

На правах рукописи

Леонов Владимир Юрьевич

**ПРОБЛЕМЫ РАЗВИТИЯ МАНГА И АНИМЕ В ХУДОЖЕСТВЕННОЙ
КУЛЬТУРЕ ЯПОНИИ ВТОРОЙ ПОЛОВИНЫ XX — НАЧАЛА XXI ВЕКА**

Специальность: 17.00.04

изобразительное и декоративно-прикладное искусство и архитектура

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени

кандидата искусствоведения

27 МАЯ 2015

Москва 2015



005569434

Диссертация выполнена на кафедре «Истории искусства и гуманитарных наук»
ФГБОУ ВПО «Московская государственная художественно-промышленная
академия имени С.Г. Строганова»

- Научный руководитель:** Кошелев Георгий Константинович,
кандидат искусствоведения, доцент кафедры
«Истории искусства и гуманитарных наук»
ФГБОУ ВПО «Московская государственная
художественно-промышленная академия имени
С.Г. Строганова»
- Официальные оппоненты:** Федоровская Наталья Александровна
доктор искусствоведения, профессор кафедры
«Проектирование архитектурной среды и
интерьера» ФГАОУ ВПО «Дальневосточный
федеральный университет»
- Геташвили Нина Викторовна,
кандидат искусствоведения, профессор,
заведующая кафедрой «Всеобщая история
искусства» ФГБОУ ВПО «Российская академия
живописи, ваяния и зодчества Ильи Глазунова»
- Ведущая организация:** федеральное государственное учреждение
культуры «Государственный центр современного
искусства», Москва

Защита состоится 23 июня 2015 года в 12 часов на заседании совета по защите диссертаций на соискание ученой степени кандидата наук Д. 212.152.01, созданного на базе ФГБОУ ВПО «Московская государственная художественно-промышленная академия имени С.Г. Строганова», по адресу: 125080, Москва, Волоколамское шоссе, дом 9.

С диссертацией можно ознакомиться на сайте www.mghpu.ru и в библиотеке МГХПА.

Автореферат разослан «15» мая 2015 г.

Ученый секретарь
диссертационного совета

Ганцева Н.Н.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Настоящая диссертация посвящена исследованию современной манга и аниме как видов искусства в художественной культуре Японии второй половины XX — начала XXI века, изучению их формирования и развития.

Актуальность настоящей диссертации определяется тем, что на настоящем историческом этапе на первый план исследований, проводимых в области искусствознания, выходит изучение новых видов и форм изобразительного искусства,— таких, как, например, манга и аниме. Сегодня манга и аниме как художественные и культурные явления вызывают интерес не только в Японии, но и в других странах: в Азии, в Европе, США, Австралии, а также России. Причины подобного внимания многочисленны и разнообразны — в силу своей поливариативности, способности к взаимодействию с другими видами искусства, умению откликаться на проблемы современного социума, восприимчивости к различным технологическим инновациям, манга и аниме представляют собой одно из наиболее интересных проявлений сегодняшней культуры. Актуальность и своевременность данного исследования обусловлены тем, что в нём в отечественное искусствознание вводятся системно структурированные данные, касающиеся изобразительных характеристик манга и аниме — исторических, семиотических, формальных и прочих,— которые необходимы для наилучшего понимания их сущности и форм изобразительности как части современной визуальной культуры.

Не менее важно и актуально исследование формирования манга и аниме в историческом контексте, которое даёт возможность поэтапно проследить их развитие, а также проанализировать влияние на указанные процессы социокультурных факторов.

Анализ российских публикаций по манга и аниме показал малую ёмкость, в сравнении с изданиями других стран, отечественной научной литературы, касающейся заданной темы. В связи с этим можно говорить о том, что в настоящее время назрела потребность уточнить и дополнить уже известные в

российском искусствознании факты о манга и аниме — и это в значительной мере определило необходимость настоящего исследования.

Степень научной разработанности проблемы. Современная манга и аниме входят в круг интересов учёных различных стран, среди которых: в Японии Мизуку Ито (Mizuko Ito), в Австрии Себастьян Шлоглманн (Sebastian Schlöglmann), в США Шарон Кинселла (Sharon Kinsella), в Канаде Марк Штейнберг (Mark Steinberg) и так далее.

В России японское искусство (и в частности японская гравюра) уже длительное время является объектом фундаментального изучения. В искусствоведческой науке в этой области работали и работают многие исследователи искусства Востока,— Н.С. Николаева, Н.А. Виноградова, Б.Г. Воронова (первый отечественный искусствовед, удостоенный японского Ордена Восходящего солнца), М.В. Успенский, Е.А. Сердюк, Г.Б. Шишкина, А.И. Юсупова и другие. Современная манга и аниме так же вызывают интерес учёных различных гуманитарных дисциплин. Так из российских исследователей современной манга и аниме в области философии и культурологии можно выделить Е.Л. Катасонову, которая является автором научных публикаций, докладов на конференциях, а также автором книги «Японцы в реальном и виртуальном мирах: очерки современной японской массовой культуры (М., 2012г.) и Ю.Д. Михайлову, научные труды которой издаются преимущественно на английском языке. Интерес также представляют статьи и доклады учёных, среди которых работы: в области филологии — Н.А. Масленковой, статья «"Читатель + зритель = ?" К вопросу о новых практиках восприятия текста» (С-Пб., 2012г.), Т.Л. Мининой и Т.Н. Огневой, статья «Визуальная символика как способ репрезентации героев в манга» (Е., 2013г.); в области исторических наук — Е.М. Русакова, статья «Зеркало японской души: ветка сакуры или комиксы-манга?» (М., 2013г.); в области культурологии — А.И. Денисовой, статья «Манга и аниме, вклад в культуру и искусство» (Т., 2013г.); в области психологии — И.Ю. Лебедевой, статья «Проблема социального одиночества и анонии у представителей неформальных молодёжных сообществ (на примере

аниме-субкультуры)» (М., 2011г.); в области искусствознания — М.А. Наговициной, доклад «Современное состояние искусства манга в России» (И., 2012г.). Помимо этого в последнее время современная манга и аниме всё чаще становятся объектами исследования диссертационных работ. Например, кандидатская диссертация по культурологии «Тема Смерти в японской массовой культуре» А.Ю. Мунипова (М., 2002г.) и кандидатская диссертация по филологии «Медиакоммуникационные особенности японских комиксов манга» Д.М. Проханова (М., 2013г.). Однако в области искусствознания в России пока отсутствуют диссертационные работы по заданной теме.

