

УДК 76.02+791+82

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2022-1\(1\)-46-75](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2022-1(1)-46-75)

## КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКАЯ ЭКСПРЕССИЯ В МАНГЕ ОСАМУ ТЭДЗУКИ «ПРЕСТУПЛЕНИЕ И НАКАЗАНИЕ»



**Ольга Ванюшкина,**  
Новгородский  
государственный  
университет  
имени Ярослава Мудрого  
(Великий Новгород,  
Россия)

**Olga Vanyushkina**  
Yaroslav-the-Wise  
Novgorod State University  
(Novgorod, Russia)

ORCID: 0000-0003-1353-1356  
e-mail: oev\_novsu@mail.ru

### **Для цитирования статьи:**

Ванюшкина, О. Е. (2022). Кинематографическая экспрессия в манге Осаму Тэдзуки «Преступление и наказание». *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 1(1), 46-75. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2022-1\(1\)-46-75](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2022-1(1)-46-75)

**Аннотация.** В современном мире японские комиксы (манга) являются важной частью индустрии развлечений и играют огромное значение в японской и мировой культуре. Особое место занимают графические адаптации произведений литературы, которые используют законы визуализации и характеризуются высокой степенью кинематографичности. В адаптации романа Ф. М. Достоевского «Преступление и наказание» Осаму Тэдзука применение приемов и техник из области киноискусства позволяет многократно усилить эффект восприятия сцен, основываясь исключительно на

средствах визуализации. Графическая адаптация романа, как правило, ведет к упрощению образов героев, к изменению сюжетной линии, что в итоге серьезно упрощает, обедняет идею произведения. Но усиление кинематографичности позволяет Осаму Тэдзуке сохранить эмоциональную составляющую при создании образа персонажа, повысить динамичность и выразительность произведения. Экспрессия многих сцен и эпизодов в манге, несмотря на кажущуюся простоту, настолько велика, что оказывает сильное влияние на чувства и эмоции читателя. В статье рассматриваются наиболее яркие примеры усиления драматичности, экспрессивности произведения, созданные через применение кинематографических приемов. Отчасти нарочито упрощенные образы в графической переработке определённых сцен получают определенную глубину именно благодаря использованию кинематографических средств визуализации и синергии трех видов искусства (литературы, изобразительного и киноискусства).

**Ключевые слова:** «Преступление и наказание», манга, Осаму Тэдзука, кинематографичность, экспрессия, кадр, ракурс, визуализация, адаптация литературного произведения, анимация, массовая культура.

## Введение

Комикс, в том числе и японская манга, – это явление массовой культуры, результат синергии литературы и визуальных искусств. Одной из основных функций комикса является развлекательная. Тем не менее в жанре комикса особую популярность приобрели произведения, созданные на основе шедевров мировой литературы. У почитателей классики, далеких от жанра комиксов, такое явление обычно вызывает неприятие и нередко возмущение. Можно предположить, что в том числе и по этой причине к российским читателям достаточно долго шла японская манга Осаму Тэдзуку «Преступление и наказание». Представленный лицензионный перевод романа-адаптации на выставке БУМФЕСТ-2007 в Доме-музее Ф. М. Достоевского вызвал неоднозначное отношение: кто-то испытал резко негативные эмоции, кто-то был по меньшей мере несколько шокирован (из отзывов о мероприятии: «Щекотал нервы общественности выставкой старой манги японца

Тэдзуки «Преступление и наказание» в Музее Достоевского...», сообщает газета «Санкт-Петербургские ведомости» № 233 (5850) от 13 декабря 2016). Но тем, кто решился прочитать мангу, открывался новый взгляд на роман Достоевского и, кроме того, талант Осаму Тэдзуку. И это вполне закономерно, так как именно манга Тэдзуку является одним из наиболее ярких примеров синергии визуальных искусств.

Следует отметить, что кинематографичность является одной из характерных особенностей комиксов, так как отдельные приемы кинематографа позволяют в визуальных видах искусства максимально быстро и доступно выразить весь спектр чувств и эмоций, которые может испытывать герой, причем не только не умаляя их интенсивность, силу, а часто наоборот – существенно ее усиливая. Таким образом, кинематографичность в комиксах служит для усиления экспрессии, динамичности действия, драматизма ситуации. Н. А. Цыркун считает комикс одной из составляющих «генетического кода» кинематографа: «Комикс изначально представлял собой линейку кадров (comics strip), логическое развитие содержания, подобное складыванию слов из букв и предложений из слов в процессе чтения, «свитком», что роднит его с кинематографом как искусством “движущихся картинок”» [Цыркун 2013: 5]. О кинематографичности как последовательности смены картинок, объединенных каким-то сюжетом, писал еще С. Эйзенштейн. Интересно, что один из истоков таких картинок он увидел в древней японской культуре: «...китайская картина-свиток – горизонтально разворачивающаяся бесконечная лента (почти кинолента!) панорамами пейзажа. <...> не вся картина в целом

охватывается глазом сразу, но последовательно как бы переливается из одного самостоятельного сюжета в другой, из одного фрагмента в соседний, то есть предстает перед глазом как сливающийся воедино поток отдельных изображений (кадров?!» [Эйзенштейн 1964: 266]. Классическая японская манга во многом продолжает традицию древних японских живописных свитков, вобрав в себя лучшие, наработанные веками техники и приемы. «Свиток разворачивался справа налево таким образом, что действие развивалось в хронологическом порядке, сцены следовали одна за другой. Подобный способ раскрытия сюжета при помощи визуального и вербального ряда роднит свитки эмаки с современной манга, основополагающим принципом которой также является единство изображения и текста» [Леонов 2012: 183]. Именно так читается и классическая японская манга: сверху вниз справа налево (в восприятии российских читателей – «задом наперед»). Перед ее читателем последовательно разворачивается череда картинок с изображением, которые повествуют о каком-то событии. Здесь уместно вспомнить одно интересное замечание, сделанное В. Ю. Леоновым: «В классической японской культуре книга не рассматривалась как чисто литературное произведение, – иллюстрация не являлась простым дополнением к тексту, а составляла важную, порой даже центральную часть книги. На неделимости и строится целостность японской книги: слово и изображение в ней составляют единое целое – они определяют друг друга, тесно взаимодействуя между собой» [Леонов 2012: 186]. И действительно, информацию, представленную в картинках, мы воспринимаем значительно быстрее текстового материала, а

быстрая смена картинок-кадров позволяет ощутить эффект присутствия и непосредственного наблюдения за разворачивающимся (происходящим) на наших глазах событием. Вспомним детские книжки-картинки, в которых через несколько сменяющих друг друга рисунков рассказывается какая-то простая история, понятная ребенку, еще не умеющему читать. Но истории в картинках всегда обладают одной яркой чертой – они очень экспрессивны и динамичны! В них эмоции достигают поистине драматического накала. Японская массовая культура – это всегда акцент на чувствах и переживаниях героев, анализ поступков. И, несмотря на присущую японцам манеру быть (или казаться) сдержанными и спокойными, японская манга невероятно красноречиво передает в картинках экспрессию событий и эмоции, чувства героев. И этому немало способствует использование кинематографических приемов. Визуализация повествования оказывается не менее, а часто даже более важной, чем текст. Это, несомненно, приближает мангу к кинематографу, где рассказать историю без текста вполне допустимо, а вот без визуализации – практически невозможно (все мы помним, откуда возникло выражение «Великий Немой»). Таким образом, кинематографичность манги заложена уже в самой ее форме. И истоки этой кинематографичности мы можем отыскать как в многовековой культурной традиции, так и в киноискусстве, которое насчитывает чуть более сотни лет и с которым манга очень тесно переплетается.

