказують на те, що манги є більш символічними, ніж американські комікси. Останні є щось на кшталт книжок-картинок, де текст є основним, а рисунки просто супроводжують його. Деркач Ф. вважає, що «манги складаються з великої кількості умовних знаків (включаючи фони, ракурси, форму рамок окремих кадрів і т.д.), і містять в собі безліч смислів, задіяних в якості важливих елементів оповідання. Малюнки західних коміксів також містять символіку, але вона більш примітивна в порівнянні з мангою, і більше схожа на ілюстрації, при тому, що значна частина історії передається в тексті. Тому в них більше пояснень і прямої мови, які в манзі замінюються малюнком. Виходячи їх цих характеристик, можна навіть сказати, що манга – це скоріше мова, ніж медіа в загальноприйнятому розумінні» [4].

Ці особливості манги розвивались історично, але відтворення манг такими, якими вони є тепер пов’язане з ім’ям вищезгаданого мангаки. Приклади символьних знаків, розроблених Осаму Тедзука, наведено на малюнку 3.8. Сьогодні існують символи для позначення емоцій за допомогою спеціального графічного позначення очей, носа, тіла, рота, обличчя, рук і жестів [4]. (Додаток Б, Таблиця 1).



Малюнок 3.8. Система Осаму Тедзуки

Ще однією особливістю японських коміксів і всієї японської мови загалом, є наявність і дуже часте використання ономатопоетики, тобто звукове наслідування неживих або живих предметів. Ономатопоетика в мангах буває авторською та загальноприйнятою. У кожній країні, зокрема Японії, є перелік уживаних звуконаслідувань, деякі з яких можуть навіть входити у словники. Вони вживаються у мангах, але більшу перевагу надають авторській ономатопоетиці [21].

Звуконаслідування і звукові образи допомагають створити ефект присутності. Ці звукосполучення дають уявлення про щось у вигляді живого образу, тобто поповнюють понятійних зміст мовлення образним (Малюнок 3.9).

Малюнок 3.9. Приклади використання ономатопоетики в мангах

Ономатопоетику в мангах може помітити і непідготовлений читач. «Зазвичай, вона виділяється спеціальним шрифтом та накресленням для зображення звуку та відчуття його звучання (неприємно, голосно, тихо, мелодійно тощо). Розташовуються ономатопоетики біля джерела звуку, тому її легко можна виділити серед іншої лексики» [21].

Мангаки, при зображенні різних персонажів, не бояться показати їх комічними. Наприклад, величних героїв вони можуть показати в абсолютно, як здається, невластивих їм образах:

Малюнок 3.10. Зображення серйозного по сюжету персонажа у комічній формі

Важлива деталь: чим більше схвильований персонаж, тим схематичнішим є його зображення:

Малюнок 3.11

Надзвичайно важливу роль відіграє тло, на якому зображуються персонажі. Він допомагає краще зрозуміти емоції героя та його поточний настрій (сум, страх, просвітління…) Дуже часто тло супроводжується текстом, де підкреслюються переживання героя:

Малюнок 3.12

Форми видання манг також є різними. Як вже згадувалось раніше, ці комікси можуть видаватись окремими журналами (танкобонами) чи окремими розділами в журналі. Ці журнали видаються через певні проміжки часу, тобто є окремими періодичними виданнями. У них випускаються глави кількох назв

манг переважно однієї тематики. Тобто, такі журнали є періодичними збірниками окремих розділів декількох манг однієї тематики.

Малюнок 3.13. Журнал «Weekly Shonen Magazine»

У щотижневику «Weekly Shonen Magazine» публікуються відомі тайтли жанру сьонен. На кольорову обкладинку виводять героїв, які в цих мангах оперують, таким чином підвищуючи зацікавленість читачів. До речі, цей журнал є чи ненайвідомішим в Японії.

Танкобони – окремі неперіодичні журнали, де кількість сторінок приблизно 200, тобто всього декілька глав. Часто вони друкуються на основі зібраних розділів із журналів періодичного типу, які ми розглянули вище.

