Дипломна работа

„Ромаджи като визуален език: ролята на латиницата в глобализацията на манга и съвременното японско изкуство”

Съдържание

Въведение 6

Писмеността като средство 6

Изследване 7

Методология и казуси 7

Изследователски принос 8

Структура 8

Първа глава: Теоретична рамка: писменост, текст и изображение във визуалната култура 8

1.1 Визуален език в манга 10

1.2 Текст и изображение в изследванията на комикса 12

1.3 Ромаджи в Японската визуална култура 13

1.4 Ромаджи и глобализацията 14

1.5 Ромаджи и английският език в изкуството и дизайна 15

1.6 Ромаджи като визуален елемент 16

Втора глава: Ромаджи като визуален и стилистичен елемент в манга и съвременната японска илюстрация 17

2.1 Поставяне на проблема: Изборът на писменост като семиотичен ресурс 17

2.2 Типография и визуална функция на латинската писменост 19

2.3 Функционални употреби: имена, заглавия, лога и ономатопеи 20

2.4 Смесване и превключване между писмени системи 21

2.5 Извод 22

Трета глава: Ромаджи и латинската писменост като визуален ресурс в манга - анализ на Akira и JoJo's Bizarre Adventure 23

3.1 Казус I: комиксът на Katsuhiro Otomo Akira (1982 - 1990) 24

3.1.1 Типографска форма на логото 25

3.1.2 Акира и визуалният свят на Neo -Tokyo 26

3.1.3 Писмеността като материална част от превода 26

Фиг.1 Различните шрифтове, с които Ōtomo е експериментирал при оформлението на логото на Akira 28

Фиг.2 Ōtomo експериментира с оформление, писменост и заглавие 29

Фиг.3 Hirata Hiroshi прави калиграфията за първото издание на Akira 30

Фиг.4 Примери за заглавна страница.....31

Фиг.5 Заглавия на Akira на латиница 32

Фиг.6 Пример за латински текст в комикса Akira от изследването на Martin de la Iglesia "Has Akira Always Been a Cyberpunk Comic?", включено в контекста на анализ на писмеността и звуковите ефекти в различните издания на комикса......33

Фиг.7 Пейзаж от Neo-Tokyo от филма AKIRA – The Architecture of Neo-Tokyo 34

Фиг.8 Пример за превозни средства в Neo-Tokyo изображение от книгата на Ōtomo Katsuhiro "Akira Club".....34

3.2 Казус II: JoJo's Bizarre Adventure.....35

3.2.1 Имена и различни писмени форми.....35

3.2.2 „JoJo" и музикалната препратка.....35

3.2.3 Играта между писмените системи при „JoJo" 36

3.2.4 Музикални препратки и латиница.....36

3.2.5 Ономатопеи и ゴゴゴゴ.....37

3.2.6 Ромаджи, латиница и визуална идентичност 37

Фиг. 9 страница от японското издание на Phantom Blood; гл.30 "Sleep as a Hero" в том4 на Shueisha (Jump Comics, 10 юни 1988г.). Балоните са на японски. Думите "Luck" и "Pluck" са с четене на катакана (ラック、プラック) и с японски превод в скоби. Така латиницата е английски текст, а японската писменост дава четенето и значението......38

Фиг.10 английско издание на Chapter 158 "BITES THE DUST 158 PART 6". Заглавието е най-вероятно взаимствано от песента на английската група Queen – Another one bites the dust. 39

Фиг.11 (горе) – логото на част 4, с подзаглавие ダイアモンドは砕けない и 12 английското заглавие в розово и жълто 40

Фиг.13 Разгъвка от Stardust Crusaders, гл. 125, с английски балони и запазени японски звукови ефекти (Viz, Vol. 1 твърда корица (2016), стр. 249) 41

Фиг.14 ゴゴゴゴ (gogogogo) звуков ефект ゴゴゴゴ (gogogogo) в катакана при английски балони, том 4 Shueisha (10 юни 1988г., гл. 28-37).....41

3.3 Сравнителен анализ.....42

Четвърта глава: Латинската писменост в съвременното японско изкуство: Murakami Takashi и Yamamoto Takato 43

4.1 Казус I Murakami Takashi: Superflat и световна марка 43

Фиг.15 Murakami Takashi:Champagne Supernova произведението е документирано като рисунка с мастилеструен печат и графит върху хартия. Заглавието е изписано с главни латински букви, последвано от идентификационен код TM – 0235. 46

Фиг.16 Murakami Takashi:Smooth Nightmare (2001) – английското заглавие е използвано за живописната творба на Murakami, включително в контекста на изложбата My Reality: Contemporary Art and the Culture of Japanese Animation в Brooklyn Museum. 47

Фиг.17 Murakami Takashi - Mushroom Boom от Mushroom Exhibition (2001) .. 48

4.1.1 Murakami × Louis Vuitton: латинската монограма като визуален знак 49

Фиг.18 Murakami Takashi за Louis Vuitton. Рекламна снимка с чанти от колекцията Multicolore Monogram пролет/лято (2003) 50

Фиг.19 Murakami Takashi за Louis Vuitton - многоцветен монограмен дизайн върху чанти 51

4.2 Казус II Yamamoto Takato: Neo-Japonism и готическа естетика 51

4.2.1 „Altar of Narcissus“ 52

Фиг.20 Монография от изложбата Altar of Narcissus - Yamamoto Takato 54

Фиг.21 Afterglow of Narcissus от монографията Altar of Narcissus 55

4.2.2 „Necrophantasmagoria“ 56

Фиг.22 Общ изглед на залата от изложбата на Yamamoto Takato Japonesque в Токио 57

Фиг.23 Рамкирани творби на стена в изложбата на Yamamoto Takato Japonesque в Токио. 57

Фиг.24 Makeup of Darkness (闇化粧) – Yamamoto Takato, английското заглавие е използвано за творба на Yamamoto от 2002г. в каталога на AkaTako. През 2005г., Makeup of Darkness е използвано и като заглавие на изложба в Mondo Bizzarro Gallery в Рим. Творбата е включена и в книгата Allure of Pharmakon (2004). 58

4.3 Сравнителен анализ: различни функции на латинската писменост .. 59

4.4 Изводи към Четвърта глава 59

Пета глава: Латинската писменост в контекста на глобализацията на манга и съвременното японско изкуство 60

5.1 Културен обмен, глобализация и хибридност.....61
5.2 Манга, международна циркулация и латинска писменост.....62
5.3 Съвременното японско изкуство и глобалната визуална комуникация
.....63
5.4 Мека сила и границите на ролята на латиницата.....64
5.5 Изводи към Пета глава 65
Заключение.....67
Основен принос на изследването 68
Библиография.....69

Въведение

В съвременната визуална култура писмеността функционира не само като средство за предаване на езикова информация, но и като съставна част на изображението. Това е особено отчетливо в японската манга, където текстът, графичната форма на писмените знаци и визуалната композиция участват съвместно в изграждането на повествованието. Японските писмени системи – канджи, хирагана и катакана – създават възможности за визуални и стилистични решения, които надхвърлят непосредственото езиково значение на текста. Към тях се прибавя и латинската писменост, чието присъствие в японската визуална култура поставя въпроси за отношенията между език, графична форма, художествена композиция и културна комуникация.

Настоящата дипломна работа разглежда ромаджи и латинската писменост като визуални ресурси в манга и съвременното японско изкуство. Необходимо е да се разграничат две понятия, които често се използват в близък контекст, но не са тъждествени. Ромаджи е записване на японски езиков материал с латински букви, докато латинската писменост е по-широка графична система, чрез която могат да бъдат представяни различни езици, имена, заглавия, инициали и други знаци. Това разграничение е определящо за анализа, тъй като не всяка употреба на латински букви в японско произведение е ромаджи.

Писмеността като средство

Отношението между текст и изображение заема важно място в изследванията на комикса. *Scott McCloud* и *Neil Cohn* предлагат подходи към графичната организация и визуалния език на комикса, а *Wes Robertson* и *Matsuda Yuki* показват как различните писмени системи и превключването между тях изграждат допълнителни значения в японската визуална комуникация (Robertson 2019:87–105; Matsuda 2025:133). Визуалната функция на латиницата и по-специално на ромаджи обаче остава по-слабо изследвана. Затова е съществено как конкретните употреби на ромаджи и други форми на латинска писменост функционират в отделни произведения и как значенията им се променят според композицията, художествения контекст и начина на представяне.

