

Т.Л. МИНИНА, Т.Н. ОГНЕВА  
(г. Екатеринбург, Россия)

УДК 82-2  
ББК Ш301.1

## ВИЗУАЛЬНАЯ СИМВОЛИКА КАК СПОСОБ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ ГЕРОЕВ В МАНГА

**Аннотация.** В манга и аниме существует общеизвестная типовая символика, но в последние годы возникает тенденция к сокращению её использования. В данной статье делается попытка изучить персонажа манга и аниме на основе черт, которые могут быть применены к любому из них.

**Ключевые слова:** манга, аниме, образ персонажа, психологизм, символика, вербальные средства, невербальные средства.

На сегодняшний день к манга – японскому комиксу – в разных странах, в том числе и в России, относятся неоднозначно. С одной стороны, можно проследить настороженность и даже враждебность по отношению к ней. С другой стороны, небезуспешные попытки познать культуру Японии через комикс предпринимаются как любителями манга и аниме, так и исследователями. Например, типологическую символику предметов и жестов в книге «Введение в японскую анимацию» даёт Б. Иванов [Иванов 2001]. Практически любой сайт и форум, посвящённый японской современной культуре, содержит информацию о наличии в манга особой визуальной символики, при помощи которой автор стремится раскрыть образ мира или же психологические характеристики героя. Исследователи (не меньше, чем поклонники комиксов) обращаются к особенностям визуальной составляющей в манга. Так, В.Ю. Леонов даёт интересную схему символики манга, однако замечает, что «трактовка символов не всегда однозначна: их значение может изменяться в зависимости от сочетаний или иных обстоятельств» [Леонов 2013: 115–118] – и в этом с ним нельзя не согласиться. Дело в том, что существует тенденция изображать персонажа без типовой (общеизвестной) символики, а именно – не использовать её вовсе (опора на реализм) или же, давая одну общеизвестную символическую составляющую, трактовать её иначе. В данной статье предпринята попытка исследовать универсальные принципы репрезентации персонажей манга. Такими принципами являются:

- Межличностное общение – под этим термином понимаются взаимоотношения героя с друзьями / родственниками, ближайшим окружением и людьми вообще. А именно – насколько хорошо понимают героя другие персонажи, исходя из их поведения, и насколько

герой способен понять и принять окружающих и проявление их эмоций, выраженных вербально (прямые оценочные высказывания) и невербально, т.е. при помощи мимики или конкретного действия. Отсюда вытекает значение вербальных и невербальных средств – в данном случае такие детали, как жест, внешность, улыбка и слово осмысливаются с точки зрения самого персонажа (как он понимает их у других и у себя) и с точки зрения его окружения. В совокупности это позволяет читателю определить для себя характерные черты героя и находящихся рядом с ним персонажей.

- Целеполагание как элемент понимания характера персонажа и изменения сюжетного действия – появляется ли герой изначально с какой-либо целью или получает её вследствие развития действия, достигает ли её, какими средствами, что думают об этом другие. Отсюда вытекает основной вид деятельности героя и его взаимоотношения с другими персонажами.

- Особый раздел – момент учительства. В данной статье он понимается как способ передачи жизненного опыта героем, который напрямую не соотносится с типажом наставника или гуру.

Для анализа по выбранным критериям берутся следующие персонажи: Токучи Тоа («One Outs»), Эдвард Элрик («Fullmetal Alchemist»), Акаги Шигеру («Touhai Densetsu Akagi»), Майор («Hellsing»), Хирума Йоичи («Eyeshield 21») и Вэш Ураган («Trigun»). Выбор был обусловлен тем, что эти персонажи имеют сходный цвет волос (все они – блондины) и, за редкими исключениями, схожи внешне (прически, одежда). При этом каждый из них каким-либо образом может быть соотнесён с потусторонней или мистической силой – в прямом или переносном смысле.