Танкобон може мати палітурку чи обкладинку, крім того часто додається суперобкладинка. Є невеликого формату, що робить його зручним для переноски. Формат паперу залежить від того, наскільки популярним є мангака та сама манга. Комікси, видані додзінсі, зазвичай друкуються на низькоякісному папері. Як вже говорилось раніше, друкуються чорно-білою фарбою, і лише палітурки і титульні сторінки є кольоровими. Поліграфічне виконання японських коміксів залежить від видавництва, друкарні та

безпосередньо популярності манги. Чим популярнішою є манга, тим вище її поліграфічне виконання.

Малюнок 3.14. Танкобон манги «Магічна битва»

Оскільки сучасна манхва та маньхуа створюються за допомогою графіки, вони є кольоровими. Видаються відповідно. Крім того, в електронних форматах окремих манг можна зустріти «замальовані» манги, тобто зображення набуло колір. Переважно це роблять після того, як вийшла аніме-адаптація конкретного твору, що вже відповідає уявленням автора та читачів про персонажів.

Отже, манга має свої особливості, за допомогою яких вона є впізнаваною серед інших видів графічних творів. Ці особливості представлені спеціальною системою знаків і символів, які краще розкривають внутрішній світ героя та його переживання. Ономатопоетика також допомагає розвинути сюжет манги, додаючи динамічності та руху подіям чи предметам. Ці та інші особливості вимагають спеціального художнього та поліграфічного втілення для досконалого розуміння тексту. За допомогою шрифтових виділень та графічного накреслення, читачу всебічно розкривається сюжет та ідея твору, він стає учасником подій. Потрібно орієнтуватись у фотматах випуску манг,

тому редактори та видавці повинні дотримуватись цих вимог, щоб не втратити автентичних особливостей японського письма та створення манг.

3.4 Рекомендації щодо оптимізації діяльності

Оскільки видавнича діяльність випуску манги в Україні лише набирає обертів, ми підготували декілька рекомендацій щодо якісного та ефективного розповсюдження автентичного японського коміксу в нашій країні.

1. Випускати мангу винятково українською.

Цей аспект є надзвичайно важливим у сьогоднішній реаліях життя, оскільки російського продукту на наших полицях було більш ніж достатньо. Разом з цим відбувається українізація зарубіжної літератури, і наш читач звикає до українських перекладів.

2. При перекладі звертати увагу на особливості первинної мови.

Азіатські мови разюче відрізняються від нашої. Це стосується не тільки алфавітів, але й форм звертання до незнайомців, до прикладу. Якщо в нас прийнято казати *пані* чи звати старшу людину/вищу за званням по батькові, то в Японії використовують для цього відповідні суфікси та приставки (*-кун, -сенсей*). Для якісного перекладу потрібно залучати відповідальних та фахових перекладачів.

3. Випускати у світ якісні назви манг.

Це стосується всесвітньо відомих манг, які давно вже популярні на інших континентах, і про які ми згадували раніше. Тематику манги та віковий ранг видавництво може обрати самостійно. Такий хід є вдалим, оскільки багато українських читачів хотіли би читати фізичну мангу, а не онлайн, проте не мали такої змоги. А наявність перекладеної на українську манги підсилить інтерес читачів.

4. Манги потрібно випускати ліцензійно, таким чином створювати імідж свого видавництва.

Видавати манги законно – надзвичайно важливий аспект. Від цього залежить довіра від читачів та рекламодавців, приміром. Крім того, такий спосіб забезпечує повагу до праці мангаки та людей, які брали участь у створенні манги. Ліцензію бажано брати особисто, оскільки це ваша відповідальність у майбутній співпраці. Завдяки цьому, багато авторів зможуть наперед пересвідчуватись у прозорості вашої діяльності, тож зможуть довіряти видавництву. Саме так заробляється імідж підприємства.