50

Осаму Тедзука сделал огромный вклад в развитие современной японской манги. Совершенно заслуженно

Ю. А. Магера называет его «<...> ключевой фигурой в истории развития индустрии японских комиксов» [Магера 2021: 103]. Его работы не сразу получили достойное признание, но сегодня мы понимаем, что Осаму Тэдзука – выдающийся мангака (человек, рисующий японские комиксы) и аниматор. И естественно, что между его анимацией и мангой прослеживаются очень тесные связи. Фактически это как бы две стороны одного искусства (визуализации истории), которые существуют в двух формах: в плоскости литературы это манга, в плоскости кинематографа это анимационный фильм.

Осаму Тэдзука совершил настоящую революцию в комикс-индустрии, и его влияние на это направление сложно переоценить. Он добавил в комиксы новые технические приемы: перспективу, различные ракурсы, планы, звуковые эффекты, записанные буквами (вспомним еще раз о «Великом Немом»!). Одной из особенностей его творчества стало стремление познакомить японскую молодежь с литературными произведениями мировой классики, поставив продукт массовой культуры на службу просветительским целям<sup>1</sup>. В результате появилась манга «Преступление и наказание», отвечающая всем признакам манги-сёнен, которая является уникальным примером данного вида искусства.

Работа Осаму Тэдзуки по адаптации мировой классики – «смелый эксперимент автора манги, который основан на личном опыте знакомства Тэдзука Осаму с приемами американской и советской анимации, а также с кинематографом послевоенного



<sup>1</sup> Отметим, что это лишь одна из сторон творчества великого мангаки, талант которого невероятно многогранен и глубок.

времени. Заимствуя готовый сюжет из литературы, Тэдзука преобразует его в некий кинотекст на бумаге, отчего тот практически теряет связь с оригиналом» [Магера 2021: 103]. Происходит сложное перекодирование истории, которая является частью мировой культуры, для адаптации и включения ее в японскую культуру. И затем идет обратное перекодирование уже японской манги, креализованного текста, для всего остального мира. Но особенностью это обратной кодировки является максимальное сохранение японского начала, японской культуры в манге. «Мы имеем дело с довольно хитроумной формой коммуникации, смыслы которой далеко не всегда с достаточной полнотой считывались потребителями» [Цыркун 2013: 7]. Бог манги считал, что комиксы, независимо от того, на каком языке они написаны, являются важной формой выражения, пересекающей все национальные и культурные границы. На наш взгляд, это очень яркий пример межкультурной коммуникации. «Японские комиксы манга являются частью медиаиндустрии Японии» [Проханов 2012: 18]. Их значение для современного мира огромно: они служат своеобразным способом познания японской культуры для мира и наоборот – переводят мировую культуру на понятный японцам язык, перекодирует ее. «Манга является своеобразным способом выражения и постижения японского сознания <...>» [Богацкий 2013: 188]. И одним из значимых произведений в этом отношении является манга Осаму Тэдзуки «Преступление и наказание», созданная как адаптация известного классического произведения мировой культуры – одноименного романа Ф. М. Достоевского. Кинематографичность визуализированной адаптации в данном

случае играет двойную роль. С одной стороны, кинематограф в той или иной степени преодолевает языковые и культурные границы и понятен человеку, говорящему на любом языке, если ему понятны общечеловеческие ценности. С другой стороны, особенности кинематографичности манги, уходящей корнями в японскую культуру, являются как раз способом репрезентации этой самой культуры остальному миру и служат неким коммуникативным средством.

Наша задача – выявить примеры кинематографичности в манге «Преступление и наказание» Осаму Тэдзуки и выяснить, какой эффект достигается использованием кинематографических техник и приемов. Также в ряде случаев рассмотрим смыслообразующую функцию кинематографических приемов и техник, предопределяющую интерпретацию произведения в определенном ключе (в том числе и позволяющую понять основные идеи романа-первоисточника – «Преступление и наказание» Ф. М. Достоевского). Отметим, что вопрос о кинематографичности и рассмотрение общих приемов кинематографичности, используемых в творчестве Осаму Тэдзуки в целом, уже поднимала в одной из цитируемых нами работ Ю. Магера [Магера 2021]. В частности, она отметила, что всему творчеству Осаму Тэдзуки присущи следующие черты: мультипликационная манера рисования персонажей; силуэтная анимация, служащая для отделения «рассказа в рассказе»; эффект Кулешова (например, при передаче мыслей Раскольникова); изменении сюжета и даже финала произведения (что также часто наблюдается в кинематографе). Мы остановимся на конкретных наиболее ярких

кинематографических эффектах, приемах и техниках, используемых великим мангакой при создании визуализированной адаптации романа «Преступление и наказание» и не получивших еще освещения в научных статьях, посвященных данному произведению Осаму Тэдзуки.

### **Основная часть**

Одним из самых распространенных кинематографических приемов в литературе, в том числе в рисованных жанрах, является прием монтажа. Кадры-картинки сменяют друг друга, и расставленные в определенной последовательности, несут читателю информацию об определенном событии. Автор с помощью визуализации и последовательной смены картинок рассказывает нам историю. Используя приемы визуализации, в частности приемы киноискусства, можно очень точно и подробно передать последовательность событий, то есть рассказать фабулу. Это первый, поверхностный уровень восприятия визуализированного текста (он часто используется при создании детских книжек-картинок). Здесь достаточно просто изобразить события в строго определённой, логически обоснованной последовательности. Искусство же мангаки заключается в том, чтобы через визуализацию истории передать и чувства героев, и их душевные переживания, и эмоциональное состояние в тот или иной момент, а также комическое, трагическое, и, в конечном итоге, идею произведения. В такой ситуации очень эффективным становится использование дополнительно других приемов киноискусства: крупный план, замедление кадра, чередование

точек зрения (ракурса) и т. п. Именно они позволяют придать манге динамичность, позволяют автору передать драматическую составляющую произведения и в целом создать иллюзию «живых картинок».