Работната хипотеза е, че латинската графика може да функционира като своеобразно „чуждо тяло“ във визуалната структура на произведението – елемент, чието графично различие от японските писмени системи насочва към значения, свързани с чуждост, модерност, глобализация и културна хибридност. Изследването обаче не приема предварително, че латинските букви са универсален знак за тези значения. Те могат да възникват в определени художествени ситуации, но не произтичат автоматично от използваната писмена система. Затова вниманието е насочено към конкретната визуална организация на писмените знаци – тяхното разположение, типографска форма и взаимодействие с останалите елементи на произведението. Хипотезата се проверява в анализа и се уточнява в заключението.

Основната теза е, че ромаджи и другите употреби на латинската писменост функционират едновременно като езикови и визуални знаци, но конкретната им роля не е постоянна. Тя се определя от езика на надписа, избраната писмена система, графичната форма, композицията и културния контекст. В този смисъл писмеността не е просто допълнение към изображението, а може да участва непосредствено в изграждането на визуалната идентичност на произведението, дори когато съдържанието не може да бъде прочетено.

Изследване

Целта е чрез сравнителен визуален анализ на избрани произведения да бъдат установени и разграничени конкретните функции на ромаджи и латинската писменост в японската манга и съвременното японско изкуство. За постигането ѝ се поставят четири взаимосвързани задачи: да се уточни терминологичното разграничение между ромаджи и латинска писменост; да се анализират конкретни примери за взаимодействие между текст и изображение; да се съпоставят функциите на писмеността в различни художествени контексти; и да се прецени доколко тези функции могат да бъдат свързани с международното представяне и разпространение на японската визуална култура.

Изследването търси отговор на три въпроса:

1. Какви визуални и семиотични функции изпълняват ромаджи и другите употреби на латинската писменост в избраните произведения от манга и съвременното японско изкуство?
2. По какъв начин типографската форма, композиционното разположение и взаимодействието между различните писмени системи участват в изграждането на визуалната идентичност, атмосферата и значението на произведенията?
3. Как тези употреби на писмеността се свързват с международното представяне на японската визуална култура и какви са границите на тяхната роля в процесите на глобализация?

Методология и казуси

Методологически изследването съчетава семиотичен и сравнителен визуален анализ на избрани произведения с критически преглед на литературата върху манга, японската писменост и визуалната комуникация. Изследването не цели да разглежда употребата на ромаджи в цялата японска визуална култура, а анализира конкретни казуси.

Изследването се концентрира върху различни лингвистични изследвания, като особено внимание е обърнато на творбата на *Katsuhiro Otomo – Akira* (1982–1990), както и работата на *Araki Hirohiko – JoJo's Bizarre Adventure* (1987 – до днес). Казусите на изследване са избрани поради различните начини, по които авторите интегрират латинската графика и японските писмени системи във визуалната култура и манга. Това изследване с фокус към манга продължава към сферата на съвременното японско изкуство, като разглежда двама художници: *Murakami Takashi* и движението *Superflat*, и *Yamamoto Takato* и неговият стил *Heisei Estheticism*.

Творчеството на *Yamamoto Takato* и *Murakami Takashi* може да бъде разглеждано като отправна точка при разглеждането на ромаджи в контекста на японската визуална култура. При *Yamamoto* се разглежда автономизация на писмения знак и връзката между графична форма, калиграфска традиция и образ. В този контекст ромаджи може да бъде разгледано като форма на представяне на японския език чрез латинската графична система и като възможност за представяне на отношенията между езиковото съдържание и визуалната форма.

При *Murakami Takashi* изследователски интерес представлява взаимодействието между японската визуална култура и глобалната

художествена и популярна култура, в което могат да бъдат разгледани процесите на адаптиране и трансформиране на японски езикови и културни елементи.

Съпоставянето на двамата художници създава възможност да се разглеждат различни аспекти на ромаджи – от отношението между писмен знак и визуален образ до ролята на латинската графика в контекста на съвременната японска и международна визуална комуникация.

Изследователски принос

Приносът на работата се състои в сравнителното прилагане на обща аналитична рамка към четири различни казуса и в разграничаването на конкретните функции на латинската писменост в тях: като част от заглавната типография, като елемент на изобразения свят, като средство за графична идентичност и като компонент на каталожното и изложбеното представяне. Приносът не е в твърдението, че писмеността има визуална функция – то е разработено в литературата, – а в конкретното приложение на тази постановка към избраните произведения и в сравнителните изводи, които могат да бъдат направени. Така изследването уточнява както възможностите, така и ограниченията на разглеждането на ромаджи и латинската писменост като визуални ресурси, свързани с международната комуникация.

Структура

Работата е организирана в пет глави. Първа глава представя теоретичната и терминологичната рамка. Втора глава разглежда типографията, визуалните функции на латинската писменост и взаимодействието между писмените системи. Трета глава съдържа анализа на Akira и JoJo’s Bizarre Adventure, а Четвърта – на творчеството на Murakami Takashi и Yamamoto Takato. Пета глава поставя резултатите в контекста на международното разпространение на манга и съвременното японско изкуство и разглежда границите на ролята на латинската писменост в процесите на глобализация. В заключението резултатите се съпоставят с въпросите и с основната теза.

Първа глава: Теоретична рамка: писменост, текст и изображение във визуалната култура

Пресечните точки между текст и изображение в японския комикс създават система за визуална комуникация в съвременните медии. Тази глава разглежда начина, по който японските писмени системи функционират като визуално средство в манга и изследва ролята им не просто като средство за диалог, а като неразделна част от визуално изграждане на разказа.

В манга текстът и изображението не функционират като напълно отделни елементи, а са взаимно свързани в една визуално-наративна система. Писмеността съществува едновременно като езиков знак и визуален образ, като нейната графична форма, мащаб, посока, плътност и пространствено разположение участват в създаването на композиция. Така взаимодействието между текст и изображение създава допълнителни визуални и смислови нива, които биха могли да бъдат възприети още преди прочитане на текста. Читателят може да интерпретира японското писмо не само като езиков знак, но като графична форма вплетена в наратива. Изследователите все повече разглеждат

манга като форма, която не може да се причисли само и единствено като литература или визуално изкуство, защото функционира чрез взаимодействието на вербални и визуални средства. *Victoria Yefymenko* казва, че манга е „мултимодален дискурс“, съчетаващ няколко модела, главно „визуален и вербален“ (Yefymenko 2022:103). Подобно на това, *Cheng-Wen Huang* и *Arlene Archer* защитават идеята, че манга е „писмен визуален модел“ (Huang and Archer 2014:471). Звуковите ефекти са изразени на страницата и дори могат да доминират, ръчно писани анотации разкриват емоции и типографията сама по себе си става експресивна (Huang and Archer 2014:474). Тази мултимодалност е особено важна при японската писмена практика, в която различни графични системи могат да функционират едновременно като езикови и визуални знаци.

Японската писмена практика включва различни графични системи сред които канджи, хирагана и катакана, а в определени контексти се използва латинската графика за представяне на японски език. Различните писмени системи могат да придобиват различни визуални и семиотични функции в зависимост от контекста на употребата.

Графичната плътност на канджи, закръглените форми на хирагана, по-ъгловата структура на катакана и визуалният контраст на латиницата спрямо японските писмени системи могат да бъдат използвани като част от композицията и изграждането на определени асоциации. Тъй като латинските букви си контрастират с другите японски писмени системи, ромаджи създава графична драматичност. *Matsuda Yuki* разглежда смяната между различните писмени системи в японската поп култура като процес, при който визуалният облик на писмото придобива семантично значение (Matsuda 2025:133). Според нея смяната на скриптове създава мултимодално смислообразуване, при което писмеността функционира едновременно като езиков и визуален знак (Matsuda 2025:129–133). В този контекст латинската графика може да изпълнява визуална и семиотична функция, надминаваща лингвистичното ѝ съдържание.