5. Суміжність випуску.

Це означає, що видавництва, які випускають комікси, можуть паралельно випускати мангу. В Україні така діяльність вже спостерігається, але все ж видавництв, які випускають комікси більше, ніж тих, які видають мангу. Така суміжність допоможе тим, що читачі графічних романів часто поєднують цих два види літератури та активно читають їх.

6. Популяризація манг.

Якщо манга як новітній вид літератури відкритий суспільству правильно – це зацікавить багатьох осіб. Популяризація передбачає розкриття тих сюжетів манг, які містять в собі правильні ідеї та цінності, ті, які зможуть чомусь навчити. Цей вид літератури не є шкідливим, якщо подавати про нього інформацію правильно. Видавці та зацікавлені особи можуть скористатись цією рекомендацією, щоб викликати цікавість до власного випущеного продукту.

7. Друкувати мангу згідно традицій та правил Азії.

Як вже згадувалось раніше, азіатська культура є дуже відмінною від нашої. Ті речі, які здаються нам неважливими, можуть бути символічними для країн Сходу. Перед випуском манги, потрібно бути обізнаним у філософії, міфології та звичаях Азії, щоб показувати її українському читачу правильно і не зневажити їхні традиції. Це стосується і особливостей перекладу, мови та способів читання манги.

8. Досліджувати цю літературу.

Наука України ще не забезпечена достатньою кількістю літератури та вітчизняними дослідженнями про мангу. Оскільки це новий для нас жанр, якраз зараз потрібно вивчати мангу як феномен. Від цього залежить подальше сприйняття українського читача та ставлення до неї. Розкривши суть та призначення японських коміксів у контексті світової літератури, можна правильно її популяризувати і випускати. Саме цей аспект є фундаментальним для всіх інших вищеназваних.

Видавництва світу, які випускають манги мають набагато більше досвіду у цьому. Для українських підприємств цей вид літератури є новим, тому спершу потрібно вивчити автентичні особливості манги як жанру словесності, а потім уже випускати якісний продукт для вітчизняного читача.

ВИСНОВКИ

Світова література кожного року поповнюється новими видами словесності. Виникають нові жанри, старі набувають все іншого забарвлення. Із наскельних малюнків людство еволюціонувало до поєднання зображення з текстом. Це стало безпосереднім поштовхом до виникнення такого жанру літератури як комікс. У різних частинах світу була своя писемність і свої символи для зображення дійсності. З цього випливає ще й етнічна та національна різножанровість сучасного коміксу. На землях Азії розвивалась своя культура і мистецтво, які стали основоположними для виникнення національного підвиду коміксу як виду візуально-образної літератури – манги. Цей японський комікс має свої автентичні особливості, дослідження яких стало основою для запропонованої роботи.

Манга має свою довгу хроніку, яка проходить крізь велику кількість історичних періодів Японії. Точне джерело виникнення манги досі обговорюється, адже японська культура наповнена різноманітними видами ілюстрацій, які мають своє призначення. Спільною їх рисою є те, що такі картинки так чи інакше відтворювали дійсність і розповідали історії із життя людей. Виникнення манги такою, як вона є сьогодні можна пов’язати з іменами Кацусіка Хокусая, який увів сам термін манга; Тоба Сьоджо, який перший створив роботу, найбільш подібною до сучасної. Окремо варто записати Осаму Тедзука, який створив унікальну систему вираження емоцій та переживань героїв манги. Ця система, як вже описано вище, використовується цими днями не лише у манзі.

Оскільки манга є прикладом національного японського коміксу, де є різноманіття тем і проблем, класифікація також є надзвичайно широкою. Окремими незалежними підвидами манг є манхва, як продукт Південної Кореї та манюхуа, яка походить із Китаю. Вони також розвивались поступово, проходячи як вид літератури різні історичні періоди своїх країн. Окремими класифікаційними характеристиками визначили читацьку адресу та тематичний спектр для відокремлення підвидів манги.