**Токучи Тоа.** Попытки проанализировать данного персонажа с точки зрения типовой символики заканчиваются неудачей, так как персонаж нестандартен как для мира манга, так и для реального мира. Герой зарабатывает деньги игрой на бирже, ставками и пари, а также игрой в казино. В начале манга он играет на деньги в азартную игру *one outs*, не имеет четких целей в жизни (за исключением получения удовольствия от игры и управления ситуацией в точках бифуркации) и создает впечатление плохого и изворотливого человека: он играет словами, хотя и не врет, но его манера строить разговор часто вводит собеседника в заблуждение. Прекрасный психолог, он всегда оказывается победителем за счет манипулирования врагами и преданных ему друзей и товарищей. Внешность Токучи специфична для манга: узкие глаза, слишком светлые волосы, невыразительная мимика. Другие ге-

рой часто называют его демоном, хотя сам он больше похож на кицуне, лиса-оборотня. При появлении Токучи в кадре его враги начинают испытывать страх и подспудно думать о поражении. После встречи с одним из героев манга, Коджимой Хиромичи, который заставляет Токучи помогать его команде выигрывать бейсбольные матчи [Kaitani Shinobu], у Тоа появляется цель: выиграть соревнования и избавиться от ненужных ему людей и обязанности играть на позиции питчера, хотя сама игра ему нравится, так как у Токучи появляется возможность воздействовать не на одного противника, как это было во время игры one outs, а на целую команду, а также использовать не только свои собственные силы, но и расставлять игроков своей команды как фигуры в шахматах. Нельзя сказать, что общение с большим количеством людей сделало Токучи добрее, так как он остается достаточно закрытым героем и часто бывает резок и даже груб с членами своей команды. Например, когда Токучи рассказывает, как быстро высчитать в уме числа, команда пугается, так как такое проявление бескорыстия нетипично для их питчера и он наверняка что-то с них потребует позже. В одной из глав манга Токучи шантажом заставляет игрока своей команды выполнять свои указания, которые всей команде кажутся самоубийственными. Впрочем, в той части жизни Токучи, где уже присутствует команда и общая цель, его поведение немного меняется, в частности, его методы становятся на порядок честнее (например, во время игры в one outs он занимался тем, что выводил противника из себя, сознательно злил или задабривал, лишая концентрации [Kaitani Shinobu, «One outs», Т. 1, гл. 3]. Играя в команде, Токучи часто говорит, что все, что он совершает, можно сделать гораздо проще, хотя и менее честно, но, отдавая дань искренности и честности людей, которые ему доверились, он не делает подобного и ищет обходные пути, хотя Тоа и остается на редкость жестоким человеком (он заставляет нечестного игрока команды противника прилюдно встать на колени, не желая слушать его неискренние извинения [Kaitani Shinobu, «One outs», Т. 10, гл. 82]). Общаясь с людьми, которых нельзя отнести к категории врагов, Токучи использует слова и жесты в их прямом значении, а не в переносном, как он часто делает с противниками. Неумение понимать и испытывать большую часть эмоций заставляет героя использовать психологические уловки, чтобы заставить людей испытывать нужные ему чувства (хотя сам Токучи считает, что он внушает мысли, на деле это скорее эмоция, нежели оформленная идея), так как понять, что именно испытывает человек, Токучи часто не в силах. Внешний вид персонажа соотносится с той целью, которую ставит перед собой герой. Чаще всего Токучи выглядит достаточно агрессив-

но: он носит черные брюки, белую рубашку с острым воротником и множество золотых украшений, что делает его немного похожим на бандита (но в западном понимании, так как якудза, показанная в манга, носит строгие деловые костюмы). Иногда Тоа может одеваться нарочито незаметно, например, в брюки и куртку, которые были ему велики, чтобы создать впечатление путешествующей инкогнито звезды бейсбола [Kaitani Shinobu, «One outs», Т. 10, гл. 84]. Токучи может делиться своим опытом с другими, но делает это в достаточно резкой форме, причем, никогда не говоря прямо, чему он хочет научить, заставляя своих подопечных самих искать причину происходящего. Токучи часто дает своим противникам шанс победить, но для победы над Токучи необходимо быть таким же, как он, то есть руководствоваться исключительно доводами рассудка, а не эмоциями, что для обычного человека невозможно. Тоа способен совершать благородные поступки, но часто подводит под них весьма неблагоприятную основу (например, он дает шанс трем игрокам из провинциальной команды перейти в основной состав, но объясняет это условиями сделки с владельцем команды, хотя одного игрока он взял по просьбе своего почти друга, Коджимы, не получая от этого никакой выгоды). В целом о персонаже можно сказать, что он хорошо разбирается в психологии, но очень плохо в людях, хотя и умеет ими управлять.