Среди англоязычных авторов наиболее ранние публикации принадлежат Фредерику Шодту (Frederik Schodt) — переводчику, писателю, исследователю манга, автору семи книг и многочисленных статей. Книга, в которой он анализирует стилистические особенности манга, «Манга! Манга! Мир японских комиксов» (здесь и далее перевод автора диссертации) (F. Schodt «Manga! Manga! The World of Japanese Comics») была издана в 1983 году и впоследствии неоднократно пересиздавалась. Не менее значимы труды Хелен МакКарти (Helen McCarthy) — первого английского автора книг об аниме. Её книга «Манга, Манга, Манга, праздник японской анимации» (H. McCarthy «Manga Manga Manga, A Celebration of Japanese Animation») опубликована в 1992 году.

Стоит отметить, что большая часть научных трудов по манга и аниме приходится на начало XXI века. Это связано с признанием в Японии современной манга и аниме частью культурного наследия нации, что свидетельствует об осознании их художественной и культурной ценности и что, в свою очередь, повлекло за собой увеличение интереса к ним научных кругов в других странах мира и может расцениваться также как международное признание. В связи с недостаточностью русскоязычной фундаментальной литературы по теме диссертации автор обращается к иностранным — главным образом, англоязычным текстам, поскольку исследователи разных стран публикуют свои работы преимущественно на английском языке, используя его в качестве унифицированного средства коммуникации.

Анализируемые исследования можно тематически разделить на следующие группы.

Работы, в которых манга и аниме рассматриваются как культурное и социальное явление — Шарон Кинселла «Взрослая манга: культура и власть в современном японском обществе» (S. Kinsella «Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society», 2000г.), Венди Сьюн Вонг «Глобализация Манга: Из Японии в Гонконг и далее» (W. Wong «Globalizing Manga: From Japan to Hong Kong and Beyond», 2006г.), Мириам Силверберг «Эротический гротескный абсурд: массовая культура современной Японии» (M. Silverberg «Erotic Grotesque Nonsense: The Mass Culture of Japanese Modern Times», 2009г.).

Литература, посвящённая историческим аспектам формирования манга и аниме — Жан-Мари Буассон «Манга: исторический обзор» (J-M. Bouisson «Manga: a historical overview», 2010г.), Тони Джонсон-Вудс «Манга: Антология глобальной и культурной перспективы» (T. Johnson-Woods «Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives», 2010г.).

Работы о типологии и жанровой принадлежности манга и аниме — Себастьян Шлоглманн «Япония. Манга! Религия? Новые мифы девятого японского искусства» (S. Schloglmann «Japan. Manga! Religion? The New Myths of the Japanese Ninth Art», 2007г.), Робин Бреннер «Понимание манга и аниме» (R. Brenner «Understanding Manga and Anime», 2007г.), Анджела Драммонд-Мэтьюс «Каким мальчишкой будет: изучение сэнен манга» (A. Drummond-Mathews «What boys will be: a study of shonen manga», 2010г.), Моника Шмитц-Эманс «Литературные комиксы: адаптации и преобразования в мировой литературе» (M. Schmitz-Emans «Literatur-Comics: Adaptationen Und Transformationen Der Weltliteratur», 2012г.).

Труды, главной темой которых являются вопросы, связанные со сложением графического языка манга и аниме, с их стилистическими и композиционными особенностями — Дебора Шэймун «Фильмы на бумаге: кинематографическое повествование gekiga» (D. Shamoan «Films on paper: cinematic narrative in gekiga», 2011г.), Катаржина Василяк «Жажда скорости: аниме, кинематография и

философия» (К. Wasylak «Need for Speed: Anime, the Cinematic, and the Philosophical», 2010г.), Райан Холмберг «Введение в Gekiga, 6970 г. от Р.Х.?» (R.Holmberg «An Introduction to Gekiga, 6970 A.D.?» 2011г.), Роберт С. Петерсен «Комиксы, манга, графические новеллы: графически рассказанные истории» (R. Petersen «Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives», 2011г.).

Особого внимания заслуживают работы, посвящённые творчеству отдельных художников манга и режиссёров-аниматоров, повлиявших на формирование и развитие манга и аниме. В частности речь идёт об анализе творчества следующих авторов: Осаму Тэдзуки — Нацу Онода Пауэр «Бог Комиксов: Осаму Тэдзука и создание Манга после Второй мировой войны» (N. Onoda «God of Comics: Osamu Tezuka and the Creation of Post-World War II Manga», 2009г.), Райан Холмберг «Осаму Тэдзука перехитрил призрачное пятно: на примере содержания Нового Острова Сокровищ» (R. Holmberg «Tezuka Osamu Outwits the Phantom Blot: The Case of New Treasure Island cont'd», 2013г.); Ёшихару Тсуге — Том Гилл «Инцидент в деревне Нишибета: Классическая манга Тсуге Ёшихару периода Гаро» (T. Gill «The Incident at Nishibeta Village: A Classic Manga by Tsuge Yoshiharu from the Garo Years», 2012г.); Хаяо Миядзакки — Джеймс У. Бойд «Синто-перспективы в аниме-фильме Миядзакки "Унесенные призраками"» (J. Boyd «Shinto Perspectives in Miyazaki's Anime Film "Spirited Away"», 2004г.), Хелен МакКарти «Хаяо Миядзакки: Мастер японской анимации» (H. McCarthy «Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation», 1999г.). Основу настоящего исследования составили эти и многие другие труды (статьи, книги, научные публикации, материалы конференций, диссертационные работы), предметом исследования которых являются отдельные аспекты заданной темы, некоторые из них были предоставлены автору диссертации «Manga Culture Research Institute» (Япония), «Kyoto International Manga Museum» (Япония), «Japanese Studies KULeuven» (Бельгия) и «Japanese Studies Centre» при MONASH University (Австралия).

Объектом исследования в настоящей диссертации являются значимые произведения манга и аниме, оказавшие влияние на формирование и развитие изобразительного искусства Японии и других стран, либо представляющие собой наиболее яркие образцы данных видов искусства.

Предмет исследования — проблема стилевой эволюции манга и аниме в контексте художественной культуры Японии.

Границы исследования определяются всем периодом существования манга (в современном значении) и аниме — с середины XX века и по настоящее время. Также исследование включает в себя исторический обзор событий, предшествующих возникновению манга и аниме.