Рассмотрим конкретные примеры.

Одним из ярких примеров обычной визуализации событий, не несущей какого-либо дополнительного глубокого смысла, является сцена с часами, которые уронил Раскольников и нашел маляр Миколка (рис. 1).

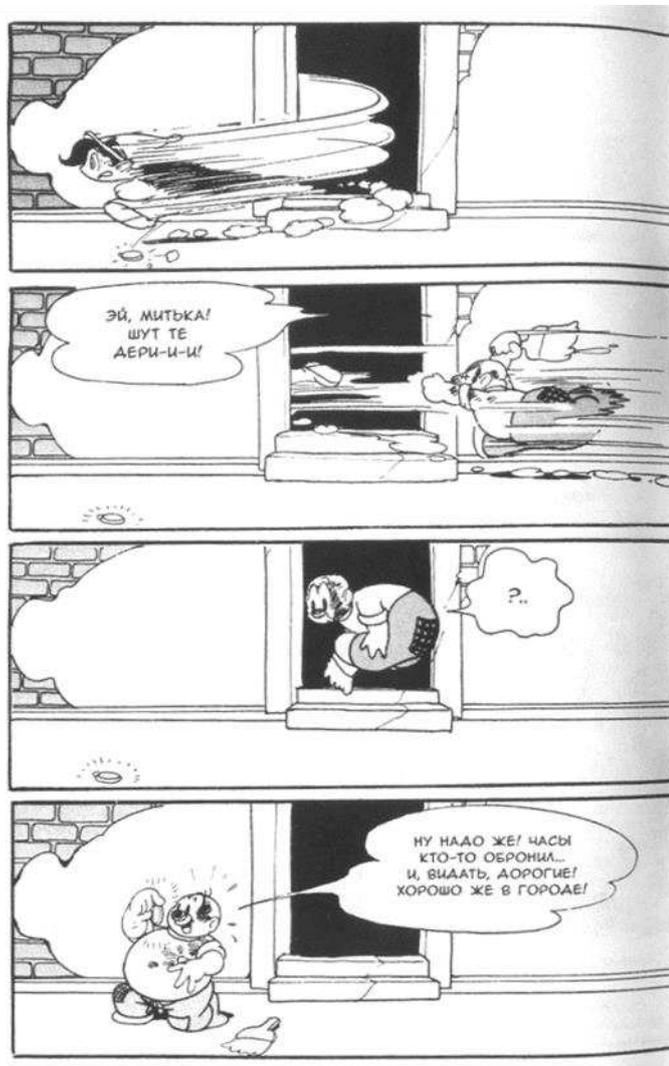


Рис. 1. Потерянные часы [Тэдзука 2012].

Это прекрасный образец визуализированного текста, аналогичного тому, что используется при создании детских книжек-картинок. Он передает последовательность действий героев и практически не акцентирует наше внимание на психологической составляющей.

Мы видим четыре последовательно расположенные картинки, на которых место действия не меняется. Более того, фокус камеры направлен на открытый дверной проем в стене и таким остаётся на протяжении всего времени, то есть одинаков на всех 4 картинках-кадрах<sup>1</sup>.

Камера зафиксирована в одной точке, не меняется ее фокус, но происходит эпизод, для передачи которого понадобилось 4 кадра: выбегает Раскольников (1 кадр); с другой стороны бегут два человека, один из которых уже скрылся в подъезде, а второй – Миколка, – его догоняет (2 кадр); Миколка задерживается в дверях, так как неожиданно увидел что-то справа от себя (в той стороне, куда убежал «двумя кадрами ранее» Раскольников) (3 кадр); поднимает находку и радуется ей (картинка снабжена небольшим поясняющим текстом, благодаря которому мы понимаем, какой предмет был найден и почему он обрадовал Миколку) (4 кадр).

Лаконично, но понятно передан эпизод с часами: один убежал, что-то потерял – второй промчался мимо – третий обнаружил оброненный предмет – обрадовался ценной находке. Цепочка сменяющихся кадров вызывает ассоциацию с кинолентой,

<sup>1</sup> Отметим, что родство кинематографа и комиксов, в том числе манги, позволяет использовать для описания одного и другого вида искусства «кинематографическую терминологию: кадр, сценарий и так далее» [Юдин 2014: 190].

представляющей законченный эпизод. В данном случае эффект достигается зафиксированной камерой, которой были «отсняты» картинка-кадры, расставленные в определенной последовательности. События развиваются очень динамично, но кинематографичность данного эпизода позволяет говорить о лаконичности и информативности этих четырех картинок-кадров. Быстро и доступно передан эпизод, который в словесном описании потребовал бы большего времени для восприятия.

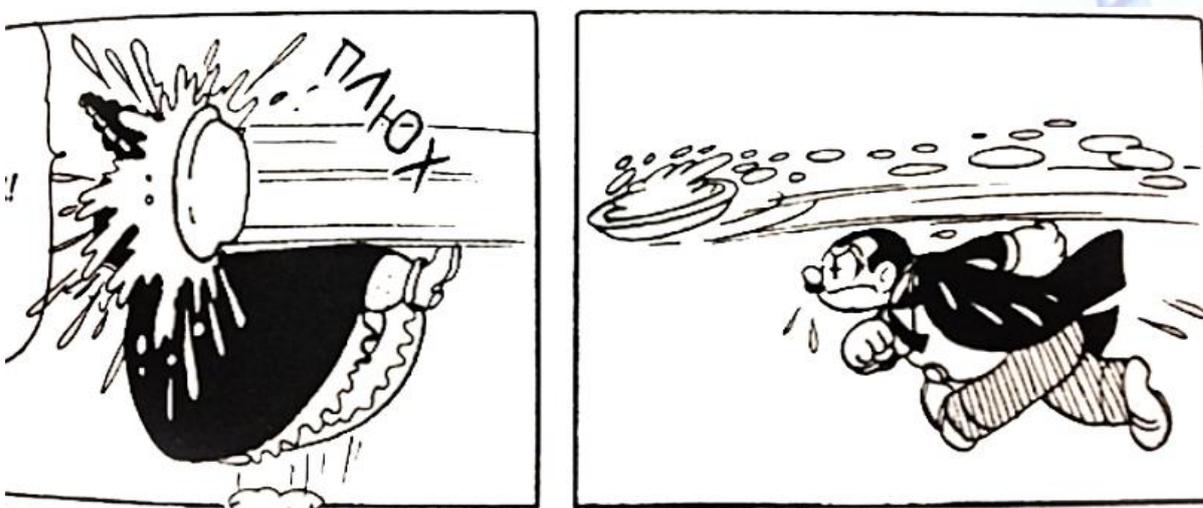


Рис. 2. Летящая тарелка [Тэдзука 2012].