Следователно ромаджи може да изпълнява специфична визуална и семиотична функция, включително да създава контраст спрямо японските писмени системи и да маркира определена културна или стилистична позиция. Тоест, визуалната функция на ромаджи може да съществува едновременно с неговата лингвистична функция.

В зависимост от контекста латиницата може да бъде използвана за създаване на асоциации с модерност, международност, чуждост или културен контраст. Макар ромаджи да не е основна писмена система в познатата японска проза, може да се използва широко като визуален и стилистичен елемент в рекламите, модата, графичния дизайн, манга корици и стилизирани диалози. Ромаджи може да изпълнява различни визуални и семиотични функции, включително да създава контраст спрямо японските писмени системи и да отбелязва определена културна или стилистична позиция.

Това се вписва в една дълго формирана в западната естетика и художествена теория тенденция към концептуално разграничаване на визуалния образ и словесния контекст като различни средства за представяне и създаване на смисъл. Отношението между словесното и визуалното има дълга история в западната естетика. В този модел често се обсъжда принципът “*ut pictura poesis*” (както в живописта, така и в поезията), който поставя в отношение поезията и живописта като изкуства, способни да постигнат сходни естетически ефекти чрез различни средства. По-късно *Gotthold Ephraim Lessing* в *Laocoön* развива по-ясно разграничение между поезията и визуалните изкуства, като обръща внимание на

различията между техните средства за представяне (Lessing 1984). Поезията използва езика и последователното развитие на действията, докато визуалните изкуства представят образи и отношения в пространството. По-късните теории за текста и изображението поставят под въпрос абсолютността на подобно разграничение, като разглеждат произведения, в които словесното и визуалното си взаимодействат заедно, за да изградят значение.

1.1 Визуален език в манга

Въпросът какво всъщност „четем", когато четем манга, остава важен. На пръв поглед отговорът е очевиден - диалогът, текстът в панелите или звуковите ефекти (ономатопеи). Възможно е обаче „четенето" на манга да включва и интерпретирането на визуалната последователност от панели, дизайна на персонажите, композицията на страницата и експресивните линии, които обозначават движение, емоция или звук. Поради това разграничението между текст и изображение не винаги е ясно представено. В манга писмените и визуалните елементи функционират взаимно свързано и участват съвместно в изграждането на наративно значение.

Тази особеност позволява на манга да бъде разглеждана като мултимодална форма, в която значението се създава чрез взаимодействие между различните семиотични ресурси. Панелите организират последователността на действията, композицията насочва вниманието на читателя, а графичните характеристики на текста могат да допринасят за изграждането на глас, настроение и ритъм. В този смисъл „четенето" на манга не се ограничава до декодирането на вербална информация, а включва и интерпретацията на визуалните отношения между отделните елементи на страницата.

Съвременните изследвания върху манга все по-често я разглеждат като мултимодална форма, в която визуалните, вербалните и звуково-имитативните елементи взаимодействат при създаването на смисъл. *Victoria Yefymenko* определя манга като „мултимодален дискурс", съчетаващ няколко модела, главно „визуален и вербален", като посочва и ролята на визуалните характеристики на текста и звуковите ефекти в това взаимодействие (Yefymenko 2022:103). Според теорията на *Neil Cohn* за визуалния език последователните изображения в комиксите се дължат на структурни принципи, които имат сходства с организацията на естествените езици. *Cohn* предлага теоретичен модел, според който визуалните наративи могат да бъдат анализирани чрез понятия, аналогични на лексикон и граматична структура (Cohn 2010:187–203). Важно за теорията му е разграничението между комикса като социокултурна форма и визуалния език като система, чрез която комиксите могат да бъдат създавани: по думите на *Cohn* комиксите са „написани на визуални езици, по същия начин, по който книгите и списанията са написани на естествени езици" (Cohn 2013:2). Тази перспектива е особено продуктивна при анализа на манга. В изследванията си върху *Japanese Visual Language Cohn* разглежда специфичните визуални конвенции на манга като система от визуален речник и граматични структури, които участват в изграждането на последователния наратив (Cohn 2010:187–203; Cohn and Ehly 2016:17–29). Същевременно по-нови изследвания показват, че посоката и характеристиките на писмените системи взаимодействат с начина, по който са организирани комиксните страници, като японската манга демонстрира и специфични модели отвъд простото влияние на посоката на писане (Cohn et al. 2025). *Huang* и *Archer* също разглеждат манга като среда, в която границата между писменото и визуалното е подвижна. Те я разглеждат като форма, при която

писменото може да функционира като визуално, а визуалното – като част от процеса на писменото четене. Те отбелязват, че в манга писменото се третира като визуална единица, която се подчинява на пространствената логика на страницата, а позицията на текста може да влияе върху неговата стойност и върху последователността на четене (Huang and Archer 2014:474). Тоест може да приемем твърдението, че за тях писмеността в манга е визуален елемент, чиято употреба се определя в значителна степен от пространствената организация на страницата. Позицията на текста, неговият размер, посока и взаимодействие с изображението могат да влияят върху начина, по който читателят възприема последователността и ритъма на разказа. Това е особено ясно при оформените звукови ефекти, които не просто назовават звук, а участват визуално в неговото представяне.

Следователно писмеността в манга не трябва да се разглежда единствено като носител на езикова информация. Японската система на писане създава допълнителни възможности за визуално и стилистично обозначаване на речта. Японската писмена практика включва комбинация от различни графични системи като канджи, хирагана и катакана, като всяка от тези системи има свои определени функции и графични характеристики. В определени контексти се използва и латинската графика за предаване на японски език. В контекста на манга изборът между тях може да бъде използван и като средство за стилистично и социално маркиране. Именно тази функция е в центъра на изследванията на *Wes Robertson* върху употребата на японските писмени системи в манга. *Robertson* отбелязва, че изборът на писменост може да допринесе за изграждането на специфичен „глас“ на персонажа, като графичната форма на писмеността взаимодейства и с останалите визуални елементи (Robertson 2019:87–105). Тук значението не произтича от самата писменост като определен символен код, а от нейното отклонение от стандартната употреба и от взаимодействието ѝ с контекста и останалите визуални елементи. Това е важно уточнение по отношение на хирагана и катакана. Не би било достатъчно да се приема твърдението, че катакана сама по себе си изразява насилие, сила или агресия, а хирагана — интимност, деликатност или уязвимост. Подобни значения могат да възникнат в определени контексти, но не представляват универсални значения на съответните писмени системи. В изследването на *Robertson* може да се наблюдава именно контекстуалният характер на избора на скрипт, като той показва, че маркираната употреба на хирагана, катакана и канджи може да показва различни социални и дискурсивни характеристики (Robertson 2019:87–105). По този начин графичната форма на японската писменост може да участва в изграждането на значението още преди читателят да интерпретира текста.

Например промяната на писмеността, необичайната употреба на катакана и хирагана, както и различията в размера, формата и ориентацията на текста могат да насочат вниманието към определена характеристика на говорещия или към начина, по който трябва да бъде възприета неговата реплика. Значението възниква от съчетанието между езиковия текст, избраната писменост, графичното оформление и визуалния контекст на сцената. Особено важна роля имат ономатопеите. В манга звукът често не е представен единствено като дума, която описва събитие, а като графичен елемент, интегриран в композицията на страницата. Размерът, формата, разположението и типографското оформление на звуковия ефект могат да подпомогнат представянето на сила, продължителност, посока или интензивност на действието. При *Huang* и *Archer* може да се разглежда теорията, че при манга писмеността и типографията са свързани с

пространствената организация на страницата и че промяната на текста или неговото оформление при превод може да промени начина, по който читателят възприема звука, движението и последователността на сцената (Huang and Archer 2014:474). Тази зависимост между текст и визуална форма се наблюдава и при диалога.

Robertson отбелязва, че характеристиките на текста – неговата форма, размер, шрифт, ориентация и взаимодействие с балона на реплики – могат да участват в изграждането на идентичността и гласа на персонажа (Robertson 2019:87–105). По този начин визуалното оформление на речта не е само декоративно поставено върху вербалното съдържание, а става част от начина, по който самата реплика придобива определен тон и социално значение.

