

MANGA – ÎNTRE ARTA DE A CREA ȘI ARTA DE A CITI

Silvian RUSU

Design Industrial și de Produs, DTP-201, Facultatea de Design, Universitatea Tehnică a Moldovei, Chișinău

Autorul corespondent: Silvian Rusu, silvian.rusu@dtp.utm.md

Îndrumător/coordonator științific: Lucia ADASCALIȚA, asistent universitar, UTM

Rezumat. Manga este un gen popular de benzi desenate japoneze, care prezintă o structură unică și un stil distinctiv. Ele sunt caracterizate de utilizarea simbolurilor, cadrul narativ și de stilul de desen specific. Aceasta având o structură unică, crearea unei manga presupune multiple etape specifice care sunt influențate de grupul țintă al cititorilor, contextual social, stilistica selectată, aspectele narrative, precum și direcția de citire. Scopul lucrării constă în identificarea acestor caracteristici ale manga, perceperea factorilor de influență asupra schițării panourilor grafice precum și asupra direcției și vitezei de citire. În acest context, au fost implicate metodele: cercetarea istorică, studiul analitic, studiul de caz, metode care au scos în evidență câteva tipuri de manga ca organizare structurală și stilistică și a permis stabilirea unor aspecte ce vizează modalitatea și viteza de citire a acestui tip de lucrări artistice.

Cuvinte cheie: manga, benzi desenate, personaje, etape de creare, modalități de citire.

Introducere

Manga este o formă de literatură foarte populară în Japonia, totodată este un termen care se referă la o varietate de genuri și stiluri de ilustrații și povești, care pot fi scrise pentru o audiență de orice vârstă și interes, uneori adaptate în animații. Aceasta este cunoscută pentru stilul său unic de ilustrație, care de obicei este alb-negru, și poate fi recunoscut prin expresii faciale exagerate, proporții ale personajelor și unghiuri dramatice. De asemenea, manga abordează o varietate de genuri și subiecte, cum ar fi acțiunea, aventura, comedia, drama, science-fiction, fantastica, romantismul și altele.

Manga are o istorie impresionantă ce a evoluat de la un secol la altul. Originea acesteia poate fi urmărită în perioada Edo (1603-1868), o perioadă în care au apărut primele cărți ilustrate în Japonia. Acestea au evoluat în timp și au devenit mai sofisticate, culminând cu apariția primelor benzi desenate - manga. Un început al benzilor desenate japoneze au fost operele artistice tradiționale kibyôshi (figura 2) și ukiyo-e (figura 1) [1-3].



Figura 1. Opere artistice tradiționale japoneze tip ukiyo-e

a - „Takiyasha Vrăjitoarea și Spectrul Scheletului” Artist: Utagawa Kuniyoshi; b - „Seba”, seria „Șaizeci și nouă de stații ale Kisokaido” Artist: Utagawa Hiroshige

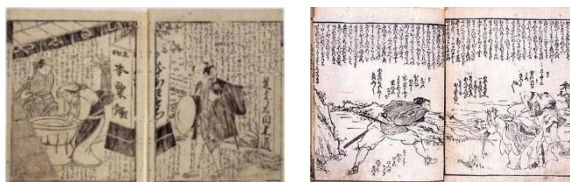


Figura 2. Opere artistice tradiționale japoneze tip kibyôshi

Deși există multe asemănări între kibyôshi și manga, cele dintâi lucrări nu sunt considerate ca fiind singurul strămoș pe care îl au benzile desenate japoneze. O incursiune în etapele de dezvoltare ale manga este prezentată în figura 3 [4].