Отчасти переключается по технике исполнения и другой пример с тарелкой (рис. 2). Здесь «история» еще более лаконичная и ограничена всего двумя картинками-кадрами. Но кинематографичность этой сцены настолько высока, что возникает ощущение, что мы видим, как летит тарелка, словно смотрим мультипликационный фильм. В данном случае мастерство Тэдзуки проявилось в том, как великолепно он изобразил запуск тарелки, ее полет и «встречу» с лицом жертвы (дополнительно «озвученную» характерной звукопередачей «плюх»). Возникает полная иллюзия просмотренного действия за счет изображения поз героев,

указания направления движения тарелки в пространстве (мы как будто можем проследить ее движение в пространстве по характерным линиям, вдоль которых тянутся «порции» разлетающегося содержимого тарелки) и, самое главное, рассказана эта сцена всего в двух картинках: запуск-полет и попадание в конечную цель (произошло очень быстрое перемещение предмета из одной точки в другую). Динамичность и лаконичность также играет огромную роль в данной сцене, что дополнительно усиливает эффект кинематографичности. Отметим за скобками, что в этом примере, как и во всем произведении, очень ярко проявляется заимствованная из анимационных фильмов манера изображения. Это, безусловно, дополнительное подтверждение роли кинематографа в создании манги. А «мультяшность» манеры изображения данной сцены позволяет говорить о том, что великий мангака прекрасно понимал присущее роману Достоевского карнавальное начало (весело, смешно, скандал).

Рассмотрим пример, где ярко проявляется другой кинематографический прием. С помощью крупного плана в нескольких кадрах можно передать определенные эмоции героя и даже их интенсивность (рис. 3).

Для передачи эмоционального состояния героя мангака использует 4 картинки-кадра, которые располагаются по законам кинематографа: на первой мы видим героя, выходящего из квартиры старухи-процентщицы (многократное верчение головы по сторонам передается на рисунке двумя лицами, направленными в противоположные стороны, и характерными штрихами,

символизирующими очень быстрое движение головы из стороны в сторону).

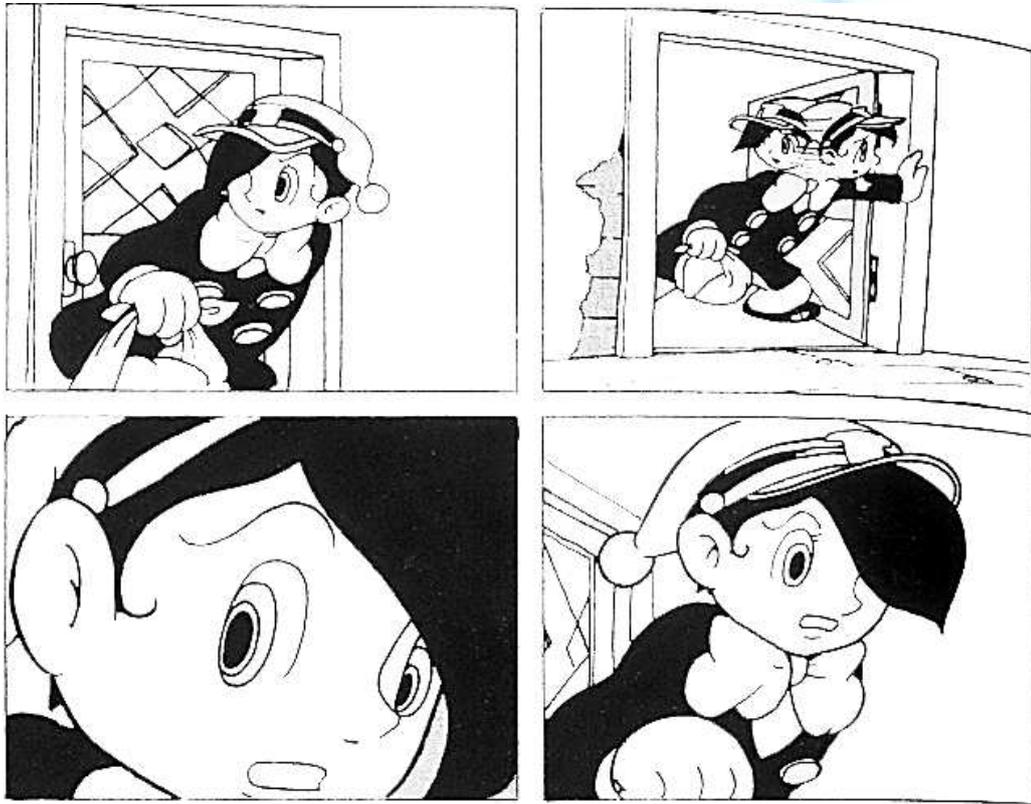


Рис. 3. Смятение героя [Тэдзука 2012].

Иллюзия двух лиц, зафиксированная на картинке-кадре, появляется потому, что герой невероятно быстро крутит головой по сторонам. Нам сразу становится понятно сильное эмоциональное потрясение героя. Далее камера немного приближается, и мы уже можем увидеть лицо персонажа и отчасти его фигуру. Поворот головы, округленные от страха глаза, немного искривленный в испуге или напряжении рот, прижатая рука с узлом, сжатые, ссутуленные плечи – при ближайшем рассмотрении мы безошибочно можем определить, какое чувство испытывает герой. Камера еще ближе наезжает на него (третий кадр) и, наконец, показывает нам героя крупным планом, практически давая

возможность заглянуть в его глаза (четвертая картинка-кадр). Выражение лица Раскольниковова, его глаза, рот свидетельствуют не просто об испуге, а об ужасе, невероятном эмоциональном напряжении. Так четыре кадра, в которых нам последовательно показали действия героя и, постепенно приближая, его самого крупным планом, позволяют выразить эмоциональное состояние персонажа. И этот прием очень часто используется в кинематографе (в том числе в анимации), потому что именно глаза выражают душевное состояние человека, именно лицо крупным планом позволяет «считать» состояние, в котором герой находится в данную минуту. Отметим, что манера изображения лица Раскольниковова и его огромных глаз – это характерная черта японской анимации, равно как и японских комиксов. В данном случае нельзя однозначно утверждать, что на что оказало влияние: манга на анимацию или наоборот, но принимая во внимание эту характерную черту как особенность японской анимации, мы можем утверждать, что кинематографичность здесь подкреплена анимационной манерой изображения лица героя.