Такий вид літератури як манга має дуже великий вплив на молоде покоління. Крім того, існує багато думок на рахунок того, чи варто настільки захоплюватись цим видом літератури та популяризувати її взагалі. Ми ж вважаємо, що манга як новітній вид словесності має бути відомим читачу, особливо українському. Головне тут – правильно розкривати суть та призначення манги, щоб розвивалась словесна культура суспільства.

Розуміємо, що певні жанри та назви манг мають неаби-який важіль на юних людей. Дослідження цієї частини роботи стане основоположним для розуміння інтересів читача, та як з цим працювати в майбутньому. Вивчення манери мальовки та розкриття сюжету японських мангак можуть стати повштовхом для створення власного подібного продукту. Молоді українські автори зможуть дізнатись імена тих, хто своїми роботами підкорив серця мільйонів читачів та вивчити особливості манги як виду літератури через призму автури Японії.

Підбір іноземних видавництв, які випускають мангу в світ, дають змогу зрозуміти, як працюють подібні підприємства із цією літературою протягом багатьох років. Українські видавництва матимуть можливість скеровувати свою діяльність у схожому напрямку, щоб повторити успіх закордонних колег. Принципи діяльності цих видавництв та приклади іншої літератури, які вони випускають можуть стати для вітчизняних видавців взірцевими.

Розуміємо, що без дослідження уже діючих в Україні видавництв із випуску манги робота буде розкрита не повністю. Тому, «Molfar Comics», «Nasha Idea», «Northern Lights» є першими вітчизняними видавництвами, які випускають у світ ліцензійні японські манги, перекладені українською. Які тайтли вже ними вже випущені та загальна інформація про них розписано у третьому розділі.

Задля повного розкриття думки, ми дослідили ще художньо-поліграфічне відтворення. У невеликому обсязі ми постарались показати деякі, але далеко не усі особливості створення манги. Важливу роль у манзі відіграє не лише герой, який зображений на фреймі, але і сам фрейм, який наповнений символічними знаками для передання настрою героя та атмосфери моменту. Особливою і надзвичайно важливою для японських коміксів є ономатопоетика, яка ще в

більшій мірі розкриває дух історії. Детальніше дослідження художньо-поліграфічного відтворення манги, а окремо манхви та маньхви може стати продовженням цієї роботи.

Поліграфічне відтворення манг має свої автентичні особливості. Вирішальним тут стає місце та формат опублікування манги: в окремому журналі, де зібрано й інші назви подібної тематики чи танкобоном, де вміщено декілька розділів одного тайтлу. Від цього і залежить, якою буде обкладинка твору чи якість друку.

Отож, манга стає новим для нас продуктом, який вимагає для себе окремої уваги дослідників. Для координування деяких процесів просування японського коміксів, ми склали рекомендації для підприємств та науковців України, які можуть допомогти краще і ефективніше розкрити суть та особливості такого нового виду літератури як манга.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Бєлов Д. Комікс як продукт інформаційної культури : веб-сайт. URL: http://surl.li/caugf (дата звернення: 13.01.2022).
2. Білик А. Манга як різновид коміксів. *Традиції та новітні технології у розвитку сучасного мистецтва* : збірн. матеріалів VI Всеукр. наук. конф., м. Черкаси, 2020. 166 с.
3. Графико-символический язык манги : веб-сайт. URL: http://mangalectory.ru/glossary/ml310 (дата звернення: 15.01.2022).
4. Деркач Ф. Манга. Отличительные особенности. *Вестник Иркутского госуниверситета*. Иркутск, 2003. №3. URL: https://www.susi.ru/manga/ (дата звернення: 23.01.2022).
5. Жанры манги – значение и описание жанров : веб-сайт. URL: https://woody-comics.ru/blog/zhanry-mangi/ (дата звернення: 06.02.2022).
6. Історія розвитку коміксу у світі. Комікс як жанр масового мистецтва : веб-сайт. URL: https://studfile.net/preview/3283127/page:3/ (дата звернення: 13.01. 2022).
7. Катанова Е. Японские комиксы-манга : возвращение к первоистокам. *Российский японоведческий журнал*. Москва, 2010. №1. 87-97 с.
8. Комікс : веб-сайт. URL: http://surl.li/caugi (дата звернення: 13.01. 2022).
9. Космацька Н. В. Нарис з історії виникнення і становлення жанру коміксу. *Вісник Луганського національного університету ім. Т. Шевченка*. Луганськ, 2011. №9. 45-52 с.
10. Літературознавча енциклопедія : у 2-х т. / авт.-уклад. Ю. І. Ковалів. К. : Академія, 2007. Т. 1. 608 с.
11. Манга : веб-сайт. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D0%BD%D2%91%D0%B0 (дата звернення: 12.03.2022).
12. Манга и поп-манга : веб-сайт. URL: https://neotourist.ru/encyclopedia/219/1394/ (дата звернення: 14.04.2022).

