Юлия Евгеньевна СТЕБИХОВА

ВИЗУАЛИЗАЦИЯ ЭМОЦИЙ КАК ЭЛЕМЕНТ СЕМИОТИЧЕСКОЙ СИСТЕМЫ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ ПЕРСОНАЖЕЙ АНИМЕ И МАНГИ

Способы графической визуализации эмоций и психологического состояния персонажей аниме и манги рассматриваются как своеобразная семиотическая система символических элементов. Системные связи символов, используемых для репрезентации эмоций у персонажей аниме и манги, позволяют выявить парадигматические связи полисемантического (множественность значений одного символа) и синонимического характера (множественность символов при общности выражаемого значения). Наличие системных связей в одной из знаковых подсистем свидетельствует о её развитости и узуализированности: устойчивые символические элементы задают контексты восприятия и способствуют оперативному и адекватному декодированию медиапродукции аудиторией, что актуально для массовой культуры.

Ключевые слова: *аниме, манга, визуальные знаковые системы массовой культуры, графическая символизация эмоций, полисемия, синонимия, репрезентация персонажей аниме и манги.*

Julia E. STEBIKHOVA

VISUALIZATION OF EMOTIONS AS AN ELEMENT OF THE SEMIOTICAL SYSTEM OF REPRESENTATION OF ANIME AND MANGA CHARACTERS

Methods of graphic visualization of emotions and psychological state of anime and manga characters are considered as a kind of semiotic system of symbolic elements. Systemic connections of symbols used to represent emotions in anime and manga characters make it possible to identify paradigmatic connections of polysemantic (plurality of meanings of one symbol) and synonymous character (plurality of symbols with the common meaning expressed). The presence of systemic connections in one of the iconic subsystems indicates its development and visualization: stable symbolic elements set the contexts of perception and contribute to the prompt and adequate decoding of media products by the audience, which is relevant for mass culture.

Keywords: *anime, manga, visual sign systems of mass culture, graphic symbolization of emotions, polysemy, synonymy, representation of anime and manga characters.*

Аниме, манга и иные виды азиатской анимации и комиксов интересны для исследования в различных областях науки, но при всей привлекательности данной сферы, ей посвящен

крайне малый перечень комплексных исследований. Между тем «анимация представляется сложным феноменом, обладающим определенной символикой и несущим в себе несколько уровней смыслов. Это позволяет ей влиять на развитие культуры и общества в целом» (Одегова 2018), что делает её значимым объектом изучения.

В данной работе японская мультипликация и графические романы рассматриваются с точки зрения наличия в них семиотического потенциала, задающего аспекты кодирования и декодирования содержания. Целью работы является анализ используемых в аниме и манге символов и значений для визуализации эмоций героев и выделения определенных категорий, обусловленных способом репрезентации состояний персонажей.

«Аниме – японская анимация. В отличие от мультфильмов других стран, предназначенных в основном для просмотра детьми, большая часть выпускаемого аниме рассчитана на подростковую и взрослую аудитории, и во многом за счёт этого имеет высокую популярность в мире» (Аниме http). Отличительной особенностью аниме является манера отрисовки персонажей: у них большие глаза, часто яркого цвета волосы, необычные прически. Обычно аниме выпускаются в виде сериалов, но бывают они и в полнометражном формате (Денисова 2014). Чаще всего источником для создания аниме является манга – «японские комиксы, иногда называемые комикку (コミック)» (Манга http).

Состояния и эмоции персонажей – важные содержательно-композиционные точки манги и аниме. К настоящему времени в этих жанрах сформировалась богатая система символическая знаков, обеспечивающая динамику передачи состояний персонажа – как непосредственных реакций, так и опосредованных, рефлексивных, а также ситуацию, в которой он находится, его отношение к другим персонажам и т.д. Стандартизация этой символической системы способствует адекватному декодированию состояний героя аудиторией и, соответственно, пониманию и оценке происходящего.

При изучении символических изображений эмоций аниме-персонажей значимыми являются некоторые детали отрисовки лица героя и его выражения, а также фон.

Анализ типовых способов выражения эмоций персонажей показал наличие внутренних системных связей, обусловленных общими процессами формирования любой знаковой системы, когда для одного означаемого используется несколько означающих и, наоборот, когда означающая единица используется для передачи разных значений.

Соответственно, детальная систематизация символов, используемых для репрезентации эмоций у персонажей аниме и манги, должна включать и такие показатели, как полисемия (множественность значений одного символа) и синонимия (множественность символов при общности выражаемого значения).

Чаще всего в японской анимации и комиксах используются знаки полисемантического характера, когда одно символическое изображение визуализирует целый спектр различных эмоций или состояний персонажей.