Рассмотрим еще один пример, когда смена общего и крупного плана необходима для передачи какой-либо информации. Этот прием также очень и очень популярен в кинематографе; он позволяет акцентировать внимание зрителя (читателя в нашем случае) на важных для понимания дальнейшего сюжета деталях. В графической адаптации «Преступления и наказания» это сцена, когда в карман Сонечки попадают чужие деньги (рисунок 4).



Рис. 4. Разговор Лужина и Сони [Тэдзука 2012].

На рисунке 4 мы видим серию картинок-кадров, изображающую один из ключевых моментов романа: Лужин во время разговора с Соней незаметно кладет ей в карман деньги. 1 кадр показывает общий план и расстановку персонажей – Лужин останавливает для разговора Соню в каком-то уединенном месте, а Свидригайлов прячется за углом, чтобы не мешать, и становится невольным свидетелем происходящего. 2 кадр: мы наблюдаем за разговором Свидригайлова и Сони глазами Лужина. С одной стороны, этот кадр «передает» нам суть разговора, а с другой – мы убеждаемся, что наблюдателю всё отлично слышно и видно. 3 кадр: собственно, сам Свидригайлов (камера развернулась, чтобы

напомнить нам, что он все еще здесь, является третьим участником эпизода). И, наконец, кульминация сцены (4 кадр): крупным планом показан момент, когда у Лужина в руках мелькнула денежная купюра. Подразумевалось, что незаметно, но тайный наблюдатель и невольный свидетель этой сцены, а вместе с ним и мы всё увидели – камера зафиксировала этот момент и акцентировала наше внимание на нем. Отметим, что в данном примере вместе используются три основных кинематографических ракурса камеры: общий (первая картинка), субъективный (вторая и третья картинки-кадры) и точка зрения (мы смотрим глазами Свидригайлова).

Чередование общего и крупного плана, а также смещение фокуса, – видим в сцене чтения Раскольниковым газет (рисунок 5). Первый кадр – экспозиция (герой просит газету). Вторым кадр – начинает ее читать. Третий кадр: фокус камеры смещается на газетный лист, и мы получаем возможность взглянуть на мир глазами героя (от первого лица, ракурс «точка зрения») – и одновременно прочесть важную информацию, представленную как сообщение в газете. Этот прием – изменение ракурса и фокуса камеры, – также один из самых популярных в кинематографе. Он, как мы уже отметили выше, позволяет взглянуть на происходящее с другого ракурса, акцентировать внимание на важной детали (см. также рисунок 4), увидеть происходящее глазами одного из героев и ощутить себя в центре происходящего, оказаться внутри ситуации. Так возникает и сопереживание, и лучшее понимание героев и событий – можно сказать, проживание истории вместе с кем-то из героев.

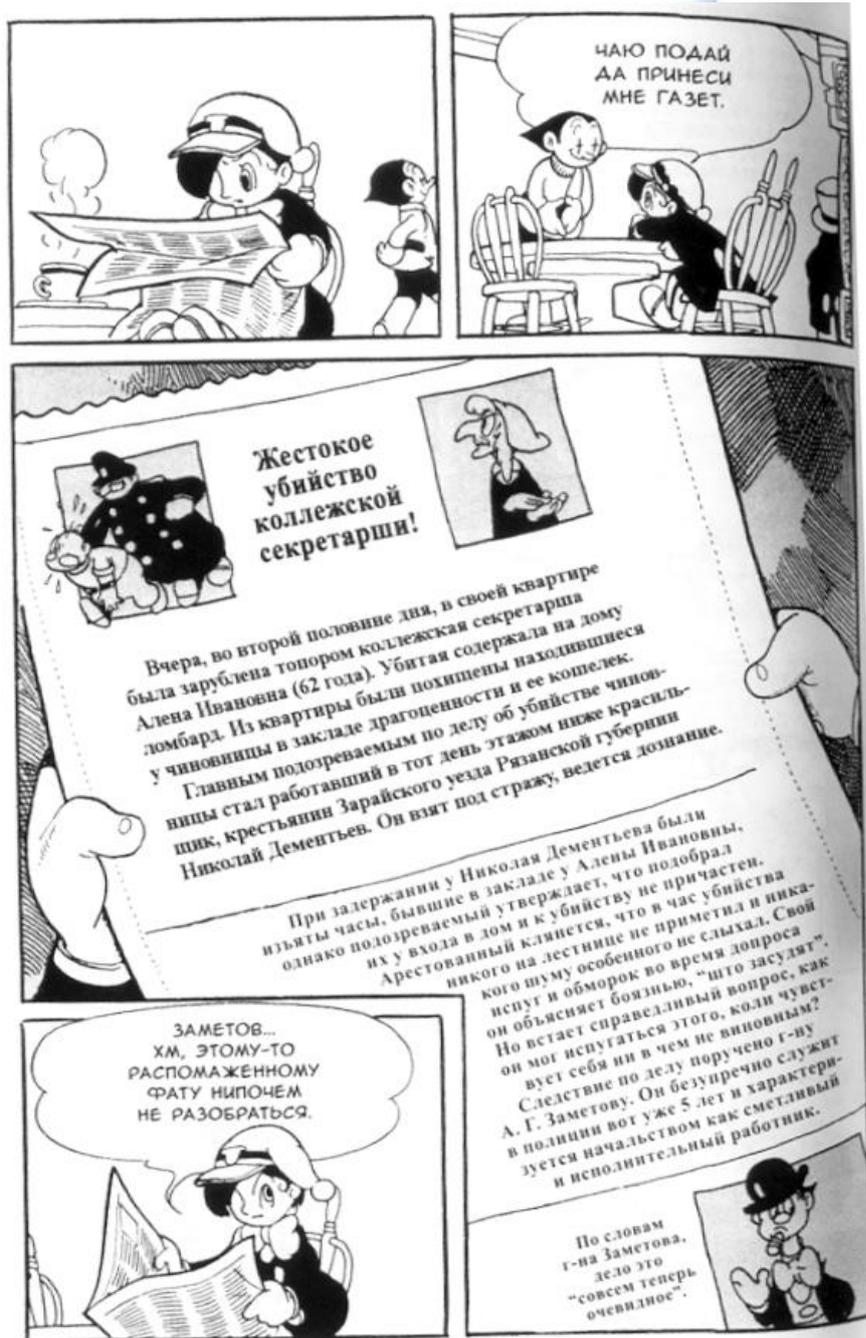


Рис. 5. Сообщение в газете [Тэдзука 2012].

А теперь обратимся к совершенно иной манере передачи информации, также позаимствованной из кинематографа и позволяющей передать действие во времени. Наиболее наглядными нам представляются в этом смысле два кадра (рис.6).