В този контекст манга може да бъде разглеждана като визуална система, в която изображение, писменост, типография, звук и пространствена организация функционират заедно. Значението не се намира в една определена част, а се изгражда според отношението между тях. Именно тази зависимост между различните модалности позволява на манга да представя не само действия и диалог, но и характеристики като темпо, интензивност, емоционално състояние и начин на говорене. Поради това анализът на визуалния език на манга трябва да включва не само изображенията и композицията на панела, но и начина, по който писмеността и типографията се превръщат във визуални средства на разказването. Разположението, размерът и посоката на текста влияят върху това как, читателите възприемат движението и ритъма на комикса, по подобен начин *Robertson* посочва, че писмеността и типографията помагат за създаването на идентичността и емоционалния тон в диалога в японския комикс (Robertson 2019:87–105).

1.2 Текст и изображение в изследванията на комикса

Изучаването на комикса като академична дисциплина от дълго време разглежда дебата между текст и картина. В книгата на *Scott McCloud Understanding Comics: The Invisible Art* (1993) той определя комикса като „*juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence*“, тоест като съпоставени картини и други изображения, организирани в предметна последователност. Тази дефиниция поставя акцент върху последователната организация на изображенията като основен принцип на комиксовата форма (McCloud 1993:9). *Will Eisner* в книгата си *Comics and Sequential Art* (1985) набляга върху „изкуството на комикса“ и начина, по който думите функционират в общия дизайн на страницата (Eisner 1985). *Thierry Groensteen* (2007) и *Neil Cohn* (2013) усъвършенстват идеята за разбиране на комикса като визуален език със собствена граматика, синтаксис и лексика (Groensteen 2007; Cohn 2013).

Значителна част от ранните теоретични модели на комикса са разработени върху западни комиксови традиции. Когато японската манга бъде включена в дискусията, тя често е третирана като „екзотичен“ вариант – форма, дефинирана от „обратната“ посока на четене, отличителност в стила на изобразяване и културна значимост. *Neil Cohn* и *Sean Ehly* описват манга като „японски визуален език“, където графичните норми функционират като лингвистични структури (Cohn and Ehly 2016:17–18). Теорията им предполага, че читателите на манга се научават да интерпретират графични знаци като линии на движение, символи и видове писменост като част от последователна визуална система.

Тази концепция е особено важна за манга, защото типографията си взаимодейства пряко с разказа. Звуковите ефекти често влизат в контакт с илюстративното пространство, вместо да заемат отделно текстово поле в панел. Текстът може да придобие архитектурен, експресивен и кинетичен вид. Визуалните възможности на японските писмени системи, обаче рядко се считат за градивни елементи.

Изследването на *Cohn et al.* показва, че посоката на писмената система влияе върху организацията на комиксовите страници, но не я определя напълно (Cohn et al. 2025:1). Авторите установяват и допълнителни конвенционализирани модели на оформление, които не могат да бъдат обяснени единствено чрез посоката на писане (Cohn et al. 2025:6–7). В случая на японската манга се наблюдават специфични модели на организация на страницата, включително предпочитание към определени траектории на четене и вертикални структури, които надхвърлят прякото влияние на посоката на японската писменост (Cohn et al. 2025:5–7).

Следователно организацията на визуалния наратив не е просто отражение на посоката на писане, а включва допълнителни конвенционализирани принципи на визуално оформление (Cohn et al. 2025:6–7).

В контекста на визуалния език, това може да бъде разглеждано като аргумент в полза на идеята, че визуалните наративи притежават структурни конвенции, които не могат да бъдат сведени единствено до характеристиката на писмената система (Cohn 2013; Cohn et al. 2025:7). Въпреки това, конкретното изследване не доказва само по себе си съществуването на отделна „граматика" на японската манга; по-прецизно е да се говори за специфични визуални наративни и композиционни конвенции, които надхвърлят прякото влияние на посоката на писане (Cohn et al. 2025).

Тоест можем да стигнем до заключението, че манга е развила отличителни белези в разположението на комикса, които не могат да бъдат категоризирани само чрез посока на писане, а включват конвенционализирани модели на подреждане на страницата (Cohn et al. 2025:7).

Това предполага, че връзката между писмените системи и формата на комикса, не е просто от удобство на разположение (нуждата за подреждане на панелите, за да могат те да бъдат прочетени правилно), а от по-дълбока структурна интеграция. Визуалното репрезентиране на манга, проявено чрез взаимодействието с японските писмени системи, вертикални панели, посоката на четене от дясно към ляво и едновременното присъствие на различни писменост с различна визуална идентичност, превръщат манга във визуален модел, който може да функционира дори и без текстовия елемент да присъства.

Съвместната употреба на канджи, хирагана, катакана и ромаджи създава определени възможности за визуално разграничаване и типографско кодиране, които са особено значими за японската визуална култура. Японският изкуствовед *Tsuji Nobuo* казва: "японците винаги са свързвали писмените символи с изображения" (Tsuji, цит. по Murakami 2016:12). Това наблюдение насочва към по-дълго формирана традиция на взаимодействие между писмен знак и изображение.

1.3 Ромаджи в Японската визуална култура

Докато канджи, хирагана и катакана са основните компоненти на японската писменост, ромаджи заема интересна и по-слабо изследвана роля в манга и японската визуална култура. Въпреки че представя японския език чрез

латинските букви, функцията на ромаджи се простира отвъд чисто езиковото представяне. В манга, графичният и рекламният дизайн и съвременното изкуство, ромаджи функционира като визуален елемент, чието значение е извлечено не само чрез външния вид, но и чрез езиковото му съдържание.

В тази глава се разглежда как ромаджи функционира като визуален маркер за глобализация, културна хибридност и стилистична идентичност. За разлика от японските писмени системи, които често се свързват с традицията и културата, латинската графика, може в определени визуални и исторически контексти, да създаде асоциации с международност, западно влияние, технологична модерност, мода и консумеризъм.

Ранните систематични опити за представяне на японски език с латинска графика са свързани с християнските мисии в Япония през XVI-XVII в., включително с португалските и други европейски мисионери. Съвременните системи за романизиране се развиват по-късно, особено през XIX в., и в контекста на модернизацията и международната комуникация. Поради тази причина латинската азбука, в определени исторически контексти започва да се асоциира с науката, пазарната икономика, модернизацията, реформите в образованието и технологичния напредък. Макар че са били направени предложения да се замести японската писменост с ромаджи, те никога не са били приети. Вместо това ромаджи се превърнало в помощно средство при изобразяването на знаци, карти, имена на марки, паспорти, реклами и международна комуникация. *Nanette Twine* отбелязва в нейното проучване за реформа на писмеността, че романизацията и движенията за писмена реформа са били свързани с дебати за модернизацията, грамотността, националната идентичност и устройството на японската писменост (Twine 1983:115–132; Twine 1988:443). По този начин ромаджи навлиза в японската визуална култура носейки, различни исторически и социални конотации.

Важно е обаче да се направи уточнението, че ромаджи не „означава" модерност само по себе си.

В определени исторически и визуални контексти употребата на ромаджи може да бъде свързана с представи за модернизация, международност и културна промяна, но това значение зависи от конкретния контекст на употребата (Twine 1983:115–132; Twine 1988:443).

Една от причините ромаджи да бъде визуално отличимо в манга е, че изглежда визуално различно от японското писмо. Тъй като ромаджи принадлежи към различна писмена традиция, визуално веднага прави впечатление върху страницата.

Теоретиците във визуалната комуникация казват, че значението често се генерира чрез контраст. В манга ромаджи създава контраст чрез форма, пространство, посока на четене, типография и културна идентичност. Читателят различава ромаджи не само като език, но и като чужд визуален елемент. Този контраст може в определени контексти да бъде използван за изграждане на асоциации с интернационалност, изтънченост, бунт, футуристичност или определен тип културна идентичност, без тези значения да бъдат универсално присъщи на ромаджи.

1.4 Ромаджи и глобализацията

В определени контексти употребата на ромаджи може да бъде разглеждана във връзка с международност и глобализация. Изследването на *Matsuda Yuki* за смяната на скрипт демонстрира, че латинските букви в японската визуална

култура често функционират не толкова като чисто лингвистично средство, а по-скоро като социално-семантичен ресурс (Matsuda 2025:129–133). С други думи, ромаджи може да бъде използвано не просто за предаване и разчитане на езиково значение, а като визуален елемент, който носи допълнителни социални и културни значения (Matsuda 2025:133).