Цель исследования — изучение манга и аниме как видов массовой художественной культуры Японии, освоение процесса стилевой эволюции манга и аниме, осмысление их роли в мировом культурном пространстве.

Для достижения поставленной цели требуется выполнить ряд задач:

1. Проанализировать истоки зарождения манга и аниме.
2. Разобрать этапы развития манга и аниме.
3. Охарактеризовать категории и жанры манга и аниме.
4. Определить особенности изобразительных характеристик манга и аниме.
5. Выявить сходства и различия манга и аниме в контексте стилистической манеры аниме как продолжения манга.
6. Исследовать влияние манга и аниме на мировое искусство.

Научная новизна. Настоящее исследование представляет собой первую отечественную диссертационную работу в области искусствознания, объектом изучения которого являются современная манга и аниме.

Здесь на основе обширного фактологического материала выявлены и систематизированы данные, при помощи которых выделены основные изобразительные характеристики современной манга и аниме (исторические, семиотические, формальные и прочие); вскрыта зависимость стилевой направленности и нарративной структуры произведения от принадлежности к

категории и жанру; проведено исследование этапов формирования и развития манга и аниме как самостоятельных видов современного искусства с середины XX века по настоящее время на основе иконографического анализа наиболее значимых произведений ряда выдающихся художников и режиссёров-аниматоров (стилевая эволюция); выделены основные сходства и различия манга и аниме в контексте стилистической манеры аниме как продолжения манга; проведён иконологический анализ семиотической системы манга и аниме (систематизация символов); выявлено влияние манга и аниме на мировое искусство.

Теоретическая значимость диссертации. Результатом проведённого исследования является выявление и систематизация материалов, на основе которых даны основные изобразительные характеристики манга и аниме как самостоятельных видов современного искусства, также выделены основные этапы их формирования и развития. Вышеизложенные сведения являются новыми для российского искусствознания и способствуют расширению фундаментальных знаний по заданной теме, также они могут послужить теоретической базой для дальнейших исследований в области манга и аниме.

Практическая значимость диссертации определяется тем, что собранный в ней фактический материал и теоретические обобщения могут быть использованы:

- для привлечения внимания российских исследователей к изучению манга и аниме как видам современного искусства;
- в качестве базы для более углублённого изучения конкретных аспектов заданной темы в контексте национальной японской и мировой художественной культуры;
- при создании справочных и научных трудов, посвящённых современному изобразительному искусству, лекций по современному искусству и изобразительному искусству Японии;
- как материал для семинарских занятий, тематически связанных с формированием и развитием манга и аниме;

- в качестве научно-методического пособия для организаторов выставочно-экспозиционных проектов, посвящённых современному изобразительному искусству.

Методы исследования. В настоящей диссертации применялись следующие методы исследования:

1. Метод художественного формально-стилевого анализа, цель которого заключается в выявлении и структуризации основных характеристик манга и аниме и особенностей формирования и развития манга и аниме в различные временные периоды.

2. Иконографический метод. Анализ произведений манга и аниме, необходимый для выявления и разбора стилистических и композиционных особенностей творчества конкретных авторов манга и аниме.

3. Иконологический метод, который необходим для исследования семиотической системы (графические символы) манга и аниме, анализа литературных и идейных программ, которые стоят за изображением.

4. Культурно-исторический метод, включающий анализ социально-культурных факторов, под воздействием которых формируется рассматриваемое художественное явление (манга и аниме).

Источники исследования. Методика исследования имеет комплексный характер и базируется на следующих материалах:

1. Оригинальные произведения японской тиражной графики из коллекций зарубежных и российских музеев и библиотек, в том числе: Московского музея анимации, ГМИИ им. А.С. Пушкина (каталог «Японская гравюра XVIII-XIX веков», сост. Б.Г. Воронова на основе коллекции японского искусства), библиотеки и музея МГХПА имени С.Г. Строганова (печатная графика начала XX века из собрания Филиппова, коллекция японской ксилографии конца XIX века из собрания Фонда редкой книги (в 13 книгах)), а также материалах «Выставки современной манга», прошедшей в 2012 году в Приморском государственном объединенном музее имени В.К. Арсеньева и организованной при поддержке префектуры Тоттори (Япония).

2. Практический опыт, основанный на изучении и анализе фактического материала (манга и аниме) — наиболее значимых произведений, оказавших влияние на развитие манга и аниме, либо представляющих собой яркие образцы данных видов искусства таких художников, как: Осаму Тэдзука, Ёсихиро Тацуми, Сэмпей Ширато, Ёшихару Тсуге, Цутому Нихэй, Нацумэ Оно, Хаяо Миядзаки, Кадзуя Цурумаки и других.

3. Интервью с выдающимися художниками манга и режиссёрами-аниматорами (Сэйити Хаяси, Усамару Фуруя, Рёсукэ Такахаши).

4. Профильные электронные ресурсы — электронные версии журналов, газет, официальных сайтах музеев и фестивалей, среди которых: «The Comics Journal», «Shonen Jump», «Texoma Living Online», «The Guardian», «New York Times», «The Japan Times», «Ghibli Museum», «Tezuka Osamu», «Comiket Market».

5. Литературные источники — книги писателей, специализирующихся на рассмотрении манга и аниме, а также смежных тем (А.О. Владимирская, Б. Фокс, М. Nakanishi, G. Poitras, J. Thompson).

6. Кинематографические источники — аниме, в числе которых транслировавшийся на российских телеканалах полнометражный анимационный фильм Хаяо Миядзаки «Унесённые призраками».

Положения, выносимые на защиту:

1. Диссертационное исследование, основанное на выявление и систематизации собранного материала, касающегося заданной темы, показало, что манга и аниме есть результат синтеза искусств — графики, литературы, кинематографии.

2. Выделены и проанализированы наиболее значимые этапы стилевой эволюции манга и аниме, начиная с их зарождения в начале XX века, затем формирования в середине XX века и дальнейшего развития (основополагающим фактором которого является эклектизм) вплоть до настоящего времени. Исследование базируется на примерах творчества конкретных художников манга и режиссёров-аниматоров, работы которых оказали влияние на указанные процессы.

3. В рамках диссертационного исследования установлен факт влияния манга и аниме на мировое искусство. Доказательством чему служит обращённость в своём творчестве к манга и аниме, их эстетическим принципам художников разных стран и возникновение нового направления современного изобразительного искусства «Superflat» («Суперплоский»).