13. Манга українською: що вже перекладено і що незабаром перекладуть : веб-сайт. URL: https://chytomo.com/manga-ukrainskoiu-shcho-vzhe-perekladeno-i-shcho-nezabarom-perekladut/ (дата звернення: 03.04.2022).
14. Манга Хокусая – два автора : веб-сайт. URL: https://www.israelculture.info/manga-xokusaya-dva-avtora/ (дата звернення: 14.04.2022).
15. Манхва : веб-сайт. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D0%BD%D1%85%D0%B2%D0%B0 (дата звернення: 23.02.2022).
16. Маньхуа : веб-сайт. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D0%BD%D1%8C%D1%85%D1%83%D0%B0 (дата звернення: 23.02.2022).
17. Олійник Л. Особливості мови японських манга як об’єкт лінгвістичного дослідження. *Мовні і концептуальні картини світу.* Київський національний університет ім. Т. Шевченка, 2020. 11 с.
18. Осаму Тедзука : веб-сайт. URL: http://surl.li/catgz (дата звернення: 01.05.2022).
19. Ранобе : веб-сайт. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D0%B0%D0%BD%D0%BE%D0%B1%D0%B5 (дата звернення: 06.03.2022).
20. Сейнен : веб-сайт. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B5%D0%B9%D0%BD%D0%B5%D0%BD (дата звернення: 14.03.2022).
21. Соколова А. В. Ономатопоэтика как элемент графической стилистики. *Вестник МГЛУ. Москва,* 2015. №11. 171-187 с.
22. Тоба-е : веб-сайт. URL: https://www.rarebook.com/pages/books/89905/ehon-anonymous/toba-e-sangoku-shi (дата звернення: 30.01.2022).
23. Укійо-е. зображення: веб-сайт. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A3%D0%BA%D1%96%D0%B9%D0%BE-%D0%B5 (дата звернення: 30.01.2022).

24. Українські адаптації манги : веб-сайт. URL: http://surl.li/casmx (дата звернення: 05.05.2022).
25. Хаяо Міядзакі : веб-сайт. URL: http://surl.li/cathk (дата звернення: 28.04.2022).
26. Японське суспільство у світі аніме та манги : веб-сайт. URL: https://amanogawa.space/articles/anime/yaponske-susplstvo-u-svt-anme-ta-mani/ (дата звернення: 27.03.2022).
27. Японское общество в мире аниме и манга : веб-сайт. URL: http://mangalectory.ru/articles/ml465 (дата звернення: 21.02.2022).
28. Amazing Spider-Man. Marvel Comics, 2018. V.5.
29. Chingwin Publishing Group : веб-сайт. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Chingwin_Publishing_Group (дата звернення: 29.03.2022).
30. Daewon C.I.: веб-сайт. URL: https://360wiki.ru/wiki/Daewon_C.I. (дата звернення: 29.03.2022).
31. Dark House Comics : веб-сайт. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Dark_Horse_Comics (дата звернення: 29.03.2022).
32. Eiichiro Oda. One Piece. Shueisha, 1997-2022. T.1.
33. Gege Akutami. Jujutsu Kaisen. Shueisha, 2018-2021. V.1.
34. Hajime Isayama. Attack on Titan. Kodansha, 2009-2021. V.1.
35. Houbusha : веб-сайт. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Houbunsha (дата звернення: 29.03.2022).
36. Haksan Publishing : веб-сайт. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Haksan_Publishing (дата звернення: 29.03.2022).
37. Jonesky : веб-сайт. URL: https://uk.wikisko.ru/wiki/Jonesky (дата звернення: 29.03.2022).
38. Kodansha : веб-сайт. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Kodansha (дата звернення: 29.03.2022).
39. Kishimoto Masashi. Naruto. Shueisha, 1999-2014. T.1.