*Эдвард Элрик.* Лейтмотивом всего сюжетного течения становится цель, поставленная перед собой героем. Нарушив с младшим братом Альфонсом один из основных законов алхимии – запрет на воскрешение мертвых, они были наказаны высшими силами тем, что потеряли тела: руку и ногу (Эдвард) и полностью всё тело (Альфонс). Поэтому основной целью Эдварда становится возвращение брату и себе прежних тел. Для её достижения главный герой поступает в государственные алхимики и начинает поиски философского камня. Данные события начинают влиять на его отношения с окружающими. Поскольку обычные люди недолюбливают государственных алхимиков, социальный статус Эдварда может быть перенесён ими автоматически на всю его личность. Так, шахтёры городка Юсвелл были поначалу рады принять у себя братьев, но узнав, что Эдвард служит армии, тут же прогоняют его. И признают его только тогда, когда он проявляет личностные (но не социально ожидаемые: шахтёры думают, что Эдвард «продал душу военному государству в обмен на привилегии» [Аракава 2011: 100–140]) качества, помогая им справиться с нечестным военным чиновником. Персонаж носит серебряные карманные часы (официальный документ государственного алхимика), однако полностью таковым не становится и даже не отождествляет себя с армией, неред-

ко нарушая субординацию и действуя в основном не по чьему-то приказу. Подобное прослеживается даже в его внешнем виде: в основном, все государственные алхимики изображены в официальной форме, тогда как Элрик не носит её. Возможно, это может быть обусловлено тем, что герой отправился служить в армию по собственным, субъективным причинам. В самой армии Эдварда признают талантливым, но, в силу молодости, темпераментным и самонадеянным мальчишкой, который принципиально не хочет, чтобы ему помогли старшие. Периодами это становится камнем преткновения героев – Эдвард упирается и не рассказывает то, что удаётся ему выяснить или просто отказывается от помощи, пытаясь справиться сам [Аракава Х., «Fullmetal Alchemist», Т. 4–27]. Его манеру общения можно назвать «условно взрослой»: Эдвард не всегда церемонится, подбирая слова и выражения при общении с другими героями, и очень злится, когда его считают маленьким. «Условно» – поскольку люди (особенно из ближнего круга) в основном понимают, что за внешне резким и даже грубоватым поведением и такой же «взрослой» манерой общения он прячет сомнения и страхи, связанные как с беспокойством об окружающих, так и с собственными муками совести. Что касается друзей и родственников, то Эдвард очень привязан к ним, хотя и старается не показывать этого. Он всячески пытается уберечь их от своих проблем и, впоследствии от различных опасностей (отговаривает Альфонса становиться государственным алхимиком [Аракава: 2011: 112]; просит, чтобы Уинри с бабушкой Пинако уехали в безопасное место [Аракава Х., «Fullmetal Alchemist», Т. 4–25]). Но, при всей целеустремлённости, Эдвард не считает, что цель оправдывает средства: он приходит в ярость, когда видит, что маленькая девочка превращена собственным отцом в химеру ради нездоровых его амбиций [Аракава 2012: 27–38]; узнав, что философский камень создаётся из людей, он отказывается его применять, и ищет другой путь возвращения тел. Цель в связи с сюжетом также корректируется: узнав тайну философского камня, на первый план герой ставит защиту гражданского населения и победу над искусственными людьми – гомункулами.

*Акаги Шигеру.* Профессиональный игрок в маджонг (игра по подобию покера, но намного сложнее из-за огромного количества комбинаций, которые можно собирать во время игры). Персонаж интересен тем, что его образ в манга глобально отличается от образа в аниме. Так, в аниме деньги являются для Акаги средством манипуляции людьми, а в манга не играют никакой роли; в аниме Акаги видит сомнения людей, может развивать и усиливать их, мешая выигрывать у него, а в манга герой может на пустом месте создать у абсолютно уве-