Рис. 6. Иллюзия движения героя [Тэдзука 2012].

Как в кинематографе показано обычно движение героя? «Кинематограф, по сути, реализует данную формулу: делит длительность в объектах, а потом соединяет их в длительности. Деление длительности в объектах происходит в планах, состоящих из кадров. Соединение объектов – в процессе монтажа» [Авдошин 2016: 17]. То есть множество отдельных кадров, запечатлевших момент, соединяются в определённом порядке, и их чередование создает иллюзию движения, мы видим движение. В этом смысле интересен рисунок 6. Он, с одной стороны, демонстрирует определённую кинематографичность – хотя бы потому, что мы видим движение героя в пространстве, мы видим, как он идет. С другой стороны, этому рисунку присущи некоторые особенности, отличающие его от привычного нам способа передачи движения,

длительности, которая возникает благодаря последовательному монтажу множества чередующихся кадров. Дело в том, что он состоит всего из двух рисунков-кадров, которые передают нам идею достаточно долгого пути героя. Как же возникает иллюзия движения персонажа? За счет того, что он показан с двух ракурсов – и оба раза идет «съёмка» от третьего лица. Сначала камера находится сбоку и немного как бы впереди героя, причем достаточно близко. А на втором рисунке тот же герой шагает, но мы уже видим его немного сверху и сзади, причем он от нас оказывается на удаленном расстоянии. Так и возникает иллюзия, что герой прошел мимо нас и идет дальше, и уже успел удалиться на некоторое расстояние за тот момент времени, который длилась смена одного кадра другим. Вместо нескольких кадров, где бы было последовательно изображено изменяющееся по мере продвижения героя пространство, смена ракурса позволила художнику ограничиться всего двумя кадрами, создав иллюзию движения. Момент превратился в длительность времени, если использовать терминологию Г. В. Авдошина.

На рисунках-кадрах есть еще одна важная деталь, которая способствует созданию иллюзии движения и одновременно поддерживает идею кинематографической (анимационной, если быть более точными) репрезентации этого события: мы говорим об обозначении пройденных шагов героя. Они не могут быть видны в реальности на вымощенной мостовой, но они обозначены, намечены на рисунке в виде цепочки. Причем на первом рисунке таких условных шагов всего три, а на втором – уже длинная цепочка. Сразу возникает в создании образ пути, что также

органично вписывается в общую идею передачи движения героя. Здесь нам представляется уместным в поддержку своих умозаключений привести еще одну цитату из исследования Г. В. Авдошина: «Кинематограф – это запечатление времени, ваяние из времени. В этом его предназначение. План запечатлевает время по-разному, где-то оно «случается» в своей напряженности, где-то – в своей медленности и вялости» [Авдошин 2016: 18]. В данном случае, используя разные приемы, Осаму Тэдзука изобразил движение героя, длящееся во времени. Именно этим объясняется эффект от этих двух картинок-кадров. И соединение этих приемов, как мы уже убедились – еще одно проявление кинематографичности рассматриваемого произведения. Чередование нескольких кадров заменяется двумя, в которых роль играют смена ракурса (субъективный и общий в данном случае) и использование определенных элементов, наделенных общим семантическим значением (цепочка пройденных шагов).

Еще один прием кинематографа, используемый в манге Осаму Тэдзукой – обзорный план. Он используется для широкомасштабного показа места действия. В манге это обычно один-два кадра, которые служат для обозначения места действия (локации), обозначения хронотопа.

На рисунке 7 мы видим, как обзорный план (кадр 1) сменяется крупным планом (кадры 2 и 3) и при этом сопровождается постепенным приближением камеры, усилением детализации картинок-кадров. Показан большой город (обзорный план), а затем более детализированное обозначение места действия (крупный

план), благодаря которому мы должны узнать по некоторым приметам Санкт-Петербург. Впрочем, примет немного, они едва ли

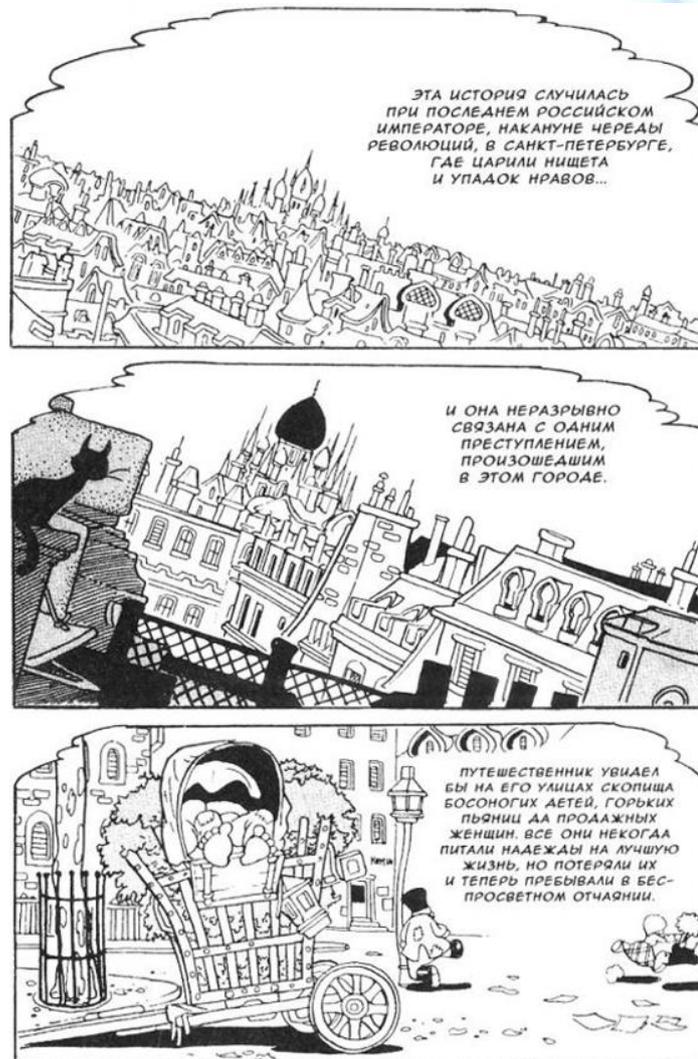


Рис. 7. Обзорный и крупный план используется для уточнения места действия [Тэдзука 2012].

знакомы японским школьникам, для которых изначально создавалась эта манга, и потому город назван в текстовой выноске на первом же кадре.

Интересно отметить мнение одного из петербуржцев об образе города в манге «Преступление и наказание» Осаму Тэдзуку: «<...> нарисованный Петербург в данном произведении у меня (как и у любого петербуржца, наверное) ничего, кроме хохота

вызывать не мог» [Hell\_of\_a\_Bird 2011]. Что ж, отчасти это мнение понятно и не петербуржцам... Но вернемся к кинематографическим приемам.