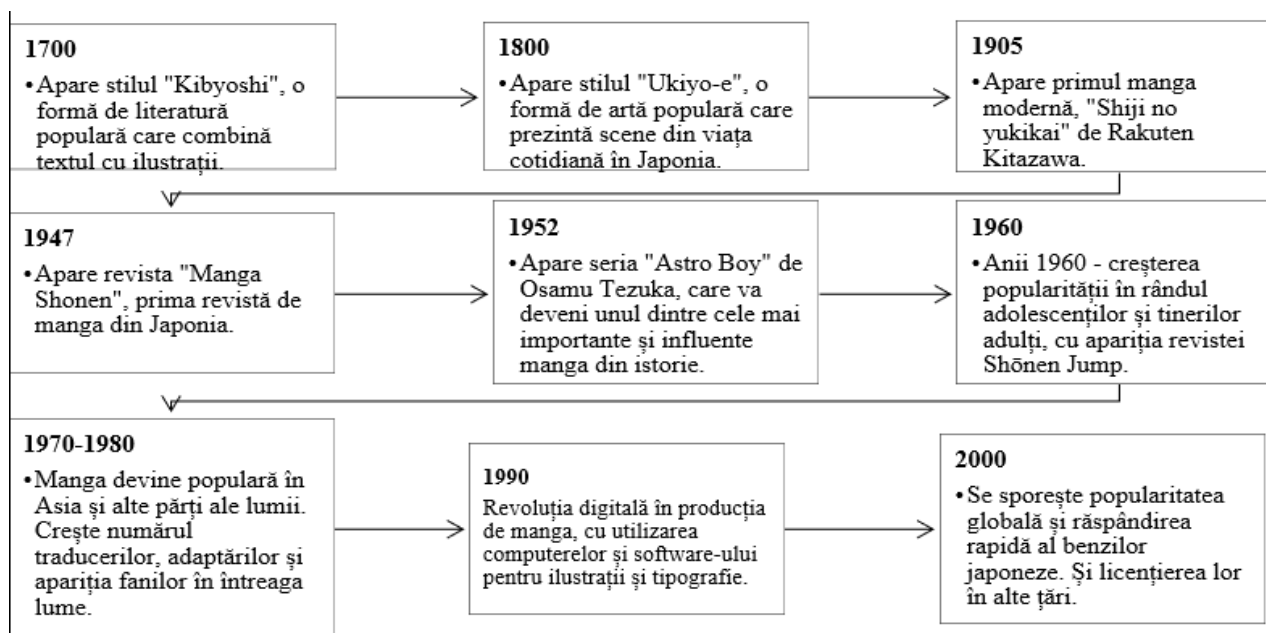


Figura 3. Etapele de dezvoltare ale benzilor desenate japoneze – manga

Astăzi, industria manga devine tot mai globalizată, multe dintre edițiile de acest gen fiind traduse și publicate în alte țări. Dezvoltarea tehnologiilor digitale presupune apariția platformelor manga online. Odată cu apariția internetului, manga a putut ușor să fie traduse și distribuite unui public numeros din întreaga lume. Astfel, reeșind din diversitatea publicațiilor manga, dar și a popularității acestora tot mai sporită ne-am propus drept scop analiza structurii benzilor desenate japoneze – manga, identificarea etapelor de creare a scenelor, a personajelor, a volumelor de carte. Totodată s-a încercat să se identifice modalitățile de citire a acestora, viteza de citire și factorii determinanți.

Identificarea și analiza structurii benzilor desenate japoneze - manga

Structura unei manga este formată din mai multe elemente care se îmbină pentru a oferi un scenariu captivant. Ea este compusă din mai multe volume. Fiecare volum poate fi privit ca o unitate distinctă, cu un început, un mijloc și un sfârșit, dar, în același timp, fiecare volum contribuie la dezvoltarea poveștii generale. De exemplu, un volum poate prezenta un conflict sau un subiect specific, în timp ce un alt volum poate furniza informații despre personaje sau fundalul poveștii.

Capitolele pot fi divizate în mai multe secțiuni, cum ar fi scene de acțiune sau dialog, sau pot fi utilizate pentru a prezenta evenimente paralele sau pentru a construi tensiunea în poveste.

Paginile conțin mai multe panouri/panele care sunt unitățile de bază, fiind utilizate pentru a prezenta acțiunea sau dialogul. Acestea sunt grupate în perechi sau grupuri, iar acțiunea sau dialogul poate fi urmărit în ordinea lor (figura 4). În general manga se citește de la dreapta la stânga, pentru a reflecta modul tradițional de citire al cărților scrise în japoneză [5].