ренного в себе противника комплексы, мешающие ему играть в азартные игры вообще, а не только против Акаги; Акаги из аниме относится к людям как к ненужному мусору, а в манга воспринимает их как средство развлечения. Согласно сюжету, в первой части повествования герою 13 лет, он школьник, во второй части ему 19 лет. Акаги появляется и как второстепенный персонаж - в манга «Тэн». В ней герою 44–53 года, и читателю даётся возможность увидеть развитие его характера. Шигеру характеризуется абсолютным спокойствием, которое не нарушается никакими внешними и внутренними факторами. Акаги – персонаж абсолютно рассудочный, не способный испытывать и понимать эмоцию, что отталкивает от него людей, заставляя их считать его почти безжестким. В манга спокойствие Акаги выражается улыбкой, он улыбается всегда и в любой ситуации, что пугает других персонажей (особенно в случае с тринадцатилетним Акаги, который впервые в жизни встретился с якудза, но совершенно не испугался, наоборот, запугал взрослых мужчин, рассказав, что только что спрыгнул с утеса на скалы в едущей на огромной скорости машине [Fukumoto Nobuyuki, «Touhai Densetsu Akagi», Т. 1]). В аниме Акаги выглядит значительно более угрожающе, его лицо не выражает никаких эмоций, что соотносится с понятием «покерфэйс» в европейском понимании. В обеих версиях Акаги не стремится устанавливать тесные дружеские контакты с людьми, создается впечатление, что ему не нужны ни друзья, ни деньги (герой очень странно относится к деньгам, кажется, что он не понимает, зачем они нужны, главное для него – получить удовольствие от игры). В образе Акаги часто проскальзывают детские черты, начиная от непонимания цены денег и заканчивая требованием принести ему особым образом приготовленную рыбу поздно ночью [Fukumoto Nobuyuki, «Ten – Tenna Toori no Kaidanji», Т. 2, гл. 17, 18] (персонажу было 52 года, требования выдвигались клану якудза), причем Шигеру был важен сам факт того, что он заставил взрослых (т. е. чрезмерно серьезных, строгих) людей поехать ночью удовлетворять его капризы, так как есть эту рыбу он совершенно не собирался. При этом Акаги не важно было даже проявление власти над человеком, он не злорадствовал и не упоминал об этом случае позже. Показательная реакция босса якудза на жалобы подчиненных: он говорит о том, что истинный талант неотделим от эгоизма и просит не сердиться на Акаги, то есть ведет себя как снисходительный родитель избалованного ребенка. В возрасте 52 лет Акаги понимает, что заболевает и начинает забывать правила игры в маджонг и, чтобы не утратить себя как личность окончательно, решает умереть [Fukumoto Nobuyuki, «Ten – Tenna Toori no Kaidanji», Т. 16]. В зрелом возрасте у него появляется

желание поделиться своим опытом и умениями с другими людьми, он начинает рассказывать о своей концепции игры, жизненном кредо и принципах, согласно которым он собирает комбинации тайлов [Fukumoto Nobuyuki, «Ten – Tenna Toogi no Kaidanji», Т. 2, гл. 19]. В юности Акаги одевался очень скромно, в возрасте 52 лет он носит белый костюм и оранжевую рубашку в черную полоску (стилизованные тигриные полоски), что соответствует его новому социальному статусу – Акаги становится профессиональным игроком в маджонг, к тому же – часто играет в казино в покер. На протяжении всей жизни Акаги развлекается тем, что убеждает своих противников в наличии у них шансов на победу, но эти шансы иллюзорны, так как человеческая природа не позволяет соперникам Акаги подняться над человеческими страстями, забыть о ставках и об угрозе собственной жизни. Образ Акаги наиболее противоречив, так как другие персонажи не говорят об Акаги ничего, что помогает проанализировать его как личность или как человека, они отмечают его странности, но объясняют это тем, что Акаги гений, почти не человек, божество, демон, но причины его поступков не ищут, ведь, по их мнению, простым смертным его все равно не понять.

**Майор.** Глава фашистской организации «Миллениум» и Последнего Батальона в отличие от других персонажей манга «Hellsing», сразу выделяется нестандартным внешним видом. Будучи полным невысоким мужчиной в очках, любящим поесть, он никак не соответствует образу внешне сильного привлекательного злодея и уж тем более того, кто способен вызвать трепет. Тем более разница ощутима, когда он находится в компании своих солдат и помощников. Между тем, он является харизматичным лидером, ведущим за собой армию вампиров. Его речь больше напоминает идеологические высказывания, и даже говоря от собственного лица, он словно выражает волю всех своих солдат [См. речь Майора о войне, К. «Hellsing», Т. 4–10]. Подчинённые однозначно принимают его как своего лидера, ведущего их к новой (и, вероятно, к последней) битве. Майор же, осознавая те силы, которые сосредоточены в его руках, пользуется ими с лёгкостью – всё для того, чтобы достичь цели. Он не скрывает своего мнения о том, что на войне все средства хороши, и сама война прекрасна как при победах, так и при поражениях. «Жестокий вы человек. Меняете людей как перчатки» – скажет про героя Шредингер – подчинённый Майора [Хирано К. «Hellsing», Т. 4–10]. Интересной деталью персонажа является то, что вместо военной формы, которая положена ему по статусу, он носит белый костюм, что может отражать его психологическое состояние. Несмотря на то, что он появляется в воспоминаниях о прошлом в