Анализ передачи негативных эмоций, таких как печаль, грусть, тоска или обида, выявил, что в этих случаях рот персонажа, как правило, изображается маленьким и с опущенными уголками губ. Для изображения отвращения, шока или же плохого самочувствия героя часто используются вертикальные линии на лбу, у глаз персонажа и на фоне за персонажем.



Рис. 1. Пример изображения отвращения у персонажа аниме «Ежемесячное сёдзё Нозаки-куна»

Использование в изображении красных или розовых линий может означать смущение, либо гнев и смущение одновременно, когда герой пристыжен или уличен в ошибке, либо чувство неловкости у персонажа по отношению к окружению или объекту обожания. Ещё одним из устойчивых значений данного символического изображения является визуализация ощущения счастья персонажем.



Рис. 2. Изображение смущения и счастья у аниме-персонажа (аниме «Эта фарфоровая кукла влюбилась»)

В случае использования линий, образующих крестик из четырёх изогнутых полосок, эмоциями персонажа, как правило, репрезентируются гнев или обида.



Рис. 3. Изображение гнева у персонажа аниме «Синий экзорцист»

Специфическим знаком в аниме и манге является изображение, когда у персонажа идет кровь из носа. Этот прием используется японскими мангаками (создателями манги) и мультипликаторами для передачи крайней степени эмоционального возбуждения персонажа или его слишком сильного смущения от увиденного. Такое специфическое изображение свойственно исключительно японской культуре и встречается только в произведениях японских авторов. Но в связи с возрастающей популярностью азиатской культуры во всем мире все чаще встречаются рукомиксы (комиксы, созданные русскоязычными авторами), в которых применяются схожие визуальные приемы, в том числе и описанный выше.



Рис. 4. Изображение сильно смущенного персонажа с идущей из носа кровью (аниме «Госпожа Кагуя: В любви как на войне»)

Изображенная на лбу или затылке персонажа капля воды является знаком того, что персонаж нервничает или же находится в недоумении, а маленькое облачко, вылетающее изо рта, изображает вздох. Такое изображение используется после того, как персонаж вкусно поел или выпил что-либо горячее. И одновременно этот же образ используется для изображения состояния удрученности или усталости; иногда рисуется просто в виде кружочка, вылетающего изо рта.

Изображение персонажа аниме как бесцветного, либо только серым цветом, с видными трещинами на теле либо с нечетко прорисованными элементами означает, что он подавлен, сильно шокирован или же истощен до предела. В таких ситуациях персонажи представлены статично – стоящими на месте либо падающими на колени.

Иногда при передаче подавленного состояния персонажа вокруг него могут изображаться блуждающие огоньки, обычно синего или иногда фиолетового цвета. Остальные персонажи в этот момент могут располагаться рядом и наблюдать за состоянием героя.



Рис. 5. Изображение состояния подавленности у героя аниме «K-On!»

Изображение на лице персонажа широкой чёрной полосы, полностью скрывающей глаза и часть лица и оставляющей открытыми только губы, означает, что герой чрезвычайно разозлён, но пытается сдерживать чувства, не выплескивать агрессию и раздражение. При этом мангаки и мультипликаторы часто рисуют оскал, прикушенные губы, сжатые в кулак пальцы и др.



Рис. 6. Проявление ярости у персонажа аниме «Атака Титанов»

Характерно, что синонимия символов, отображающих одну эмоцию или одно определенное состояние персонажа, более ярко проявляется в манге.

В текстах манга, представляющих собой набор изображений и предназначенных для чтения, имеется ряд дополнительных символов, отражающих состояние героев и их поведение, а также то, с какой интонацией или каким голосом они говорят. Такие приемы обеспечивают высокую степень погруженности читателя в сюжет и эмоционально-психологическое единение с героями.

Чтобы более детально раскрыть характер, поведение и эмоциональное состояние каждого отдельно взятого персонажа манга или иных азиатских комиксов (манхва и маньхуа), помимо уже упомянутых символов используются и другие, так как, в отличие от аниме, в манге нет аудио- и видеосопровождения, поэтому используются и иные способы репрезентации героев.

Одним из самых популярных способов для этого является выноска (спич-баббл, облачко с текстом и т.д.), позволяющая передать речь и мысли персонажей не только в манга, но и в западных комиксах. Границы выноски могут различаться в зависимости от того, как говорит персонаж, зол ли он, воодушевлен, счастлив или огорчён, или, возможно, болен и не может говорить своим обычным голосом. То есть данное средство используется в совокупности с вышеописанными для отображения одного и того же состояния. К примеру, если персонаж зол, то в манге будет использоваться совокупность средств для репрезентации данной эмоции. Может быть использован и крестик из согнутых четырёх полос, и выноска будет не ровно очерченной, а угловатой и рваной, чтобы более детально изобразить интонации в речи. Фон также может соответствовать проявляемой эмоции, не отображать окружение персонажа, а представлять собой совокупность резких линий или же показывать взрывы позади персонажа.