Апробация и применение результатов исследования. Проблематика и основные положения настоящей диссертации были апробированы на следующих научно-практических конференциях: Международная конференция «Интеллектуальный потенциал XXI века: ступени познания» (Новосибирск, 2012г.); Международная конференция «Филология, искусствоведение и культурология в XXI век» (Новосибирск, 2012г.); Международная конференция «В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии», сборник включён в наукометрическую базу РИНЦ (Новосибирск, 2013г.). Помимо этого, результаты исследования изложены в пяти статьях, опубликованных в научных журналах, которые включены в перечень ВАК РФ.

Структура диссертации. Данное исследование состоит из введения, трёх глав, сопровождаемых постраничными примечаниями, заключения, библиографического списка и приложения, содержащего иллюстративный материал.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **введении** обоснована актуальность темы, охарактеризована степень её разработанности, определены цель, задачи, хронологические границы, объект и предмет исследования. Рассматривается история изучения, описана методология, указаны источники, сформулированы научная новизна, положения, выносимые на защиту, теоретическая и практическая значимость. Также приведены сведения об апробации и структуре работы.

Глава 1 — Манга в искусстве Японии XX — XXI веков — посвящена стилиевой эволюции манга. Было проведено выявление и систематизация данных,

относящихся к установленной теме, а именно: исследование этимологии термина «манга»; типология и жанровая структура манга; краткий обзор культурно-исторических и художественных истоков зарождения манга; анализ влияния на формирование манга традиционной японской и западной художественных культур; основные изобразительные характеристики и этапы стилевой эволюции манга.

Исследование этимологии термина «манга» показало, что разница написания данного термина на разных алфавитах японского языка — кандзи и катакана — определяет различное его понимание, а именно принцип японского словосложения имеет следующее значение. Если в алфавите кандзи каждый иероглиф означает предмет или явление (не только обозначение звука) и имеет несколько вариантов чтения, изменяющихся в зависимости от контекста, сочетания с другим иероглифом или места в предложении, то хирагана и катакана — слоговая азбука. Таким образом термин «манга» на алфавите кандзи сочетает в себе два символа, одним из значений первого является «свободное» или «бессознательное», второй — «га» обозначает картины, живопись, графику. При сложении эти два иероглифа образуют тот самый термин «манга», который использовал Хокусай — гротески или небрежные картинки. Для обозначения современной манга, то есть манга, начиная со второй половины XX века, используется алфавит катакана. Здесь мы видим пример того, как слово (понятие) образуется путём сложения отдельных слогов. То есть, если для всего мира искомый термин носит общий характер, то для японца уже собственно сам способ написания термина «манга» диктует его понятийное значение.

Культурно-исторические и художественные истоки зарождения манга берут начало в конце XIX века, когда под влиянием западной цивилизации происходит осознание японцами искусства своей страны как самостоятельного явления, а манга (в трактовке Японии) получает признание как форма изобразительного искусства. Далее следует начальный этап становления манга (начало XX века), проходивший под влиянием художника Китадзава Ракутена. Данный период

рассматривается как платформа формирования современной манга в середине XX века.

Поливариативность современной манга диктует её разделение на виды в зависимости от целей и задач. Наиболее распространённые — информационная, образовательная и художественная. Два первых вида представлены, соответственно, интернет-газетами в формате манга и учебными пособиями, в последних наиболее важные сведения доносятся до учащихся посредством знакомых им с детства символов, а принцип раскадровки манга позволяет вычлнить и структурно выстроить наиболее важные аспекты и наглядно демонстрирует суть изучаемого материала. Художественная же манга — старейший вид манга. Она подразделяется на профессиональную и любительскую манга (додзинси). Профессиональная и любительская манга комплементарны друг другу и являются частями общей системы манга.

Помимо деления на виды, манга разделяется на категории и классифицируется по жанрам. Градация на категории чётко структурирована по демографическому признаку зрительской аудитории (кодомо — дети, сёнен — юноши, сёдзё — девушки, сэйнен — мужчины, джосей — женщины). Для типизации большей части жанров можно использовать те же видовые обозначения, что и в мировом искусстве: драма, комедия, детектив, фантастика, мелодрама и другие. Однако существуют и жанры с изначально японским генезисом (меха, хёнтай). Каждой категории соответствует определённый набор жанров. Так для категории сёнен это жанры: приключения, фантастика, детектив, исторические повествования и т.п., а для категории сёдзё приоритетом будут романтические истории. Допустимо и смешение жанров. Это либо комбинация из жанров, характерных для данной категории (в этом случае графический язык манга будет чётко соответствовать эстетическим и стилистическим требованиям установленной категории), либо сочленение двух и более жанров без каких-либо ограничений, что характерно для экспериментальной манга (здесь более важно эстетическое воплощение идеи произведения, а не соответствие канонам стиля определённого жанра).

Принадлежность к той или иной категории и соответствующему ей жанру устанавливает эстетику произведения: аниме сюжетно и стилистически может быть как сложносоставным (работы, адресованные взрослой аудитории), так и содержать лишь основную фабулу и сильно упрощённый визуальный ряд (характерные для категории кодомо).

Системообразующими факторами сложения графического языка, образной структуры и жанровых особенностей манга являются: способность манга сочетать в себе средства художественной выразительности традиционного японского искусства (экспрессивность линии, ёмкость образа, метафоричность формы), западноевропейской графики (перспектива, штриховая линия) и карикатуры (гипертрофированное выражение эмоций); введение в композиционное пространство манга кинематографических методов (масштабирование, максимальное приближение, панорамирование, различные ракурсы, что дало возможность наиболее оптимально скоординировать последовательность охвата изображения зрителем, создавая динамический эффект или эмоциональную реакцию); применение литературных методов (сюжет, развитие персонажа, метафора, аллегория). Важен тот факт, что заимствования современной манга из традиционного японского искусства (свитки эмаки, каллиграфия, театр Кабуки, гравюры укиё-э, книги эхон) носят не прямой, а скорее «подсознательный» характер, это, по сути, отклик национальной архитипичности — корни работ художников манга лежат в прошлом, в культуре и традициях Японии. Опираясь на традиции собственной страны и ассимилировав чужую художественную культуру, художники создали новую уникальную форму искусства, называемую сейчас «мягкой японской силой».