40. Mizuho Kusanagi. Yona of the Dawn. Hakusensha, 2009-2021. V.3.
41. Molfar Comics : веб-сайт. URL: https://molfar-comics.com/product-category/manga/ (дата звернення: 01.04.2022).
42. Northern Lights : веб-сайт. URL: https://northernlights.com.ua/kontaktu/ (дата звернення: 01.04.2022).
43. Osamu Tezuka. Astro Boy. Kobunsha, 1952-1968. T.1.
44. Shogakukan : веб-сайт. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Shogakukan дата звернення: 29.03.2022).
45. Sigongsa : веб-сайт. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Sigongsa (дата звернення: 29.03.2022).
46. The Nikkei Weekly. 17. 02. 1997, p.1.
47. The Time. 11. 02. 1985, p.42.
48. Tokyopop : веб-сайт. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Tokyopop#Blu_Manga (дата звернення: 29.03.2022).
49. Tong Li Publishig: веб-сайт. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Tong_Li_Publishing (дата звернення: 29.03.2022).
50. Tsugumi Ohba, Takeshi Obata. Death note, 2003-2006. T.12.
51. Types of comics : веб-сайт. URL: https://www.2-clicks-comics.com/guide/types-of-comics.html (дата звернення: 14.01.2022).
52. Viz Media : веб-сайт. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Viz_Media (дата звернення: 29.03.2022).
53. Weekly Shonen Magazine. No. 19. Kodansha, 2022.

ДОДАТКИ

Додаток А

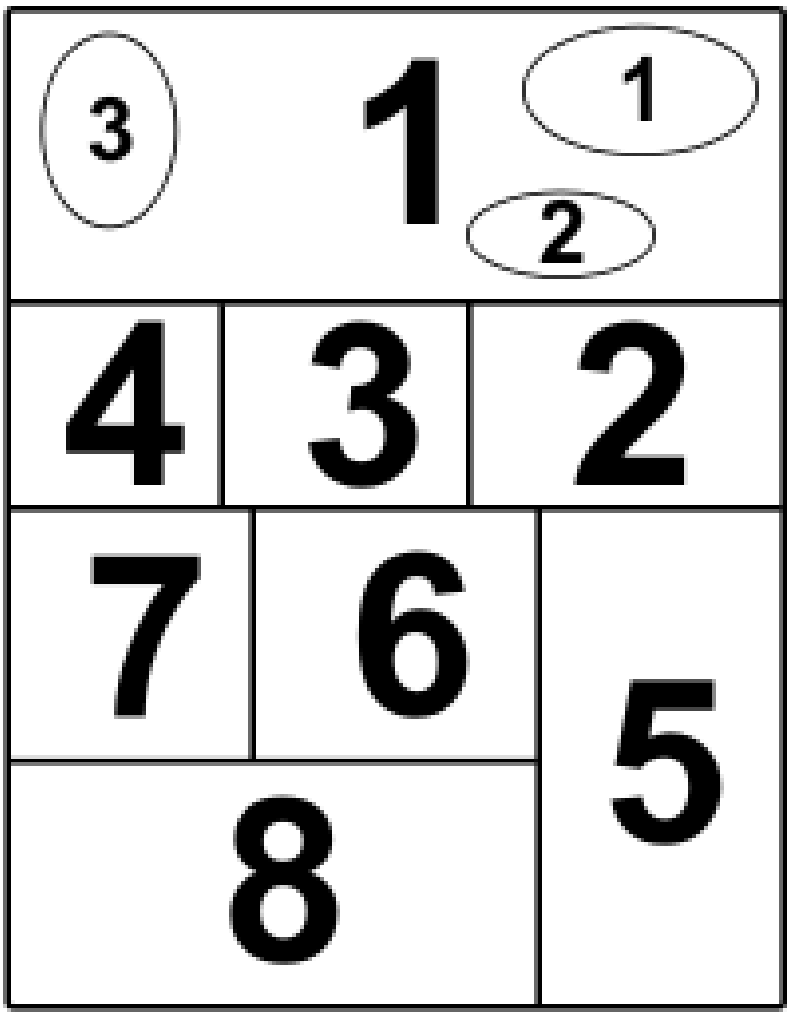
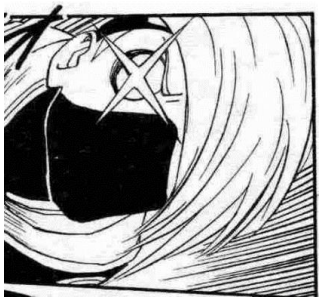