одежде офицера и в разговоре с организациями «Хеллсинг» и «Искариот» говорит: «Может, мне следовало надеть черную форму СС?» [Хирано К. «Hellsing», Т. 4–10], белый костюм становится одним из визуальных подтверждений своеволия героя, который следует собственным интересам и никому не подчиняется. Любопытна и его неравномерная причёска: справа волосы Майора приглажены, тогда как волосы на левой стороне опускаются герою на лоб, образуя челку. В данном случае, это служит признаком того, что у героя есть определённая навязчивая идея, некоторое сумасшествие, выраженное идеей войны как воплощения собственной мечты. Такие визуальные черты, как безумная улыбка героя, по большому счёту совпадает с улыбками других персонажей, так что можно трактовать её как универсальную эмоцию мрачного мира манга. Цели Майора в сюжете полностью раскрываются не сразу. «Моя цель? В том, чтобы вечно упиваться радостью войны» [Хирано К. «Hellsing», Т. 4–10] – так в одном из разговоров раскрываются причину, по которой герою требовалась армия вампиров и нападение на Лондон. Вместе с тем, он сразу назвал своим личным врагом Алукарда, а в самом конце скажет, что жил только ради того, чтобы победить его, и только ради этого затевалась война. Он называет это «своей войной, в которой впервые одержал победу» [Хирано К. «Hellsing», Т. 4–10 Хирано К. «Hellsing», Т. 4–10].

*Хирума Йоичи.* Особенностью стиля авторов является меняющаяся по ходу действия рисовка персонажей. История рассказывается от лица мальчика, перешедшего в старшую школу, которого пугают многие люди, встречающиеся ему на пути. Персонажи, вызывающие у него опасение, сначала показываются резкими, угловатыми, некрасивыми, нарочито непропорциональными, но потом, когда мальчик знакомится с ними поближе и понимает, что они не так уж опасны, рисовка меняется, и читатель видит уже вполне обычного человека. Хирума – одно из исключений, так как внешность персонажа задана такой, что изменить ее сложно: он блондин (что не характерно для Японии, к тому же, скорее всего, Хирума красит волосы), с острыми ушами, в каждом из которых по две металлических сережки, к тому же у него заостренные зубы. Хируму часто называют дьяволом, причем, как враги, так и друзья. Отличительной чертой персонажа является неумение выражать эмоции. Так, в качестве одобрения он использует тычок в плечо или пинок, а вместо слов ободрения или радости он стреляет из автомата в воздух (иногда в землю рядом с теми, кого хочет подбодрить). Кроме автомата в его арсенале еще есть гранаты, гранатометы, базука, пистолеты и многое другое, причем значительная часть оружия персонаж носит с собой постоянно, в конце концов читатель даже пе-



рестает замечать автомат, с которым персонаж расстается только во время игры (Хирума – капитан школьной команды по американскому футболу). Обладая невероятными аналитическими способностями, Хирума может предугадать ход игры, даже назвать точное количество очков, которое получит та или иная команда. Друзей у него мало, самых близких – двое, затем идет Кобаякава Сена (мальчик, от лица которого ведется повествование), которого Хирума учит игре и в процессе этого обучения делает мальчика более уверенным в себе и способным отстаивать свое мнение, и команда, капитаном которой является Хирума. Хирума ценит игроков своей команды и заботится о них, но из-за специфического способа выражения эмоций капитана команда чаще всего боится его, хотя и уважает как лидера. Цель Хирумы – выиграть Christmas bowl, главный приз, причем идет он к ней любыми средствами, кроме устранения противника физически, чаще всего Хирума использует шантаж (у него есть специальная черная книжечка, в которой записаны секреты самых разных людей, Хирума постоянно носит ее с собой и показывает особенно несговорчивым, угрожая рассказать какую-то их тайну). Из-за своего социального статуса (Хирума – школьник) герой вынужден носить школьную форму, но, когда он носит одежду по своему выбору, он надевает очень закрытую одежду, например, черную водолазку. Это можно связать с тем, что герой очень закрыт в психологическом плане и редко раскрывает свои мысли и эмоции. Несмотря на странное поведение, Хирума умеет испытывать благодарность, он способен на бескорыстную помощь, и люди, которые знают об этом, сильно уважают его.