Процесс формирования манга протекал с середины XX века и центральная роль в нём принадлежит Осаму Тэдзуке — выдающемуся художнику-мангаке, режиссёру-аниматору. Введённые им инновации стали определяющими для манга. Прежде всего это внедрение в композиционное пространство манга кинематографических методов, которые позволяют играть с последовательностью

охвата изображения зрителем, создавая динамический эффект или эмоциональную реакцию. Основные принципы, делающие возможным достичь этого, следующие: кадрирование — позволяет сосредоточить внимание зрителя в первую очередь на наиболее важном изображении (например, при помощи определённого ракурса); баланс композиции — распределение и равновесие центров внимания; освещение — использование света для акцентирования изображения. Помимо этого одна из функций кинематографического подхода заключается в визуальном повествовании через редактирование: для отображения движения используется не метод изображения одного и того же объекта с разных сторон, а то что видит собственно движущийся объект, или то, что видит оператор. То есть вместо фиксации динамического изображения предлагается само движение — изменение перспективы, направленное на повышение ощущения движения. Ещё одно изменение, введённое Тэдзукой, коснулось повествовательной структуры манга — он сделал её более сложной и многокомпонентной путём введения в повествование нескольких сюжетных линий. Не менее важна предложенная Осаму Тэдзукой классическая манера изображения персонажей, — стилизованно большие глаза с мерцающими бликами, позволяющие лучше передать эмоции, маленькие носы и рты, изменённые пропорции тела. Данный этап формирования манга совпал с периодом американизации культуры Японии, что, в свою очередь, повлияло на формирование классической манеры изображения персонажей Осаму Тэдзуки (некоторое заимствование из творчества Уолта Диснея). Отчасти такая реминисценция обусловлена тем, что стиль Диснея нравился Тэдзуке, но более важным является тот факт, что в то время в Японии в моде было всё «заграничное», Тэдзука стремился изменить эту ситуацию, показать людям, что работы художников их собственной страны не менее интересны. Адаптировав перенятые у Диснея стилистические приёмы, он использовал их для популяризации манга и аниме в Японии. Несмотря на некоторые изначальные заимствования, здесь всё же нельзя говорить о манга и аниме как о симбиозе американской и японской культуры, так как манга и аниме избрали свой,

уникальный путь развития, что и выделило их из общего числа сравнимых с ними видов изобразительного искусства — комиксов и анимации,— производимых в Европе и США, а не классифицировало манга и аниме как их японский филиал.

Следующим этапом развития манга во второй половине XX века стало возникновение gekiga (дословно — драматические картины), новой ветви манга, представляющей собой формат для взрослой аудитории. Основателем gekiga считается художник Ёсихиро Тацуми. Отличительные особенности gekiga заключаются в сложном сюжете с явным социально-политическим подтекстом и реалистической, иногда даже натуралистической, манерой изображения. История создания и развития gekiga отображена в самом известном произведении Ёсихиро Тацуми «Дрейфующая жизнь» («Drifting Life»). Данная ветвь манга легла в основу творчества художников журнала «Garo» — первого и самого продолжительного по выпуску журнала андеграундной манга в Японии (1964-1997 гг.),— среди них: Сэмпей Ширато («Легенда о Камуи»), Ёсихару Тсуге («Винт-стиль»), Сэйити Хаяси («Красная элегия»), Усамару Фуруя («Palepoli»). Концепцией журнала было издание авангардной манга без каких-либо ограничений (художники экспериментировали со структурой, композицией, стилевыми направлениями). Именно в «Garo» термин «альтернативная манга» обрёл современную трактовку — поиск новых изобразительных форм, концепций, идей и решений.

Основоположающим фактором стилевой эволюции манга в XXI веке является эклектизм, проявившийся в соединении различных жанров и стилевых направлений при сохранении уже существующих канонов — повествования, построения композиции, ряда стилистических элементов. Результатом чего явились следующие преобразования: жанровое (не просто соединение, а органическое слияние нескольких жанров в одно целое), сюжетное (обращение к широкой зрительской аудитории, повлекшее за собой большую вариативность сюжетов манга), стилевое (включение в стилистическое пространство манга художественных элементов других видов современного изобразительного искусства).

В XXI веке манга вышла на качественно новый уровень, когда необычные, высокохудожественные работы адресуются не узкому кругу эстетов, а широкой зрительской аудитории, и это повлекло за собой стирание чётких границ между массовой и авангардной манга.

В Главе 2 — Становление и развитие искусства аниме — в первую очередь было проведено этимологическое исследование термина «аниме», которое показало наличие тесной связи между аниме и манга. Собственно, термин «аниме» (от латинского слова «animare», смысл которого можно трактовать как «вдохнуть жизнь») появился лишь в 70-х годах XX века. До этого использовался термин «манга-эйга» («манга-кино»). То есть аниме воспринималось как «ожившая» манга.

Несмотря на некоторые различия — замещение текстовых фрагментов в манга на звуковое сопровождение (в том числе музыкальные отрывки) в аниме, отличия в передачи динамики (движущееся изображение в аниме), активное использование цвета в аниме (его импрессивная и экспрессивная функции и смысловое значение), в то время как манга монохромна, — наличие у манга и аниме общих характеристик (использование кинематографических и литературных методов, единая система графических символов и градация на категории и жанры), позволяет рассматривать стилистическую манеру аниме как продолжение манга.

Жанровый диапазон в аниме существенно шире, нежели в анимационной продукции других стран, — это является одной из исключительных его особенностей. Жанровая классификация в аниме аналогична классификации в манга, допустимо смешение жанров, которые, так же как и в манга, предполагает соблюдение стилистических и сюжетных рамок. И аниме, и манга — произведения повествовательного или романтического характера, развитие сюжета в которых протекает в соответствии с жанровой принадлежностью, обусловленной определённым набором изобразительных приёмов и стилей, видоизменяющихся от реалистического до гротескного. Именно жанровая

принадлежность является определяющим фактором при выборе стилевой направленности произведения.