В манга ромаджи се среща в различни визуални контексти, като в надписи на магазини, реклами, имена на марки и технологии, военни организации, футуристични градски пейзажи и модни марки. В тези случаи латиницата често функционира като визуален маркер на интернационалност, модерност и принадлежност към глобализиран културен контекст. По този начин използването на ромаджи може да създава усещане, че представения свят не е изолиран в рамките на японската култура, а е част от по-широка транснационална среда. Тази функция на ромаджи е особено важна при анализа на манга като медия, в която текстът и изображението съществуват в постоянна взаимовръзка. Тези различни функции на латинската графика ще бъдат проверени чрез сравнителен анализ на *Akira* и *JoJo's Bizarre Adventure* в трета глава.

1.5 Ромаджи и английският език в изкуството и дизайна

В японския графичен дизайн ромаджи се използва наред с японските писмени системи и предоставя различни композиционни възможности. За разлика от канджи, хирагана и катакана, латинското писмо позволява специфични форми на подреждане, като хоризонтална композиция, семиотично разположение, отстояване между знаците и изграждане на кратки визуално разпознаваеми форми на слово. Поради тези характеристики ромаджи може да функционира не само като средство за предаване на езикова информация, но и като елемент от цялостната композиция.

Тази особеност може да се забележи в японската реклама и графичен дизайн, където латинското писмо често е съчетано с канджи, хирагана или катакана. Тук е важно да се направи разграничение: когато японската дума е представена чрез латинска азбука, става дума за ромаджи; когато думата е на английски език, става дума за английски текст, изписан с латинска графика. В случаите, когато се разглежда единствено визуалната форма на буквите, по-прецизно е да се използва понятието „латинска графика" или „латиница".

Английските думи, фрази и ромаджи могат да бъдат включени в композицията поради тяхната форма, мащаб, ритъм и визуално въздействие. Така може да има едновременно комуникативна и декоративна функция. *Douglas Goldstein* разглежда именно това взаимодействие между комуникативната и декоративната употреба на английския език в японската реклама, като подчертава, че двете функции не трябва да бъдат разглеждани като взаимно изключващи се (Goldstein 2011). Следователно наличието на английски текст в дадена композиция не означава непременно, че той е използван единствено заради съдържанието си.

Употребата на английски език в японската визуална култура може да бъде свързана с определени представи за модерност, международност и западност. *Kyoko Takashi* отбелязва широкото присъствие на английски елементи в японската реклама и разглежда тяхната способност да придават модерно и международно звучене на рекламите (Takashi 1990:327–341). *Leo J. Loveday* също разглежда употребата на английски в японската реклама като средство за изграждане на определена символна връзка с *"mock-Western identity"* и глобалната култура (Loveday 1996). По този начин изборът на латиница може да бъде част от

езиковото послание, но и от изграждането на определена визуална и културна идентичност.

Възниква и въпросът за възприемането на английския текст от японската публика. В някои случаи значението на думите може да бъде напълно разбираемо за читателя, докато в други английският може да бъде възприеман предимно чрез своята визуална форма и асоциациите, които създава. Изследванията върху "декоративния английски" в Япония показват, че латинските думи и изрази могат да бъдат включени в дизайна и когато основната им функция не е предаване на информация. *Ciubăncan*
разглежда подобна употреба като част от по-широка декоративна употреба на английски език в японската визуална култура (Ciubăncan 2012:127–148). Това обаче не означава, че значението на текста непременно е водещо, а по-скоро че комуникативната и визуалната функция могат да съществуват едновременно и тяхното значение зависи от контекста, композицията и аудиторията.

Подобна употреба на различни писмени системи е свързана с определението на японската визуална култура като хибридна. Съчетаването на японско и латинско писмо създава композиции, в които различни културни и визуални елементи функционират едновременно. По този начин ромаджи се превръща в естествена част от японската визуална среда, особено в рекламата, модата и популярната култура. След Втората световна война американското културно и икономическо влияние допринася за засилването на използването на западни визуални модели и английски език в японската визуална среда. Тези влияния обаче не заменят японските писмени системи, а се комбинират с тях и създават нови визуални форми.
Взаимодействието може да бъде илюстрирано чрез творчеството на *Murakami Takashi.* Неговите проекти съдържат елементи свързани с японската поп култура, манга, аниме, рекламен дизайн и глобална потребителска култура. В определени произведения текстът, логата и латинските букви функционират като част от цялостната визуална система, а не само като носители на езикова информация. От тази гледна точка ромаджи може да бъде разглеждан като един от визуалните инструменти, чрез който японският дизайн съчетава различни писмени и културни системи.

Комбинацията от канджи, хирагана и катакана и латиница позволява на текста да изпълнява езикова и визуална функция. Така писмеността се превръща не само в средство за четене, а в елемент от композицията, който изгражда идентичност, ритъм, йерархия и визуално въздействие. Точно това взаимодействие между различните писмени системи представлява важен аспект за връзката между език, дизайн и визуална култура.

1.6 Ромаджи като визуален елемент

Ромаджи може да бъде разглеждано не само чрез езиковото си съдържание, но и чрез графичната си форма. В семиотичния модел на *Charles Sanders Peirce* знаците могат да бъдат разглеждани като икони, индекси и символи в зависимост от отношението им към обекта (Peirce 1931–1958:2.247–2.249). В настоящото изследване този модел се използва ограничено, за да се подчертае, че ромаджи може да функционира едновременно като носител на езиково значение и като визуално различим знак.

Ромаджи може да има ролята на символ, когато основната му функция е да предаде определено езиково значение чрез системата на латинската азбука. В други случаи неговата визуална форма може да придобие самостоятелно

значение. Латинските букви могат да бъдат възприемани като част от целостта на изображението още преди езиковото им значение да бъде прочетено и осмислено. Така писмеността се превръща във визуален елемент, който може да се сравни с цветовете, линиите и текстурата на композицията. Може да насочва вниманието, да създава настроение или да изгражда асоциации за чуждост, модерност, глобалност или определена културна среда.

Тази възможност на писмеността е особено забележима в различни форми на поп културата, като корици на манга, заглавни страници и лога в модни реклами и музикални издания. В този контекст ромаджи не функционира единствено като транслитерация на японския език, а като част от цялостната визуална идентичност на произведението. Тоест значението му трябва да бъде разгледано в зависимост от конкретната употреба при взаимодействието му с останалите визуални и текстови елементи.

Ромаджи може да бъде разглеждано не като неутрална система за транслитерация, а като част от визуалната и културна семиотика на съвременната японска култура. Именно взаимодействието между езиковото значение на текста, неговата графична форма и контекста на употреба позволява да се проследи как японската писменост и латинската азбука функционират едновременно като езикови и визуални знаци.

Втора глава: Ромаджи като визуален и стилистичен елемент в манга и съвременната японска илюстрация

В японската визуална култура употребата на латинската писменост може да придобива визуални и семиотични функции, които не се изчерпват с транскрипцията на японския език. Базирайки се на теории за типографското значение на латинските символи, тяхната визуална разпознаваемост спрямо японските писмени системи и ролята им в комуникацията, тази глава разглежда начина, по който изборът на писменост може да участва в изграждането на визуално и комуникативно значение.

Главата се фокусира върху съвместното използване на канджи, хирагана, катакана и латинската писменост и върху начините, по които изборът между тях може да функционира като визуален и семиотичен ресурс. Особено внимание се отделя на типографската форма на латинските букви, тяхното позициониране и взаимодействието им с останалите елементи на визуалната композиция.

В този контекст разглеждането на ромаджи не се ограничава до функцията му като средство за романизация. В определени визуални контексти изборът на латинска писменост може да бъде свързан с конотации като чуждост, модерност, глобалност или културно разграничение, но тези значения не трябва да се приемат като постоянни характеристики на писмеността. Те трябва да бъдат установявани чрез конкретния визуален и културен контекст.