Обзорный план используется также при смене локации, переносе места действия из Санкт-Петербурга в город, где живут мать и сестра Раскольниковова; в одной из финальных сцен – когда Раскольников признается на площади в совершенном преступлении.

В момент признания Раскольниковова вокруг него кипит весь город, в котором начались студенческие волнения и погромы (рис. 8).



Рис. 8. Признание Раскольниковова на площади [Тэдзука 2012].

Особенность данного кадра заключается в том, что нужно отдельно остановиться на каждой группе людей, чтобы прочитать слова, сопровождающие их действие. Охватить взглядом всю картинку одновременно невозможно, приходится отдельные части изображения воспринимать по очереди. В результате возникает ощущение просмотра панорамной картины площади. Мы понимаем, буквально чувствуем, что герой оказывается среди людей, в гуще событий и одновременно остается очень одинок (несмотря на то, что некоторые люди в толпе обратили на него внимание).

Кинематографичность манги не исчерпывается отмеченными приемами. В той или иной мере все названные нами приемы, техники, эффекты кинематографа используются Осаму Тэдзукой практически в каждом эпизоде, и его рисунки без преувеличения можно назвать кадрами, объединенными в единое целое путем монтажа. «Нарратив романа словно разрезается О. Тэдзукой на отдельные эпизоды и заново склеивается, но уже в другой последовательности» [Юдин 2014: 189]. Это прием кинематографа, хотя он и существовал еще до появления синема и использовался в литературе и визуальных видах искусства (рисунки в гробницах фараонов, например).

Визуализированная адаптация романа превращается в подобие анимационного фильма, вобравшего в себя лучшие достижения кинематографической индустрии и индустрии комикса и собственно японской манги, конечно же.

## **Выводы**

Основываясь на рассмотренном материале, мы можем с уверенностью констатировать, что манга Осаму Тэдзуки «Преступление и наказание» предельно кинематографична. Используя всевозможные техники, приемы, эффекты киноискусства и анимационного искусства, заимствуя анимационную манеру исполнения рисунка, автор сделал визуализированный текст максимально приближенным к зарисованной анимационной или киноленте, как будто просто показал нам на бумаге последовательную раскадровку фильма по роману Ф. М. Достоевского. Следует отметить, что синтезирует разные виды искусства и одновременно комбинирует различные техники и приемы кино Осаму Тэдзуку превосходно. Лаконичность и точность некоторых сцен, использование специальных техник исполнения рисунка, позволяющие передать через статичное изображение динамичность сцен и эпизодов, дополнительно подчеркивают кинематографичность данного произведения. На первый взгляд может показаться, что перед нами просто упрощенная адаптация знаменитого романа, но при вдумчивом прочтении манги мы понимаем, что ее можно рассматривать и как самостоятельное произведение японской культуры, заключающей в себе глубокую интерпретацию романа Достоевского.

Мы упоминали, что изначально манга «Преступление и наказание» не пользовалась особым вниманием читателей, но спустя более полувека она неожиданно обрела популярность, причем заняла определенное место как явление мировой культуры. На наш взгляд, это объясняется превращением искусства манги в

один из самых популярных жанров индустрии развлечений в Японии и широким распространением индустрии комиксов во всем мире. Сыграл свою роль возрастающий интерес к вопросам визуализации и графическим адаптациям знаковых произведений мировой культуры в современном мире. Также важным оказывается функция межкультурной коммуникации, которую продукция массовой индустрии, основанная на визуализации, может выполнять очень эффективно. И, наконец, безусловный талант Осаму Тэдзуки, произведения которого сейчас получили широкое распространение в межкультурном пространстве, также способствует росту популярности именно данного произведения.

Осаму Тэдзука очень трепетно относился к творчеству Достоевского и попытался выступить в роли популяризатора русской классики для японцев. Для японских школьников это было первое открытие Достоевского и предполагалось, что прочитавшие мангу захотят обратиться и к оригиналу-первоисточнику<sup>1</sup>. Любопытно, что несмотря на неоднозначное отношение к комиксам-адаптациям романа и конкретно к рассматриваемой нами манге (приближающей роман к анимационной и отчасти «мультяшной» форме передачи информации), почитатели творчества Достоевского соглашались с тем, что и для современных российских учащихся манга может стать стимулом к прочтению оригинала. Для кого-то она станет

---

<sup>1</sup> Есть и другая версия: манга использовалась для знакомства с творчеством Достоевского потому, что перевод текста был очень сложен, а передача основных идей и собственно сюжета романа в упрощенной версии комикса-адаптации позволяла решить эту проблему и надеяться, что в дальнейшем будет прочитан и первоисточник.

поводом впервые прочитать роман Ф. М. Достоевского, а для кого-то – перечитать. Дело в том, что интерпретация романа, предложенная японским автором, позволяет по-новому взглянуть даже на хорошо известный многим роман. Для подготовленного читателя, знакомого с первоисточником, манга может «обновить» впечатление от произведения Достоевского, подсветив в нем новые идеи (а их в этом глубочайшем произведении великое множество! Не случайно роман читают и перечитывают в разных странах, создают по нему фильмы, спектакли, комиксы, предлагая всё новые и новые интерпретации этого произведения).

Ожидается, что манга разными читателями будет восприниматься по-разному. Для кого-то она будет играть функцию развлечения и только, как и положено продукту массовой индустрии, который служит развлечению потребителя; для кого-то станет новым стимулом к дальнейшему познанию Достоевского; а для многих исследователей станет стимулом к исследованию данного продукта индустрии впечатлений.

Мы утверждаем, что через эту очень интересную и талантливую адаптацию можно не только прикоснуться к загадочной японской культуре, но и кардинально обновить свой взгляд на одно из самых известных в мире произведений русского классика.