Можно выделить следующую базовую систему соответствия категорий и жанров и присущей им манеры изображения, условно разделив их на группы. Для категории кодомо, включающей в себя сказки и приключенческие истории, характерен упрощённый, несколько примитивный или преувеличенно милый (*kawaii*) стиль изображения. Для категории сёнен (жанры: экшн, приключения, фантастика, самурайские боевики, спортивные саги, детектив, комедия и др.) преимущественно избирается условно-реалистическая манера исполнения; поскольку в данных жанрах много действия, акцент сделан на использовании различных ракурсов, линиях, обозначающих движение, скриптонах заднего плана, подчеркивающих динамику композиции, также здесь активно применяются специфические символы, характерные только для манга и аниме и отвечающие за передачу эмоций или обозначающие характер, происхождение персонажа (капельки пота на лице и затылке, потоки слёз, затемнение верхней части лица, цвет волос или глаз и т.д.). Для категории сёдзё (жанры: комедия, повседневность, романтика, фэнтези и т.п.) определяющим фактором является наличие романтической или любовной линии сюжета, поэтому стиль будет либо преувеличенно милый (*kawaii*), либо фэнтезийный (при этом главные герои обязательно обладают очень привлекательной внешностью). То же свойственно и для категории джосей (жанры: мелодрама, комедия, драма, эротика), но с поправкой на более взрослую аудиторию, так например, стиль изображения персонажей *kawaii* замещается на реалистический. Категория сэйнэн представлена жанрами: драма, комедия, триллер, хоррор, научная фантастика, нуар, детектив, эпос, эротика, сатира,— в этой категории наибольшее количество экспериментальных проектов, что обуславливает широкий диапазон стилевых направлений (например, OVA «FLCL»), однако наиболее часто авторы обращаются к реалистическому и даже натуралистическому стилю. Таким образом, принадлежность к конкретной категории и жанру определяет стилевую направленность и нарративную структуру произведения.

Формирование аниме проходило параллельно становлению мировой анимации, его можно условно разделить на три этапа. Первый этап (начало XX века) — возникновение аниме, показ в 1917 году первого анимационного фильма «Рассказ о привратнике Мукудзо Имокаве» (режиссёр Симокава Хакотен); второй этап (конец первой половины XX века) — выход в 1945 году первого японского полнометражного анимационного фильма «Божественные морские воины Момотару» (режиссёр Сэо Мицуюё); третий этап — сложение графического языка аниме в его современном понимании (начиная с 50-60 годов XX века). Именно в данный период времени обозначились его уникальные черты, одна из которых — применение в аниме метода ограниченной анимации, направленного на сокращение общего числа рисунков (в среднем двенадцать кадров в секунду). Более статичное изображение наряду с тенденцией к уплощению его слоёв, манера изображения персонажей приближают графический язык аниме к манга. Вместе с тем ограниченная анимация даёт возможность добиться определённой гармонизации между статикой и динамикой с точки зрения равновесия элементов композиции как относительно друг друга, так и образной структуры произведения в целом.

Сложение графического языка аниме, как и в манга, проходило под влиянием творчества Осаму Тэдзуки. Именно ему принадлежит базовая концепция создания аниме, состоящая из трёх основных компонентов: применение метода ограниченной анимации, позволяющей усилить динамизм действия и с помощью большого количества крупных планов наиболее точно передать эмоции персонажей, увлекательный сюжет, возмещающий возможные погрешности визуального ряда, создание картотеки фрагментов готовых кадров, повторное использование которых для воспроизводства деталей фона убыстряет процесс производства аниме. Не менее важна внедрённая Тэдзукой доктрина использования музыки и звука в японской анимации как носителей драматургической функции в образной структуре произведения и иллюстративной формы с целью вызвать у зрителя эмоциональный отклик. Данный тип взаимосвязи звука и изображения содержит следующие элементы:

обозначение установленного характера персонажа посредством музыкальных акцентов, подчёркивающих динамику, пластику и ритмику движения; создание общего эмоционального настроения произведения; акцентирование внимания на выразительности какого-либо стилистического приёма; представление временного момента (использование музыки для обозначения конкретной исторической эпохи); отображение психо-эмоционального состояния персонажа; системообразующий фактор, направленный на достижение целостности произведения. Также нельзя не отметить введённый Осаму Тэдзукой и ставший впоследствии условием экранизации принцип стилистической тождественности аниме-сериала и манга-сериала (поскольку большая часть аниме-сериалов являются адаптацией манга и сохраняют концепцию и стилистику оригинала, что, в свою очередь, означает отказ от значимых переработок в эстетике и содержательной наполненности аниме-произведения).

Последующее развитие японской анимации протекало параллельно развитию манга. Однако, если в манга наиболее важные изменения проходили во второй половине XX века, то в аниме эти процессы приходятся на конец XX — начало XXI века, это в значительной степени связано с развитием современных технологий. Например, использование в ограниченном объёме компьютерной анимации даёт возможность получить сложные трёхмерные эффекты, которых очень непросто добиться только за счёт рисунка. При этом первично здесь именно нарисованное и раскрашенное вручную изображение — компьютерная обработка начинается позже, во время редактирования. Что касается стилистики аниме, то здесь наблюдается та же тенденция к эклектизму, что и в манга. Одним из свидетельств этого служат работы одного из самых известных японских режиссёров-аниматоров Хаяо Миядзаки. В своих произведениях он не только отвергает метод ограниченной анимации, столь характерный для аниме, но и отказывается от использования специфических символов, системных для манга и аниме, в пользу большей реалистичности изображения, а в сюжетах его фильмов прослеживается явное отсутствие концепции зла — нет однозначно отрицательных персонажей (они либо чем-то оправданы в глазах зрителя, либо

изменяются в лучшую сторону) и в финале добро побеждает, в то время как сюжеты традиционного аниме зачастую достаточно «жесткие». Анимационные фильмы Хаяо Миядзаки представляют собой, скорее, исключение из правил и указанные особенности его творчества не нашли широкого применения в японской анимации. Однако именно благодаря Миядзаки расширились горизонты аниме: он адаптировал такое специфическое, чисто японское, уникальное художественное явление как аниме к западному восприятию и его творческий метод способствовал популяризации аниме в мире — таков его вклад в развитие данного вида искусства.

Поиск новых решений у других режиссёров аниме-новаторов менее радикален, но и в рамках аниме в его традиционном понимании в настоящее время существуют почти неограниченные возможности для эксперимента. Это прежде всего проект «FLCL» («Furi Kuri») режиссёра-аниматора Кадзуя Цурумаки. Введённые им и многими другими авторами инновации — стилистические и композиционные приёмы, совершенствование повествовательной структуры, применение современных технологий — стали отличительными чертами аниме XXI века. Первоначально появившиеся в работах, которые были предназначены для взрослой зрительской аудитории, они распространились на всё пространство аниме и естественным образом способствовали подъёму общего уровня данного вида аудиовизуального искусства.