Схема послідовності читання фреймів манги на сторінці

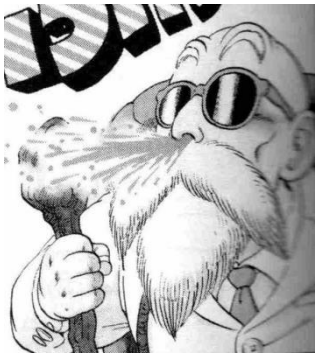
Додаток Б

Таблиця 1

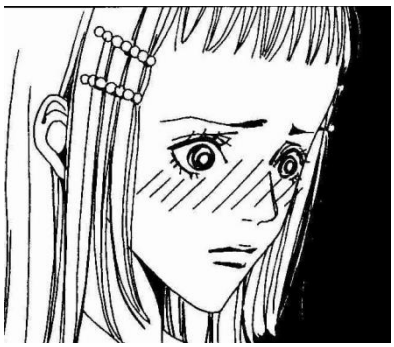
Очі		
Приклад символу	Назва	Значення
Ю Ватасе «Таємничий Югі»	Великі очі	Наївність, чистота, краса, юність
Ю Ватасе “Таємничий Югі”	Спіралі	Головокружіння
 Масасімото “Наруто”	1. Хрестики	Роздратування, лютий порив
Руміко Такахаші “Ранма 1/2”	2. Хрестики	Втрата свідомості

 Масасімото “Наруто”	Сердечка	Закоханість, захоплення кимось
 Масасімото “Наруто”	Язики полум’я	Гнів, рішучість
 Яна Тобосо “Курошицудзі”	Ромбики	Маніакальність, хижий блиск в очах.
 Ю Ватасе “Таємничий Югі”	Очі без зіниць	Гнів, втрата над собою контролю, зомбування

 Тайто Кубо “Бліч”	Вузькі очі	Скритність, хитрість
 Хіро Мураме “Милий диявол”	Очі, які іскряться	Очікування чого-небудь
 Ю Ватасе “Таємничий Югі”	Сльози: дві тонкі струйки	Плакати від щастя
 Коу Фумізукі “Ай Йорі Аоші”	Сльози: потоки	Сум, безвихідь, горе