Рис. 7. Проявление эмоций гнева в манге «Фейри Тейл»

Для репрезентации эмоций, показывающих влюбленность персонажа, в манге могут использоваться не только уже ранее описанные символы, но и другие графические средства. К примеру, помимо линий на лице, обозначающих смущение при виде потенциальной возлюбленной, на фоне как персонажа, испытывающего влюбленность по отношению к другому, так и самого объекта обожания

могут появляться изображения цветов или же размытых геометрических фигур вроде круга или многоугольника.



Рис. 8. Визуализация влюбленности у героев манги «Приятно познакомиться, Бог»

Помимо символического изображения эмоций, символизироваться могут и определенные действия персонажей. Так, если персонаж аниме или манги непроизвольно чихает, это означает, что в данный момент о нем кто-то подумал или что-то сказал. Если персонаж неожиданно, не сходя с места, падает, то это символизирует его реакцию на сказанную другими глупость.

Если героя при разговоре протыкают схематично нарисованные стрелы (иногда с одновременным изображением текущей изо рта крови), то это означает, что его пристыдил другой персонаж, или же героя обидели, буквально «убили словами». Схожее изображение, когда героя протыкают стрелы с наконечником в виде сердца или изображения в виде сердец появляются на фоне вокруг персонажа, свидетельствует о его влюбленности. Часто в такие моменты в аниме слышны удары бьющегося сердца. В манге для изображения этого звука используют слово «Тудум», которое пишется возле изображения самого влюбленного персонажа.



Рис. 9. Изображение момента влюбленности персонажа

Еще одним из способов рассказать о герое, показать его состояние или принадлежность к какой-либо категории персонажей является отрисовка глаз. Их размер, яркость белка и блеск показывают степень молодости персонажа, его возраст, эмоциональное состояние, а также то, является ли персонаж положительным героем или отрицательным. Молодые персонажи рисуются с более округлой формой глаз, более взрослые или пожилые имеют более узкий разрез глаз.

Также увеличенные и округлые глаза могут обозначать некую наивность персонажа и его добрый характер. Загадочные и неоднозначные персонажи часто изображаются с закрытыми глазами, которые они открывают (нередко только один глаз) для того, чтобы показать свою заинтересованность в каком-либо повороте сюжета или в самом главном герое. Когда у персонажа пропадает блеск глаз, взгляд становится мутным, это означает, что персонаж потерял надежду, либо находится под влиянием гипноза, в состоянии транса, или теряет сознание. Если же состояние персонажа вновь улучшается, его глаза вновь приобретают блеск и насыщенный цвет.



Рис. 10. Персонаж теряет сознание, его глаза становятся мутными и теряют блеск (аниме «Сейлор Мун»)

В современных аниме и манге используется символическая система, которая основана как на реалиях повседневной жизни Японии, так и на древних мифах, преданиях и легендах этого народа, его вере и традициях. Аниме и манга, в отличие от западных произведений, имеет развитый и яркий символический язык, представляющий внутренне организованную систему знаков, что позволяет за счет ограниченного количества приемов передать многообразие эмоций главных героев и их окружения, показать характер и роль персонажей в произведении, выразить их состояние в тот или иной конкретный момент повествования.

Представленные примеры позволяют сделать вывод о том, что аниме и манга как жанры массовой культуры обладают собственной знаковой системой визуальной репрезентации важных элементов содержания: визуальная символизация эмоционально-психологических состояний позволяет четко структурировать нарратив, отделяя в нем непосредственное содержание состояний от фабулы, «экшна», динамики действий, событийности как таковой.

Список литературы

Аниме: Словарь Академик: Режим доступа: https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/5105).

Денисова А.И. Семиотика в манга и аниме // Вестник ТГУ, 2014. – С. 4.

Манга: Словарь Академик: Режим доступа: https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/5106

Одегова К. И. Анимационный кинематограф как объект комплексного гуманитарного исследования: философский аспект // Гуманитарные

ведомости ТГПУ им. Л.Н. Толстого. – 2018. – № 2(26). – С. 65-74.

СТЕБИХОВА Юлия Евгеньевна – магистрант направления подготовки «Журналистика» Белгородского государственного национального исследовательского университета, г. Белгород, stebikhova@bsu.edu.ru

Научный руководитель – *УШАКОВА Светлана Викторовна*, кандидат филологических наук, доцент кафедры журналистики Белгородского государственного национального исследовательского университета, г. Белгород.