Глава 3 — Связь японской культурной традиции и новейших художественных тенденций в системе манга и аниме. В настоящее время манга и аниме вышли за рамки просто интересного художественного явления и сейчас представляют собой неотъемлемую часть культуры Японии. Проявление их можно встретить практически во всех областях жизни японцев (досуге, информации, образовании и других), помимо этого манга и аниме активно используются в рекламной графике и рекламной иллюстрации, аудиовизуальной рекламе, аэрографии, дизайне игрушек, открыток, интерьеров, одежды и аксессуаров. Интерес к манга и аниме учёных различных гуманитарных

дисциплин повлѣк за собой возникновение научно-исследовательских центров, роль которых, наряду с библиотеками и музеями, просветительской деятельностью коллекционеров, заключается в сохранении, исследовании и популяризации манга и аниме, причѣм не только в Японии, но и за её пределами. Но всё же первостепенной является коммуникативно-культурная функция, которую несут в себе манга и аниме — обращѣнность к различным возрастным и социальным группам превращает их в средство общения между людьми.

Известно, что манга и аниме обладают общей многокомпонентной системой графических символов (семиотической системой), которую тематически можно разделить на три группы: символы, заимствованные из традиционной японской культуры, символы, используемые в мировом изобразительном искусстве, специфические символы, характерные только для манга и аниме и используемые для передачи эмоций, обозначения характера, происхождения персонажа. Как и в мировом изобразительном искусстве, эти символы служат опосредованным посланием художника зрителю и необходимы как средство для наиболее полного раскрытия сюжета произведения. К использованию символов, как правило, применяется комплексный подход, то есть в одном произведении могут органично сочетаться символы, относящиеся ко всем трѣм группам системы графических символов манга и аниме. Данная система не статична: художники, в поисках новых нестандартных решений, обращаются к символам как к ещё одному средству образной выразительности.

Как уже отмечалось, подавляющее большинство жанров манга и аниме можно классифицировать, используя общие видовые обозначения, принятые в мировом искусстве (комедия, драма и т.п.). Но существуют и жанры, имеющие уникальное японское происхождение. В частности, речь идёт о жанре меха и метажанре хѣнтай, сформировавшихся под влиянием техногенных и социокультурных факторов.

Жанр меха возник в середине XX века на волне мировой популярности научной фантастики во время интенсивного развития технологий (научно-техническая революция), что даёт возможность говорить о влиянии

техногенного фактора. Работы, относящиеся к данному жанру и первоначально рассчитанные на детскую и подростковую аудиторию, в XXI веке трансформировались в сложные произведения, адресованные взрослой аудитории, для создания которых использовались инновационные технологии (компьютерная графика).

Метажанр хёнтай — самый многокомпонентный в манга и аниме. Предназначенный исключительно для взрослой аудитории, он содержит в себе ряд жанров, сюжеты произведений которых посвящены различным видам сексуальной девиации. В то же время, хёнтай является наиболее близким (из всех жанров манга и аниме) к национальной культуре Японии, так ряд жанров, входящих в него, либо имеют глубокие корни в традиционном японском искусстве (тинтакли, BDSM, эро-гуру), либо в японской культуре нового времени (лоликон, шотакон, футанари). То есть метажанр хёнтай является с одной стороны проявлением национальной японской культуры, с другой же служит аллегорией состояния современного социума, и, в свою очередь, является площадкой для художественных экспериментов, что расширяет горизонты манга и аниме, делает их более разнообразными.

Говоря о стилевой эволюции, о традиции и новаторстве в системе манга и аниме необходимо отметить, что здесь их роль та же что и в мировом искусстве — преемственность, обновление и обогащение художественного опыта. Современное искусство открыто всему новому — появление стилистически нетрадиционных способов выражения авторской мысли, инновационных технологий и методик трансформировало его в своего рода зону визуальных коммуникаций, где на первое место вышли свежие идеи и взаимодействие с широкой зрительской аудиторией, а синтез искусств стал восприниматься как логичный и закономерный. Так манга и аниме вышли за пределы своей изначальной формы и начали развиваться через другие виды искусства — живопись, скульптуру, инсталляцию. В настоящее время многочисленные инсталляционные проекты, основанные на эстетике манга и аниме, являются участниками всевозможных выставок, арт-фестивалей, проектов, биеннале — то

есть выступают наравне с классическим экспозиционным материалом. Это позволяет говорить о том, что манга и аниме заняли свою нишу в современном медиакультурном пространстве. Не менее значим тот факт, что в последние годы всё больше художников не только Японии, но и других стран (США, Австралии, Италии, Вьетнама, Израиля и др.) используют в своём творчестве стилистические мотивы манга и аниме. Их работы делают возможным соединение людей через генерацию и расширение искусства, предлагают по-новому взглянуть на окружающий мир. Помимо этого нельзя не упомянуть и о некотором влиянии аниме на мировой кинематограф — режиссёры обращаются к идее использования в своих произведениях эстетических установок аниме. Самыми известными примерами, пожалуй, являются фильмы «Убить Билла» режиссёра Квентина Тарантино, где часть сюжета раскрывается при помощи аниме, и «Матрица», создатели которого братья Энди и Лана Вачовски отмечали, что ставили перед собой цель воссоздать образный строй полнометражного анимационного фильма «Призрак в доспехах» («Koukaku Kidoutai»). В данном случае речь шла не об использовании анимационных фрагментов или сюжетных линий, а о толковании сюжета — об идеях и чувствах вложенных в сюжет. То есть здесь влияние аниме несёт в себе не прямой, но опосредованный характер.

Ещё более интересна контаминация манга, аниме, скульптуры и живописи, выразившаяся в появлении нового направления современного искусства «Superflat» («Суперплоский») — именно идея стирания границ между видами искусства и создания инновационных моделей визуального пространства стала его основным тезисом. Родоначальником данного направления является японский художник и скульптор Такаши Мураками. Согласно своей теории «Superflat», Мураками связал графические характеристики гравюр укиё-э, современной манга и аниме на основе их формального сходства — принципа плоскостного изображения. Помимо этого, поддерживая идею развития современного искусства Японии, Такаши Мураками в 2001 году основал «The Geisai festival» — фестиваль искусств для молодых (до тридцати лет) художников, целью которого является создание нового арт-рынка и студио-

фабрику «KaiKai Kiki» для производства, продвижения произведений искусства и поддержки молодых художников. Также Мураками ещё и коммерчески успешный художник. В мае 2008 года его работа «Мой одинокий ковбой» (My Lonesome Cowboy) была продана на аукционе Сотбис более чем за пятнадцать миллионов долларов.