De menționat că, multe edituri occidentale au ales să le publice în ordine „occidental” de la stânga la dreapta, pentru a le face mai accesibile pentru publicul occidental care este mai obișnuit cu această ordine. De asemenea este important să se țină cont de contextul cultural întâlnit în manga, deoarece unele elemente pot fi dificil de înțeles fără cunoștințe despre cultura japoneză [5].

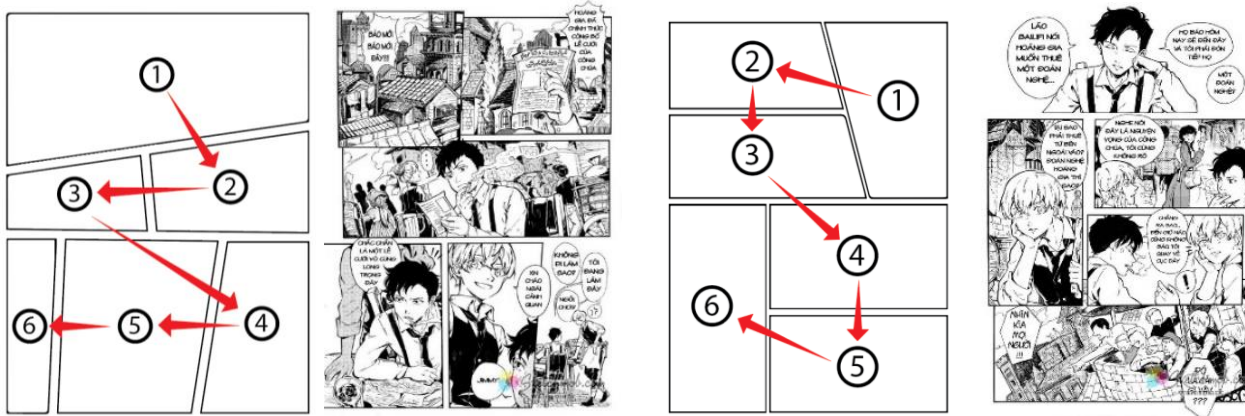


Figura 4. Ordinea de citire al panourilor

Stabilirea specificului etapelor de creare a personajelor și a paginilor manga

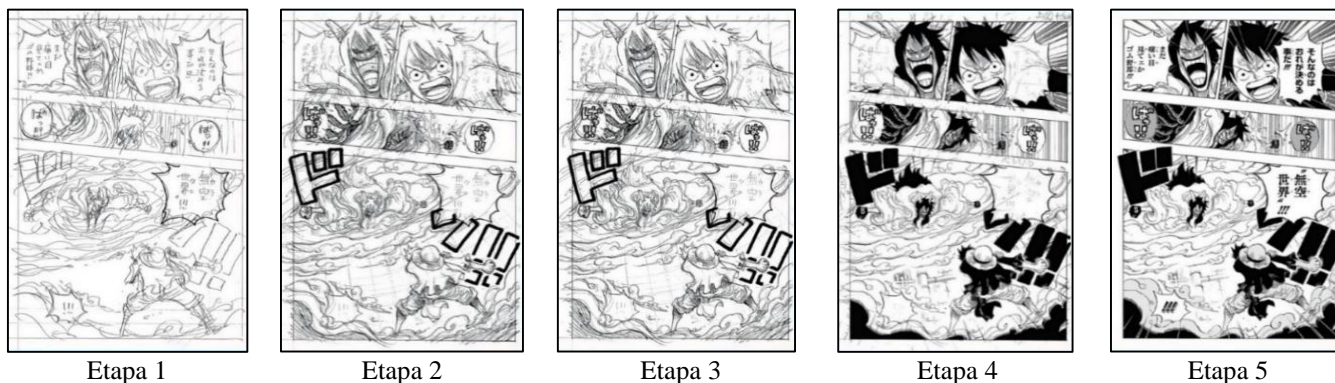
În vederea înțelegerii specificului edițiilor de tip manga au fost analizate etapele de creare a acestora, caracteristicile specifice care definesc fiecare etapă. Totodată s-a încercat prezentarea acestora în formă grafică (figura 5). De menționat că procesul de creare a unei manga variază de la autor la autor, dar în general, implică mai mulți pași de realizare (tabelul 1) [6].