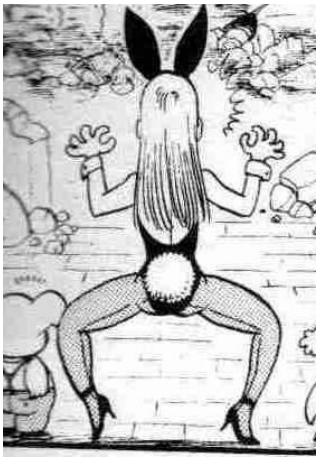
Ніс		
Ініо Асано “Соланін”	Бризки з носа	Сильне здивування
 Торіяма Акіра “Перлина дракона”	Кров з носа	Сексуальне збудження
Ініо Асано “Соланін”	Булька з носа	Глибокий сон
Ай Язава, Місахо Куджірадо “Принцеса Ай”	Відсутність носа	Образа, невдоволення

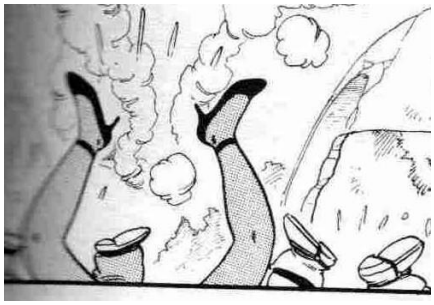
Рот		
Юдіт Парк “Ігрик у квадраті”	Котячий рот	Хитрий розрахунок, коли герой починає себе вести як кіт-хитрун
Масасімото “Наруто”	Хмарка пару	Пригніченість, сильне роздратування
Масасімото “Наруто”	Хрестик біля рота	Впевненість у собі
Юдіт Парк “Ігрик у квадраті”	Слина	Розслабленість, передчуття чогось, мрії про щось приємне
Ай Язава, Місахо Куджірадо “Принцеса Ай”	Клики	Гнів, злість

Обличчя		
 Ай Язава, Місахо Куджірадо “Принцеса Ай”	Вертикальні рисочки під очима	Шок, ступор
 Яна Тобосо “Курошицудзі”	Вертикальні рисочки на лобі	Страх, невдоволення, переживання
 Ай Язава “Райський поцілунок”	Рисочки на щоках	Збентеження, жаль
 Юдіт Парк “Ігрик у квадраті”	Кружечки на щоках	Збентеження, радість

 Ай Язава, Місахо Куджірадо “Принцеса Ай”	Жили	Найвищий ступінь озлобленості та роздратування
 Руміко Такахаші “Ранма 1/2”	Краплі поту: 1. одна біля скроні; 2. по всьому обличчі	1. Розумова перевтома, ступор; 2. збентеження, нервозність
Руки і жести		
 Казуко Хагасіяма “Новий поцілунок”	Кулак	Найвищий ступінь напруги, рішучість
 Руміко Такахаші “Ранма 1/2”	Кулак і зігнута в лікті рука	Непохитність (комічний ефект), удача, бажання рухатись вперед

Масасімото “Наруто”	Зведення кінчиків вказівних пальців	Нерішучість, скромність
CLAMP “X”	Схрещені мізинці	Дати обіцянку
Ай Язава, Місахо Куджірадо “Принцеса Ай”	Відтягнути нижню повіку і показати язика	Дразнилка, образа: «дурень»
Руміко Такахаші “Ранма 1/2”	Обхопити лице долонями	Збентеження

Тіло		
Ю Ватасе “Таємничий Югі”	Дублювання рук (ніг)	Безвихідне положення, паніка
 Торіяма Акіра “Перлина дракона”	Розкинуті ноги	Переляк
Ай Язава “Райський поцілунок”	Пластир хрестиком	Незначні пошкодження, біль

 Торіяма Акіра “Перлина дракона”	Падіння навзнак з кінцівками, які бовтаються	Реакція на шокуючу новину
Ю Ватасе “Таємничий Югі”	Стрибок вверх	Найвищий ступінь здивування, переляк
Масасімото “Наруто”	Лінії руху/спідлайни	Передача динаміки об’єкту
Ю Ватасе “Таємничий Югі”	Чібі (зображення персонажа маленьким)	Додавання комічності ситуації, зміна настрою