Обращённость в своём творчестве к манга и аниме, их эстетическим принципам художников разных стран и возникновение нового направления современного изобразительного искусства «Superflat» даёт возможность говорить о влиянии манга и аниме на мировое искусство.

В Заключении приводятся основные итоги исследования.

Поэтапное рассмотрение, основанное на выявлении и систематизации накопленной информации, касающейся заданной темы, показало, что манга и аниме обладают рядом общих свойств и характеристик, а именно: градация на категории (сегментированные по демографическому признаку) и жанры (как с общемировым, так с чисто японским генезисом), единая семиотическая система (использование графических символов, тематически разделённых на три группы — символы традиционной японской культуры, мировой культуры, специфические символы и культурные коды манга и аниме). Исследование показало, что системообразующими факторами сложения графического языка, образной структуры и жанровых особенностей манга и аниме являются: способность сочетать в себе средства художественной выразительности традиционного японского искусства, западноевропейской графики и карикатуры; введение в композиционное пространство кинематографических методов; применение литературных методов. Это доказывает, что манга и аниме есть результат синтеза искусств — графики, кинематографии и литературы.

Также были выделены и проанализированы наиболее значимые этапы стилевой эволюции манга и аниме, начиная с их зарождения в начале XX века, затем формирования в середине XX века и дальнейшего развития вплоть до настоящего времени. Исследование базируется на примерах творчества

конкретных художников манга и режиссёров-аниматоров, работы которых оказали влияние на указанные процессы.

Наиболее значимое место среди них принадлежит Осаму Тэдзуке. Введённые им инновации,— композиционные приёмы (внедрение кинематографических методов), литературная основа (усложнение повествовательной структуры), классическая манера изображения персонажей — в манга и метод ограниченной анимации, доктрина использования музыки и звука в японской анимации (как носителей драматургической функции в образной структуре произведения), принцип стилистической тождественности аниме-сериала и манга-сериала — в аниме,— стали определяющими для формирования манга и аниме.

Дальнейшее развитие манга и аниме в XXI веке, которое при сохранении уже существующих канонов (повествования, построения композиции, стиля), характеризуется тенденцией к эклектизму, проявляющемуся в ряде преобразований — жанровом (слияние нескольких жанров в одно целое), сюжетном (большая вариативность сюжетов), стилистическом (введение стилистических коннотаций из других видов современного изобразительного искусства), использовании современных технологий — компьютерной графики (для аниме). Первоначально предназначенные узкому кругу ценителей, экспериментальные произведения стали востребованы у широкой аудитории, следствием этого явилось качественное повышение общего художественного уровня манга и аниме. То есть границы между массовым и авангардным искусством становятся более размытыми.

В настоящее время манга и аниме оказывают влияние на другие виды искусства (живопись, скульптуру, инсталляцию, кинематограф) и занимают своё место в системе современного медиакультурного пространства. Обращённость в своём творчестве к манга и аниме, их эстетическим принципам художников разных стран и возникновение нового направления современного изобразительного искусства «Superflat», базирующегося на одноимённой теории художника и скульптора Такаши Мураками (концептуально объединившего

визуальные свойства японской графики укиё-э и современной манга и аниме на основе их внешнего сходства — принципа плоскостного изображения, суть которой заключается в стирании границ между видами изобразительного искусства, его переосмыслении) свидетельствует о влиянии манга и аниме на мировое искусство.

Можно заключить, что поливариативность манга и аниме, их способность к трансформации говорит о том, что манга и аниме представляют собой активно развивающиеся, эволюционирующие виды искусства, предоставляющие художникам почти неограниченные возможности для новых поисков.

Полнота изложения материала отражена в статьях, опубликованных в научных журналах, включённых в перечень ВАК РФ:

1. Леонов В.Ю. Манга, аниме и традиционное искусство Японии: преемственность и параллели. // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА/ Московская государственная художественно-промышленная академия имени С.Г. Строганова. — МГХПА, 2012. — № 4. 182-193 с. — 0,4 а.л.

2. Леонов В.Ю. Основные аспекты формообразования манга, её виды, художественно-технологические этапы создания и специфические особенности производства // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2012. - № 11 (25), часть 2. — 119-122 с. — 0,4 а.л.

3. Леонов В.Ю. Становление аниме, его отличительные стилистические особенности, различия с манга и художественно-технологические этапы создания // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2012. - № 12 (26), часть 3. — 99-103 с. — 0,4 а.л.

4. 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 (28), часть 1. – 115-118 с. – 0,4 а.л.

5. Леонов В.Ю. Творчество Осаму Тэдзуки как ключевой компонент формообразования манга // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2013. - № 6 (32), часть 1. – 104-106 с. – 0,3 а.л.

Доклады на научно-практических конференциях:

1. Леонов В.Ю. Формообразование манга и её развитие в XXI веке // Филология, искусствоведение и культурология в XXI веке. Материалы международной заочной научно-практической конференции. Часть II. (15.02.2012). Новосибирск: Сибирская ассоциация консультантов, 2012. 69-74 с. 0,4 а.л.

2. Леонов В.Ю. Манга и аниме в композиционном пространстве инсталляции // Интеллектуальный потенциал XXI века: ступени познания. Сборник материалов IX Молодёжной международной научно-практической конференции: в 2-х частях. Часть I/ Под общ. Ред. С.С. Чернова. — Новосибирск: НГТУ, 2012. 44-48 с. 0,2 а.л.

3. Леонов В.Ю. Журнал «Garō» — новое течение в манга XX века // В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии: материалы XXIV международной заочной научно-практической конференции (10.06.2013) — Новосибирск: СибАК, 2013. 143-149 с. 0,3 а.л.

Общий объем публикаций по теме исследования составляет 2,8 а.л.

Подписано в печать: 15.05.2015

Заказ № 10770 Тираж - 100 экз.

Печать трафаретная.

Типография «11-й ФОРМАТ»

ИНН 7726330900

115230, Москва, Варшавское ш., 36

(499) 788-78-56

www.autoreferat.ru