Tabelul 1

Succesiunea etapelor de creare a benzilor desenate japoneze - manga

Nr.	Etapa	Caracteristici de elaborare
1	Conceptul și povestea	Se creează aspectul fizic al personajelor, inclusiv: înălțimea, masa corporală, culoarea părului și a ochilor, caracteristicile faciale etc.
2	Scenariul	După ce au fost dezvoltate conceptul și povestea, se scrie un scenariu detaliat pentru fiecare capitol sau volum al manga. Acest scenariu include dialogul personajelor, descrierile acțiunilor și detaliile vizuale pentru fiecare scenă.
3	Sketch	Apoi sunt desenate schițe rapide ale fiecărei pagini sau panou din manga. Acestea sunt utilizate pentru a planifica aranjamentul și acțiunea panourilor și pentru a decide cum va arăta finalul pagini.
4	Ilustrațiile	După ce au fost finalizate schițele, autorii încep să deseneze ilustrațiile finale pentru fiecare pagină sau panou. Acestea pot fi realizate cu creionul, pixul sau cu ajutorul unui tablete grafice.
5	Motivația	Se determină motivația personajelor, scopurile și dorințele lor, care le guvernează acțiunile și deciziile.
6	Scanarea și editarea	După ce au fost finalizate ilustrațiile, autorii scanează sau fotografiază paginile și le editează electronic pentru a le pregăti pentru tipar sau pentru publicare digital a acestora.
7	Publicarea	După încheierea tuturor etapelor de creație, autorii pot publica manga prin intermediul unui editor sau prin auto-publicare. Aceasta poate include tipărirea manga în reviste sau cărți, sau publicarea online prin intermediul unui site web sau aplicație.

Personajele sunt sursele de inspirație care generează poveștile și acțiunile, astfel încât este important să se dedice timp și efort în dezvoltarea lor. Procesul de creare al acestora implică de obicei definirea personalității, al aspectului fizic și a istoriei personajului (figura 6). Designerii personajelor se inspiră fie din lumea reală, fie din ficțiune, sau pot crea personaje complet noi din imaginație. În plus, există un număr de tehnici și strategii diferite care pot fi utilizate pentru a crea personaje manga. Procesul de creare a personajelor poate fi împărțit pe etape (tabelul 2) (figura 6).



Etapa 1

Etapa 2

Etapa 3

Etapa 4

Etapa 5

Figura 5. Schițarea și crearea unei pagini de manga [6]

Tabelul 2

Sucesiunea etapelor de creare a personajelor

Nr.	Etapa	Aspecte de creație
1	Aspectul fizic general	Se creează aspectul fizic al personajelor: inclusiv înălțimea, masa corporală, culoarea părului și a ochilor, caracteristicile faciale etc.
2	Identificarea personalității	Se dezvoltă trăsăturile de caracter, atitudinea și comportamentul.
3	Povestea din spatele personajului (Backstory)	Se creează o istorie pentru fiecare personaj: informații despre familia lor, educația și experiențele lor anterioare care au format personalitatea și acțiunile lor actuale.
4	Gândirea relațiilor	Se dezvoltă relațiile dintre personaje, anume relațiile familiale, romantice și de prietenie.
5	Determinarea motivației	Se stabilesc scopurile și dorințele personajelor, cele care le guvernează acțiunile și deciziile.
6	Evoluția personajului	Se planifică modul în care personajele vor evolua și se vor schimba pe parcursul poveștii.
7	Ajustări	Crearea personajelor este un proces continuu care are loc chiar și pe parcursul întregii opere, iar autorii pot ajusta și schimba personajele în diverse momente ale poveștii pentru a se potrivi cu evoluția acțiunii.