2.1 Поставяне на проблема: Изборът на писменост като семиотичен ресурс

Японската писменост се характеризира със съвместното използване на няколко писмени системи. В съвременния японски език основна роля имат канджи, хирагана и катакана, към които в определени контексти се добавят арабски цифри и латински букви. Латинската писменост, използвана за представяне на японски език, обикновено се обозначава с термина *rōmaji* (ромаджи). В японската типографска практика латинските букви могат да

съществуват непосредствено до японските знаци и са призната част от съвременното текстово оформление (W3C 2024).

Ромаджи заема особена позиция в тази система. За разлика от канджи, хирагана и катакана, то не представлява исторически развила се японска писменост, но присъства в редица функционални и визуални контексти. *Matsuda* отбелязва, че ромаджи се използва например при западна лексика, акроними и някои мерни единици, докато в творчески текстове правилата за стандартна употреба на писмените системи могат съзнателно да бъдат нарушавани с цел създаване на допълнително значение (Matsuda 2025:130). Исторически латинската азбука не успява да замени японската писменост, но се появяват движения, които предлагат романизация като алтернатива на съществуващата система. *Gottlieb* показва, че движението за ромаджи е свързано с идеи за модернизация, образование и опростяване на писмеността, но не успява да наложи латинската азбука като основна система за японския език (Gottlieb 2010:80).

В съвременната визуална култура обаче ролята на ромаджи е различна. Латинските букви се срещат в реклами, опаковки, табели, лога, мода, манга и други визуални форми. *Nippon.com* отбелязва, че римските букви рядко се използват за цели изречения в стандартния японски текст, но са значително по-видими в дизайна, рекламата и публичните надписи, където японски думи, изписани с ромаджи, могат да бъдат използвани за привличане на вниманието (Nippon.com 2020). Това поставя въпроса дали ромаджи трябва да бъде разглеждано единствено като техническо средство за транслитерация. Ако дадена японска дума може да бъде изписана с канджи, хирагана или катакана, изборът на латински букви може да има допълнителна визуална функция. Така възникват няколко въпроса: защо художниците и дизайнерите избират латиницата; и как изборът на писменост влияе върху интерпретацията на изображението и текста?

Тези въпроси са важни при разглеждането на манга, където текстът и изображението функционират като взаимносвързани елементи. Настоящото изследване разглежда ромаджи не само като средство за романизация, а като мултимодален ресурс, който може да участва в изграждането на визуална идентичност, атмосфера, културни асоциации и наративно значение.

Важно е обаче да се направи разграничение между ромаджи и латинската писменост като по-широка категория. Ромаджи обозначава представянето на японския език чрез латински букви, докато латинската писменост може да бъде използвана и за чуждоезиков текст, заглавия, имена, лога и други графични елементи. Ако чуждоезикова дума е използвана в японски визуален контекст, това е чуждоезиков текст, изписан с латинска писменост, а не ромаджи.

Това разграничение е важно за настоящото изследване, тъй като позволява да се установи какво точно се променя във всеки конкретен случай: езикът, писмеността или и двете едновременно.

Японският език предоставя особено подходящ пример за изследване на семиотичната функция на писмеността, тъй като различни писмени системи могат да бъдат използвани в рамките на една и съща дума, изречение или визуална композиция.

Традиционното разпределение на функциите между писмените системи предполага различни области на употреба. Канджи обикновено се използва за значими лексикални единици, хирагана за граматични елементи и част от японската лексика, а катакана за чужди заемки, определени собствени имена и ономатопеи. Ромаджи има по-ограничена, но визуално разпознаваема функция

(Matsuda 2025:130). Това разграничение обаче не е абсолютно. Точно отклоняването от стандартната употреба на писмените системи представлява важен семиотичен ресурс. *Matsuda* определя това явление като *script switching* и показва, че промяната на писмената система може да изведе на преден план визуално значение, което не произтича единствено от лексикалното съдържание на думата. Писмената система следователно има собствен семиотичен потенциал, но остава свързана с езиковото значение (Matsuda 2025:132–133).

Това означава, че една и съща дума може да запази основното си лексикално значение, но да придобие различен визуален ефект в зависимост от начина, по който е изписана. В композиция, доминирана от японски писмени системи, латиницата може да създава визуален контраст, акцент или специфична културна асоциация. В този случай ромаджи представлява особено интересен случай. Когато японската дума бъде изписана на латиница, тя може да запази произношението си, но визуално да бъде отделена от останалия японски текст. Следователно промяната на писмеността може да създаде второ равнище на значение, което се появява чрез взаимодействието между езиковата и графична форма.

По този начин изборът на писменост може да бъде разглеждан не само като технически избор, а като част от семиотичната организация на текста. Въпросът не е само какво означава дадена дума, а защо тя е представена именно с определена писменост и какво се променя във визуалното и семиотичното ѝ възприемане при избора на различен графичен вид.

2.2 Типография и визуална функция на латинската писменост

Типографията не е само средство за визуализиране на езиково съдържание. Формата на буквите, размерът, шрифтът, разстоянията и позиционирането могат да участват в създаването на значение. В социално-семиотичния модел на *Van Leeuwen* и *Stöckl* типографските характеристики могат да носят културни, стилистични и контекстуални асоциации (Van Leeuwen 2006:139–147; Stöckl 2005:204–205). *Matsuda* прилага тази перспектива към японските писмени системи и показва, че писмеността функционира като визуална система, която е едновременно независима и свързана с езиковото съдържание (Matsuda 2025:132–133). Тази теория е особено приложима към ромаджи. Латинските букви могат да бъдат избрани не защото японският език няма подходяща дума, а защото самата графична форма на латиницата предоставя различен визуален ресурс. Тяхната типографска форма, размер, позиция и взаимодействие с останалите елементи могат да участват в изграждането на визуално значение.

Подобна употреба се наблюдава при рекламата. *Kelly-Holmes* използва понятието *linguistic fetish*, за да опише ситуации, в които даден език се използва не толкова заради комуникативното си съдържание, колкото заради символичните и визуални асоциации, които носи. При този тип употреба формата може да бъде по-важна от съдържанието, а чуждият език да функционира като визуален и културен знак (Kelly-Holmes 2014:135). Това важи и за японската реклама. *Haarmann* описва подобна практика чрез понятието *impersonal bilingualism*, с което обозначава употребата на чужди езици в японската реклама не като отражение на ежедневното двуезичие, а като средство за активиране на определени символични асоциации. По този начин чуждият език може да внушава модерност, международност или престиж, дори когато не е предназначен да бъде напълно разбран от аудиторията (Haarmann 1989; Kelly-Holmes 2014:141).

Тук отново е важно да се направи разграничение между употребата на чужд език и ромаджи. Ромаджи представлява японски език, представен чрез латинската писменост, докато употребата на английски или друг чужд език представлява различен езиков ресурс. Двете явления могат да имат сходна визуална функция в определени контексти, но не трябва да бъдат разглеждани като едно и също явление.

Следователно ромаджи може да бъде разглеждано като част от по-широката употреба на латинската писменост като визуален ресурс, но не всяка употреба на латинските букви в японски контекст представлява ромаджи. В определени визуални случаи семантичната функция на латинския текст може да бъде допълнителна или частично изместена от неговата графична функция. Това не означава, че думата напълно губи семантичното си значение. По-точно е да се говори за едновременно функциониране на езиковата и визуална страна на текста.

Текстът може да бъде едновременно четен като езиков елемент и възприеман като графична форма. Точно комбинацията между писменост, изображение и дизайн може да създаде ново значение, особено когато изборът на писмена система функционира като визуален и семиотичен ресурс (Van Leeuwen 2006:139–147; Stöckl 2005:204–205; Matsuda 2025:132–133).

2.3 Функционални употреби: имена, заглавия, лога и ономатопеи

Изборът на писменост за изписване на името на персонаж може да бъде част от неговото визуално изграждане. В японската манга различните писмени системи могат да бъдат използвани за представяне на определен тип реч, социална идентичност или характеристика на героя. *Matsuda* показва, че *script-switching* може да функционира като средство за представяне на различни персонални идентичности. В нейния анализ например катакана може да бъде използвана за визуално изграждане на специфичен тип „глас“ на персонажа, а промяната на писмеността може да създава асоциации, които надхвърлят буквалното езиково съдържание (Matsuda 2025:130). Подобен принцип може да бъде приложен към ромаджи. Когато японско име бъде представено с латински букви, то визуално се отделя от останалия текст. Това може да бъде свързано с чужд произход, международност или определена стилистична идентичност, но конкретното значение трябва да бъде установено чрез анализа на произведението. Тоест не е достатъчно да се твърди, че „ромаджи означава Запад“. По-точно е да се каже, че латинската писменост може да активира определени културни асоциации в зависимост от конкретния контекст.