**Вэш Ураган.** Анализ героя следует начать с того несоответствия, которое поначалу возникает в манга, но которое будет постепенно преодолевать. О нём ходят легенды как о стрелке, Человеке-Тайфуне, за ночь разрушившем город Июль. Но при первом появлении герой выглядит наивным простофилей, большим ребёнком, утверждающим: «Я осмелюсь назвать себя охотником за миром, неуклонно преследующим мираж, что зовётся любовью» [Найто 2012 кн.1: 31]. Из-за репутации разрушителя города Июль, а позже и того, кто сделал дыру в пятой Луне и чуть не уничтожил городок Джуниор-Рок, отношения с людьми у Вэша напряжённые. Для многих он стал своеобразным синонимом неведомых сил, несущих бедствия и даже приближающих Конец Света: его нередко называют «Дьяволом», «Чудовищем» и даже «Добрый богом смерти». Поводом для этого становится не только недобрые слухи, но и невероятная разрушительная сила Вэша, о которой он сам долгое время толком ничего не знал. Помимо этого, он способен иногда вызывать у противников животный ужас – как, например, случилось с

Моневом Штормом [Найто 2012 кн. 2: 57-102]. Иногда персонаж невольно пугает и близкое окружение – Вульфуд, видя в его глазах «абсолютную тьму», не чувствует от страха тела [Найто 2012 кн. 2: 182–188]. Правда, в некоторых случаях Вэш пользуется своей славой безжалостного преступника, и чаще всего это бывает нужно ему для того, чтобы всех вокруг спасти. И это несмотря на то, что при встрече с ним люди запросто могут не узнать его или, узнав, удивиться, поскольку многие персонажи подчеркивают, что герой очень добрый человек, никого никогда не убивающий и требующий этого от других. Сам Вэш однажды вспоминает, что потратил много времени и сил, чтобы обучиться стрелять без причинения тяжкого вреда: «Я хочу, чтобы мой пистолет никого не убил. И я сделаю всё для этого. И я сделал все [Найто Я., «Trigun Maximum» Т. 3–14]. Поэтому в случае применения силы, он часто не наносит преступникам серьёзных увечий, что не свойственно другим людям, и это вызывает искреннее непонимание последних. При этом Вэш, будучи очень эмоциональным, далеко не открытый герой. Внешне это выражено одеждой, в которой он появляется большую часть времени – красное пальто на нём застёгнуто полностью и прикрывает всё, вплоть до шеи; очки же, которые он надевает перед боем, становятся своеобразной маской, изображающей «крутого героя». Вульфуд за причёску прозвал его «Тонгари»<sup>1</sup>, что может быть охарактеризовано и как сугубо внешняя характеристика, и как своеобразная психологическая закрытость главного героя даже для ближнего окружения. Вэш раскрывается только для читателей в моменты разговора с самим собой, в которых обращается к Рэм – своей приёмной матери, оказавшей влияние на его мировоззрение. Она погибла много лет назад по вине Найвза – брата героя и одного из основных отрицательных персонажей. Поэтому, несмотря на мирный настрой к другим людям, начальной целью своего существования Вэш называет розыск Найвза и месть. Упоминание об этом встречается в манга часто. Вэш поначалу напрямую не называет причины, по которой не хочет жить спокойно: «Пока я не найду его, я не могу остановиться» [Найто 2011 кн. 1: 66–67] или «Я не смог спасти одну женщину, которая была мне дорога. Пока я не расплачусь по счетам, я не смогу жить в мире» [Найто 2012 кн. 2: 113–114]. В некоторых случаях он говорит это и себе – особенно когда вокруг происходит что-либо выводящее героя из равновесия. Со временем цель Вэша видоизменяется: для него становится по-настоящему важным сколько не отомстить, столько спасти окружающих от брата. Закрытость героя выражена и манерой его поведения. Создавая впечат-

---

<sup>1</sup> «Tongari» – обычно не переводят или встречается перевод «Ежик», «Иглоголовый».