## Литература

- Авдошин, Г. В. (2016). Специфика воссоздания движения в кинематографе. *Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики*, 12-2(74), 16–19.
- Богацкий, Е. Е. (2013). Манга – сегмент современной японской массовой культуры. *Вестник МГУП имени Ивана Федорова*, 7, 188–194.
- Леонов, В. Ю. (2012). Манга, аниме и традиционное искусство Японии: преемственность и параллели. *Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА*, 4, 183–194.
- Магера, Ю. А. (2021). Литературная классика в японской манге: комиксы Тэдзука Осаму. *Вестник РГГУ. Серия: Литературоведение. Языкознание. Культурология*, 9, 100–115. <https://doi.org/10.28995/2686-7249-2021-9-100-115>
- Проханов, Д. М. (2012). Индустрия издания манга. *Медиаскоп*, 4, 18.
- Тэдзука, О. (2012). *Преступление и наказание*. Екатеринбург: Фабрика комиксов.
- Цыркун, Н. А. (2013). Комикс и кинематограф: общий генетический код. *Артикульт*, 1(9), 4–10.
- Эйзенштейн, С. М. (1964). Неравнодушная природа. В книге Эйзенштейн, С. М. *Избранные произведения: в 6 т. Москва: Искусство (Том 3)*.
- Юдин, Л. А. (2014). Драматургический потенциал графического романа. *Уральский филологический вестник. Серия: Драфт: молодая наука*, 5, 317–323.
- Hell\_of\_a\_Bird. (2011, 18 августа). «Преступление и наказание» Осаму Тэдзуку. *Livelib*. Режим доступа: <https://www.livelib.ru/review/113786-prestuplenie-i-nakazanie-osamu-tedzuka> (дата обращения: 12.10.2022).

### Информация об авторе.

Ванюшкина Ольга Евгеньевна – кандидат филологических наук, начальник отдела мониторинга и индексирования ЦРПА, ФГБОУ ВО «Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого» (Россия, 173003, Великий Новгород, ул. Б. Санкт-Петербургская, 41), ORCID: 0000-0003-1353-1356, oev\_novsu@mail.ru

## CINEMATOGRAPHIC EXPRESSION IN THE MANGA "CRIME AND PUNISHMENT" BY OSAMU TEZUKA

Olga Vanyushkina

**Abstract.** in the modern world, Japanese comics (manga) are an important part of the entertainment industry and play a huge role in Japanese and world culture. A special place is occupied by graphic adaptations of works of literature that use the laws of visualization and are characterized by a high degree of

cinematography. In the adaptation of the novel by F.M. Dostoevsky's "Crime and Punishment" by Osamu Tezuka, the use of techniques and techniques from the field of cinematography makes it possible to multiply the effect of scene perception, based solely on visualization tools. The graphical adaptation of a novel, as a rule, leads to a simplification of the images of the characters, to a change in the storyline, which ultimately greatly simplifies and impoverishes the idea of the work. But the increase in cinematography allows Osamu Tezuka to keep the emotional component when creating the image of the character, to increase the dynamism and expressiveness of the most significant episodes. The expression of many scenes and episodes in the manga, despite its apparent simplicity, is so great that it has a strong influence on the feelings and emotions of the reader. The article discusses some examples of cinematic techniques used by Osamu Tezuka when creating the manga Crime and Punishment. Partly deliberately simplified images in the graphic processing of certain scenes receive a certain depth precisely through the use of cinematic visualization tools and the synergy of the three arts (literature, fine art and film art).

**Keywords:** "Crime and Punishment", manga, Osamu Tezuka, cinema, expression, frame, foreshortening, visualization, adaptation of a literary work, animation, popular culture.

### References

- Avdoshin, G.V. (2016). Spetsifika vossozdaniia dvizheniia v kinematografe [Specificity of Recreating Movement in Cinema]. *Istoricheskie, filosofskie, politicheskie i iuridicheskie nauki, kul'turologiia i iskusstvovedenie. Voprosy teorii i praktiki* [Historical, philosophical, political and legal sciences, cultural studies and art criticism. Questions of theory and practice], 12–2(74), 16–19. (In Russ.).
- Bogatskii, E. E. (2013). Manga – segment sovremennoi iaponskoi massovoi kul'tury [Manga is a Segment of Modern Japanese Popular Culture]. *Vestnik MGUP imeni Ivana Fedorova* [Bulletin of the Moscow State Unitary Enterprise named after Ivan Fedorov], 7, 188–194. (In Russ.).
- Leonov, V. lu. (2012). Manga, anime i traditsionnoe iskusstvo Iaponii: preemstvennost' i paralleli [Manga, Anime and Traditional Art of Japan: Continuity and Parallels]. *Dekorativnoe iskusstvo i predmetno-prostranstvennaia sreda. Vestnik MGKhPA* [Decorative art and the subject-spatial environment. Bulletin of the MGHPA], 4, 183–194. (In Russ.).
- Magera, lu. A. (2021). Literaturnaia klassika v iaponskoi mange: komiksy Tedzuka Osamu [Literary Classics in Japanese Manga: Comics by Tezuka Osamu]. *RSUH/RGGU Bulletin. "Literary Theory. Linguistics. Cultural Studies" Series* [Bulletin of the Russian State University for the Humanities. Series: Literary Studies. Linguistics. Cultural studies], 9, 100–115. (In Russ.). <https://doi.org/10.28995/2686-7249-2021-9-100-115>
- Prokhanov, D. M. (2012). Industriia izdaniia manga [Manga Publishing Industry]. *Mediaskop* [Mediascope], 4, 18. (In Russ.).

- Tezuka, O. (2011). *Prestuplenie i nakazanie* [Crime and Punishment]. Ekaterinburg, Fabrika komiksov Publ. (In Russian).
- Tsyrukun, N. A. (2013). Komiks i kinematograf: obshchii geneticheskii kod [Comics and Cinema: Common Genetic Code]. *Artikul't* [Articult], 1(9), 4–10. (In Russ.).
- Eizenshtein, S. M. (1964). Neravnodushnaia priroda [Caring Nature]. In Eizenshtein S. Izbrannye proizvedeniia [Selected works: in 6 vols.]. Moscow: Iskusstvo Publ. (Vol 3). (In Russ.)
- Yudin, L. A. (2014). Dramaturgicheskii potentsial graficheskogo romana [Dramaturgic Potential of the Graphic Novel]. *Ural'skii filologicheskii vestnik. Seriya: Draft: molodaia nauka* [Ural Philological Bulletin. Series: Draft: Young Science], 5, 317–323. (In Russ.)
- Hell\_of\_a\_Bird. (2011, August 18). "Prestuplenie i nakazanie" Osamu Tezuka Osamu ["Crime and Punishment" by Tezuka Osamu]. *Livelib*. (In Russ.) Available at: <https://www.livelib.ru/review/113786-prestuplenie-i-nakazanie-osamu-tezuka> (accessed: 12.10.2022).

**Author's information.**

Vanyushkina Olga Evgenievna – Candidate of Philological Sciences, Head of the Monitoring and Indexing Department, Yaroslav-the-Wise Novgorod State University (41, B. St. Petersburgskaya str., Veliky Novgorod, 173003, Russia), ORCID: 0000-0003-1353-1356, oev\_novsu@mail.ru

**For citation:**

Vanyushkina, O. E. (2022). Cinematographic expression in the manga "Crime and Punishment" by Osamu Tezuka. *Experience industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 1(1), 46–75. (In Russian). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2022-1\(1\)-46-75](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2022-1(1)-46-75)