Заглавията и логата на манга също представляват подходящо поле за изследване на ромаджи и латинската писменост. Логото има функция да идентифицира произведението, но същевременно може да изгради визуална атмосфера и да го отличи от други произведения.

Използването на латиница позволява създаването на визуален контраст с канджи, хирагана и катакана. Различната форма на буквите може да бъде използвана за създаване на йерархия, акцент или определена стилистична посока.

В манга текстът рядко функционира като напълно самостоятелна част. Диалогът, заглавията, имената, звуковите ефекти и други графични елементи са част от композицията на страницата. *Cohn* и *Ehly* разглеждат манга като система от конвенционализирани визуални единици. В своето изследване те анализират 73 визуални схеми в 20 комикса и показват, че визуалните елементи могат да функционират като споделен „визуален речник“ на японската манга (Cohn and

Ehly 2016:20). Това позволява типографията да бъде разглеждана като част от визуалния език на манга. В тази рамка ромаджи може да функционира не само като текст, който трябва да бъде прочетен, а и като графичен елемент, който трябва да бъде видян.

Манга е известна с активното използване на ономатопеи и миметични изрази. Те не функционират единствено като словесно описание на звук, а могат да бъдат интегрирани директно в изображението и да участват в представянето на движение, атмосфера и емоционално състояние.

Cohn и *Ehly* разглеждат подобни графични конвенции като част от визуалния език на манга (Cohn and Ehly 2016:17–29). *Huang* и *Archer* също показват, че в манга писмеността, типографията, пространственото разположение и изображението взаимодействат при създаването на значение (Huang and Archer 2014:472).

Това е важно за анализирането на ромаджи, защото латинските букви могат да бъдат интегрирани в същата визуална система. Когато латиницата е използвана с необичаен размер и шрифт или нестандартно позициониране, нейната визуална функция може да стане по-важна от чисто езиковата или транскрипционната.

Трябва да се направи разграничение между ономатопея, представена чрез японска писменост, и ономатопея или звуков ефект, представен чрез чужд език и латинска писменост. Ако японска ономатопея е транскрибирана с латински букви, можем да говорим за ромаджи. Но ако в японска манга се появи например звуков ефект на английски, това е английски текст, изписан с латинска писменост, а не автоматично ромаджи.

Следователно при анализа на всеки конкретен пример първо трябва да бъде установено какъв е езикът на надписа, а след това с каква писменост е представен. По този начин може да се установи дали става дума за промяна на езика, промяна на писмеността или и двете заедно.

Това позволява да се използва един и същ аналитичен модел при разглеждането на имена, заглавия, лога и ономатопеи, както следва: избор на писменост – графична форма – позиция в композицията – отношение към изображението – конкретна семиотична функция.

2.4 Смесване и превключване между писмени системи

Интересни за настоящото изследване са случаите, при които различни писмени системи се комбинират в рамките на една и съща визуална композиция.

Особено интересен пример за стилистична употреба на ромаджи е японската частица *de*, която понякога се изписва с латински букви в иначе изцяло японски изрази.

Примерът ルクエ *de* 白パン („Lekue de white bread“)[1] показва употреба на латински букви в японска графична конструкция. Тук латинската форма визуално

[1] Вж. примера 「ルクエ de 白パン」, обсъден в *Japanese Language Stack Exchange*, „The stylistic use of romaji for the particle ‘de’“, където се разглежда употребата на латинското *de* в иначе японски изрази. Подобна графична конструкция се среща и в японски онлайн рецепти, напр. 「チーズケーキ風白パン☆ルクエ de 白パン」. Japanese Language Stack Exchange – “The stylistic use of romaji for the particle ‘de’”; Cookpad – резултати за 「ルクエ パン」 (последно посещение: 04.10.2026)

отделя частицата от останалия текст и може да функционира като графичен акцент. Самият пример не трябва да бъде представян като доказателство за общо правило, тъй като наличният първоизточник е онлайн дискусия, а не академично изследване. Той може да бъде разглеждан единствено като илюстрация на възможно *script-switching*. Възможното обяснение, че употребата на *de* е свързана с асоциации с френския език и френската кухня, следва да се представя като хипотеза, а не като установен факт.

Друг важен пример за връзката между ромаджи и международната визуална комуникация е терминът おもてなし (omotenashi), който обикновено се свързва с японската концепция за гостоприемство и внимание към госта.

В международната комуникация японският термин често се представя чрез латинската форма OMOTENASHI. В този случай японската лексикална форма се запазва, но се променя графичният код, чрез който тя е представена. Романизираната форма позволява японският термин да бъде представен чрез латинска писменост, без да бъде превеждан на друг език. Особено подходящ за тази теза е анализът на *Harsiwi* и *Wicaksono*, които изследват семиотичното представяне на omotenashi в маркетинговата комуникация на *Japan National Tourism Organization*. Според авторите концепцията е превърната в набор от текстови знаци, чрез които японската идея за гостоприемство се комуникира към международна аудитория (Harsiwi and Wicaksono 2025:28–29). В този контекст латинизираната форма OMOTENASHI може да бъде разглеждана като част от процеса на визуално и културно посредничество. Японското понятие запазва своята културна идентичност, но неговата графична форма се представя чрез латинската писменост в международен комуникационен контекст.

Тези два примера показват различни степени на промяна на писмеността. В случая с *de* има малък латински елемент в графично смесена конструкция, докато при OMOTENASHI цялата японска дума е представена чрез латинска писменост.

Това е важно за това изследване, защото показва, че при анализа на латинската писменост трябва да се разглежда не само самият текст, но и отношението между различните писмени системи в рамките на една визуална композиция. Изборът на писменост може да създаде контраст, визуално разграничение или допълнителен акцент, чието конкретно значение трябва да бъде установено в зависимост от контекста.

2.5 Извод

Разглеждането на ромаджи единствено като средство за транслитерация не е достатъчно за обяснение на присъствието му в съвременната японска визуална култура.

Исторически латинската писменост е свързана с процесите на международен обмен и модернизация, но нейното съвременно значение се формира и чрез рекламата, дизайна, модата, манга и популярната култура.

Тези исторически и съвременни употреби обаче трябва да се разглеждат в конкретния визуален и социален контекст, а не като доказателство за еднозначно значение на латинската писменост.

Теорията на *Matsuda* за *script-switching* предоставя подходяща рамка за изследването. Тя показва, че промяната на писмеността може да изведе на преден план визуално значение, което е различно от чистото лексикално съдържание. Писмеността функционира като визуална система, която е едновременно независима и свързана с езика (Matsuda 2025:132–133).

Теорията на *Kelly-Holmes* за *linguistic fetish* допълва този модел, като показва как езикът може да бъде използван заради символичната и визуалната си стойност, а не само за комуникация (Kelly-Holmes 2014:135).

Прилагането на тази теория към ромаджи обаче изисква разграничение между японски език, представен чрез латинска писменост и чуждоезиков текст, изписан чрез латински букви.

В манга тази функция става още по-видима, защото текстът, типографията и изображението функционират като взаимосвързана система. Изследванията на *Cohn* и *Ehly* върху японския визуален език и на *Huang* и *Archer* върху типографията в манга показват, че графичните елементи могат да бъдат носители на значение, което надхвърля тяхното буквално съдържание (Cohn and Ehly 2016:17–29; Huang and Archer 2014:472–474).

Поради това настоящото изследване разглежда ромаджи като мултимодален семиотичен ресурс. Неговата функция не се изчерпва с романизацията на японския език. Латинските букви могат да участват в изграждането на визуален контраст, идентичност, атмосфера, културна референция и наративно значение.