Figura 6. Schițe privind realizarea personajelor din seriile One Piece de Eiichiro Oda [7]



Figura 7. Manga “Death Note. Black Edition” Vol.1

Există mai mulți autori renumiți ai acestei forme de literatură și artă, numită manga. Câțiva dintre cei mai importanți și influenți reprezentanți de manga sunt Osamu Tezuka (Astro Boy și Black Jack), Eiichiro Oda (One Piece), Akira Toriyama (Dragon Ball), Masashi Kishimoto (Naruto), Tite Kubo (Bleach) [9,10].

În vederea stabilirii modalității de citire dar și a timpului acordat fiecărei pagini/capitol a fost întreprins un studiu de caz. În calitate de obiect de studiu a fost selectat volumul de manga intitulat „Death Note” [8] și anume primul capitol constituit din 44 pagini (figura 7).

În rezultatul cronometrării timpului de citire a paginilor manga s-a identificat că timpul necesar pentru a citi un capitol cu 44 de pagini a fost aproximativ 12-15 minute. Valoarea medie a timpului necesar per pagină constă în aproximativ 17-18 secunde (unele pagini fiind citite în 7 secunde iar altele în 40 secunde), funcție de complexitatea scenelor și volumul dialogurilor. În funcție de stilul fonturilor utilizate și dimensiunea caracterelor, o pagină de manga poate conține între câteva cuvinte și câteva sute de cuvinte. În general, cititorii pot avea o viteză de citire mai mare dacă sunt deja familiarizați cu titlurile de manga.

Concluzii

Arta de a crea manga este una complexă și necesită parcurgerea mai multor etape, care la rândul lor sunt constituite din câțiva pași specifici. S-a observat că procesul de creare este variabil de la un autor la altul și poate fi influențat de subiectul narativ sau povestea din spatele personajelor. Manga este constituită din unități de bază numite panouri ale căror compoziție este influențată de tipul scenei, numărul de personaje, prezența sau absența dialogului, încărcătura semnificativă. Crearea personajelor necesită cunoștințe vaste și studii aprofundate asupra ființei umane întrucât designerul creează nu doar aspectele fizice dar și stări psihologice. Astfel, etapele de creare implică și determinarea motivației, planificarea relațiilor dintre personaje precum și stabilirea unor posibile schimbări de caracter și nu doar. Multitudinea de aspecte specifice procesului de creație, cele care vizează spațiul scenic, structura panoului, tipologia personajelor, stilistica, influențează direct asupra gradului de deslușire a mesajelor din partea cititorului precum și asupra vitezei de citire. Astfel, studiul de caz a evidențiat faptul că un capitol manga, constituit din aproximativ 40 de pagini, poate fi citit într-un interval de 12-15 minute, dar această valoare poate crește sau scădea semnificativ în dependență de complexitatea panourilor din punct de vedere narativ.

Bibliografie

1. Ukiyo-e. Disponibil: <https://en.wikipedia.org/wiki/Ukiyo-e>
2. Opera kibyôshi. Disponibil: <https://twitter.com/Foone/status/1053371614878822400/photo/1>
3. Opere kibyôshi. Disponibil: <https://www.pinterest.co.uk/pin/485966616018068751/>
4. Universul manga. Istorie cronologica. Disponibil: <https://historia.ro/sectiune/general/universul-manga-anime-sau-cum-a-cucerit-japonia-577538.html>
5. Manga. Generalități. Disponibil: <https://ro.frwiki.wiki/wiki/Manga>
6. Etape de realizare unui capitol manga. Disponibil: <https://peculiarmarsu.tumblr.com/post/112952116241/drzoldyck-oda-drawing-an-one-piece-page-in-7>
7. Crearea personajelor. Elemente din sketchbook al autorului Eiichiro Oda. Disponibil: <https://www.zerochan.net/629069>
8. Tsugumi Ohba. Death Note - Black Edition Vol.1. Editura “Азбыка”.
9. Ann-Marie Cahill. Astro Boy: 70 years of manga magnificence. Disponibil: bookriot.com/astro-boy
10. Abdelrahman. Eiichiro Oda: Great Manga Artists. Author: Disponibil: <https://www.thenewsfetcher.com/eiichiro-oda-great-manga-artists/>