ление о себе как о миролюбивом, но инфантильном и глуповатом человеке, справляющимся с неприятностями благодаря какому-то невероятному везению, он тем самым стремится не показать своих сомнений. Подобная схема перестаёт срабатывать лишь с теми, кто стал ему чем-то близок. Показательной становится такая деталь, как улыбка героя. Вульфуд замечает, что она у Вэша она не всегда настоящая, приклеенная: «Когда улыбка неискренняя, на неё смотреть противно. Наверное, ты привык прятать за этой улыбкой то, как тебе на самом деле нелегко» [Найто 2012 кн. 2: 177–179]. Постепенно Вульфуд стремится объяснить такую улыбку тем, что Вэш, несмотря ни на что, предпочитает видеть в жизни лишь светлые стороны [Найто Я., «Trigun Maximum» Т. 3–14], а незадолго до смерти произносит: «Улыбайся, Тонгари. Тебе идёт, когда ты улыбаешься. Я был не прав... Когда говорил, что у тебя дурацкая улыбка» [Там же]. Сам Вэш однажды скажет героиням – Мэрил и Милли – о своей улыбке: «А что мне ещё остаётся делать? Просто не знаю...». После этих слов Милли раскрывает для себя значение улыбки героя следующим образом: «Теперь я поняла. Своей пустой нарисованной улыбкой он пытается сделать его [мир] ярче» [Там же].

Манга – жанр графический, и если в аниме зритель еще может ориентироваться на пластику и голос персонажа, то в манга читатель обречен искать информацию в репликах героев, строении кадра и в самом персонаже. Нередко ему приходится обращаться к дополнительным источникам информации, связанным с символикой жестов, предметов или цвета. Данное исследование способно оказать помощь начинающему читателю, который еще не умеет смотреть на любую, незначительную на первый взгляд, деталь, получая из нее максимально возможное количество информации – начиная от самого простого символического обозначения и заканчивая авторской концепцией, обозначенной во взаимоотношениях героев и значении их поведения друг для друга. Любая деталь в манга помогает опытному читателю лучше ориентироваться в создаваемом автором мире и полнее раскрывать для себя образы персонажей, взаимоотношения между ними, немного при этом раскрывая для себя чужую культуру.

#### ЛИТЕРАТУРА

*Аракава Х.* Fullmetal Alchemist. Т. 4–25 / любительский перевод: сайт Manga-Online. – Режим доступа: <http://manga-online.com.ua>.

*Аракава Х.* Стальной алхимик: Книга вторая / пер. Т. Беянина. – М.: Эксмо, 2012.

*Аракава Х.* Стальной алхимик: Книга первая / пер. Т. Беянина. – М.: Эксмо, 2011.

*Иванов Б.* Введение в японскую анимацию. – изд. 2. – М.: Москва, 2001.

*Каитани Ш.* «One outs» / любительский перевод: сайт Read Manga. Режим доступа: [www.readmanga.ru](http://www.readmanga.ru).

*Леонов В.Ю.* Основные особенности символично-графической системы манга и аниме // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – Тамбов: Грамота, – 2013. – № 2. – Ч. 1.

*Мурата Ю.* Инагаки Р., «Eyeshield 21» / любительский перевод: сайт Read Manga. Режим доступа: [www.readmanga.ru](http://www.readmanga.ru).

*Найто Я.* Trigun Maximum. Т. 3–14 / любительский перевод: сайт Manga-Online. Режим доступа: <http://manga-online.com.ua>.

*Найто Я.* Trigun Maximum: Книга вторая / пер. Е. Рябова. – М.: Эксмо, 2012.

*Найто Я.* Trigun: Книга вторая / пер. Е. Рябова. – М.: Эксмо, 2012.

*Найто Я.* Trigun: Книга первая / пер. Е. Рябова. – М.: Эксмо, 2011.

*Фукумото Н.* Ten – Tenna Toori no Kaidanji. Т. 16 / любительский перевод: сайт Mangatraders. Режим доступа: [www.mangatraders.com](http://www.mangatraders.com).

*Фукумото Н.* Ten – Tenna Toori no Kaidanji. Т. 2 / любительский перевод: сайт Read Manga. Режим доступа: [www.readmanga.ru](http://www.readmanga.ru).

*Фукумото Н.* Touhai Densetsu Akagi / любительский перевод: сайт Read Manga. Режим доступа: [www.readmanga.ru](http://www.readmanga.ru).

*Хирано К.* Hellsing. Т. 4–10 / любительский перевод: сайт Manga-Online. Режим доступа: <http://manga-online.com.ua>

© Минина Т.Л., Огнева Т.Н., 2013