Така изборът между различни писмени системи може да бъде разглеждан като визуален и семиотичен ресурс, който участва в изграждането на многопластово значение. В следващата глава тази аналитична рамка ще бъде приложена към *Akira* и *JoJo's Bizarre Adventure,* като вниманието ще бъде насочено към начина, по който латинската писменост функционира в заглавия, имена, лога, надписи и други елементи на графичната композиция и как взаимодейства с японските писмени системи и самото изображение.

Трета глава: Ромаджи и латинската писменост като визуален ресурс в манга - анализ на Akira и JoJo's Bizarre Adventure

Настоящата глава прилага разработената в предходните глави теоретична рамка към два конкретни казуса. *Akira* на *Ōtomo Katsuhiro* и *JoJo's Bizarre Adventure* на *Araki Hirohiko*. Анализът разглежда писмеността не изолирано като езиков носител, а в зависимост от конкретната ѝ визуална реализация. За всеки от двата казуса се разглеждат езикът на текста и използваната писмена система, разграничението между ромаджи, английски текст и друга употреба на латиница, както и типографските характеристики, шрифт, размер, позиция и ориентация. Особено внимание е насочено към взаимодействието между текста, изображението и японските писмени системи, както и към значенията, които могат да бъдат аргументирани от конкретния визуален и наративен контекст.

Така целта на главата не е отново да доказва, че писмеността може да има визуална функция, а да проследи как тази функция се реализира в конкретни произведения. В *Akira* анализът се съсредоточава върху промените в заглавната типография, съотношението между катакана и латинската писменост, дизайна на кориците и мястото на писмеността в изграждането на визуалния свят на *Neo-Tokyo*.

В *JoJo's Bizarre Adventure* фокусът се поставя върху употребата на латиница и ромаджи при имената, заглавията, музикалните препратки, взаимодействието между различните писмени системи и визуалната функция на ономатопеите.

3.1 Казус I: комиксът на Katsuhiro Otomo Akira (1982 - 1990)

Кориците и заглавната типография на *Akira* представляват особено подходящ пример за изследване на писмеността като част от визуалния дизайн. Манга серията на *Ōtomo Katsuhiro* е сериализирана в *Young Magazine* между 1982 и 1990 г., а издаването на събраните томове започва през 1984 г. (de la Iglesia 2016:3)

Колекцията от издадените от *Kodansha* комикси, включва корици "изцяло на английски". Този избор обаче не трябва да бъде автоматично определян като употреба на ромаджи. Тук е необходимо да се направи разграничение между езика и писмената система: AKIRA, представено с латински букви, може да бъде разглеждано като латинска графична форма на японско собствено име, докато останалият английски текст на корицата е английски текст, изписан с латинска писменост. Самият *Ōtomo* обяснява, че използването на английски върху кориците не е било замислено като стратегия за глобална дистрибуция, а е било продиктувано от желанието му "да опита да направи нещо ново". Той е очаквал в началото читателите да са предимно японски, и свързва произведението с определена представа за Токио и с желанието си да изгради научнофантастичен сюжет в хаотичен град.[3]

Тази авторска позиция е важна, защото показва, че употребата на латинската писменост не може да бъде обяснена единствено чрез предполагаемата необходимост произведението да бъде подготвено за международния пазар.

Същевременно свидетелствата за дизайна на изданието посочват стремеж към визуалното различие на *Akira* от стандартния формат на манга. Кориците са свързани с дизайнерската работа на *Saitō Akira* и *Pencil Studio*, а самото издание използва B5 формат и отличителни визуални решения.

Следователно латинската писменост тук може да бъде разглеждана не просто като средство за предаване на езикова информация, а като част от цялостната дизайнерска концепция. Това не означава, че латиницата сама по себе си носи значение на "интернационалност" или "модерност". Тези значения се формират в конкретната композиция–чрез съчетаването на латински букви, изображения, формат, типография и другите графични елементи на изданието.

Особено показателна е историята на логото на Akira по време на сериализацията. Вместо да се използва една постоянна графична форма, *Ōtomo* променя заглавието няколко пъти, като преминава между катакана и латинска писменост. Според наличните данни първите 35 използват катакана, след което в брой 36 се появява латинско изписване в *Broadway*, в броевете 37 - 48 се използва друг *Art Deco* - ориентиран латински стил, в броевете 49 - 71 заглавието отново е на катакана, а от 72 до края се връща към латинска типография. [2](вж. Фиг. 1-2)

Брой	Писмена система	Визуална характеристика
1-35	катакана	Японска заглавна форма

[2] Вж. Quentin Schmerber, „Akira by Katsuhiro Otomo", Fonts In Use, 19 август 2017, https://fontsinuse.com/uses/18104/akira-by-katsuhiro-otomo (последно посещение: 30.09.2026)

36	латинска писменост	Broadway, Art Deco ориентация
37- 48	латинска писменост	различен Art Deco стил
49-71	катакана	калиграфска, ръчно изписана форма
72-120	латинска писменост	Удебелен шрифт Futura; финална заглавна форма

Тази последователност е особено важна за изследването, защото показва, че изборът на писмена система е част от променящия се визуален дизайн на произведението. Смяната между катакана и латиница не е свързана единствено с промяна на езиковото съдържание, а с промяна на графичната форма на самото заглавие.

Още по-показателно е, че промяната към латиницата в брой 36 е свързана с желанието за *Art Deco* усещане. В този период *Ōtomo* използва и изображения на небостъргачи в заглавните страници, което показва взаимодействие между типографския избор и останалата визуална среда. След това заглавието отново преминава към катакана, като калиграфската версия е създадена от художника *Hirata Hiroshi* (вж. Фиг. 3–4). Така различните писмени системи функционират като различни графични възможности в рамките на един и същи визуален обект.

Важно е да се подчертае, че катакана не „означава традиция", а латиницата не означава непременно „модерност". Самата последователност показва по-сложен процес: една и съща дума *Akira* може да бъде представена чрез различни писмени системи и типографски решения, като всяка промяна изменя визуалното ѝ присъствие. Значението възниква от конкретната форма и контекста, а не е предварително присъщо на самата писмена система.

3.1.1 Типографска форма на логото

В по-ранни описания на логото се срещат предложения за конкретния шрифт, включително *Impact* и *Schmalfette Grotesk*. Тези идентификации обаче не трябва да бъдат представяни като сигурен факт, ако не са подкрепени от типографски източник. *Quentin Schmerber* разглежда заглавната типография на *Akira* и документира използването на различни шрифтови решения по време на сериализацията, включително *Broadway*, *ICT Busorama* и *Futura*.[3]

По-сигурният аналитичен подход е да се описват визуално установените характеристики на заглавието: главни латински букви, плътна и кондензирана композиция, силно графично присъствие и ясно разграничаване от японските писмени форми. Вместо да се твърди, че логото е "*Impact*", "*Schmalfette Grotesk*", може да се говори за сходство с определени шрифтови модели или за *custom lettering*, когато конкретният шрифтов произход не е доказан.

Това е важно и по отношение на последната форма на логото. Латинските букви в AKIRA не функционират просто като транскрипция, която трябва да бъде прочетена от читателя. Те са част от графичната идентичност на заглавието и се възприемат едновременно като езикови знаци и визуална форма.

[3] Пак там. Quentin Schmerber, "Akira by Katsuhiro Otomo", Fonts In Use, 2017

3.1.2 Акира и визуалният свят на Neo -Tokyo

Този принцип може да бъде проследен и извън кориците. *Akira* изгражда *Neo-Tokyo* като плътна визуална среда, в която архитектура, реклами, табели, надписи и други графични елементи участват в представянето на града. Латинската писменост в тези случаи трябва да бъде разглеждана конкретно според езика на надписа: когато става дума за английски думи, това е английски текст на латиница; когато японска дума е представена чрез латински букви, тогава може да се говори за ромаджи.

Това разграничение позволява да се избегне автоматично приписване на една и съща функция на всички латински надписи. В *Neo-Tokyo* латиницата може да се появява като част от рекламна среда, маркировка, собствено име или друга визуална информация. В зависимост от конкретния надпис, тя може да има различна визуална функция.

В този смисъл *Akira* предлага пример за визуална среда, в която различни писмени системи съществуват едновременно. Латиницата не замества японската писменост, а се включва в общата визуална структура на страницата. Именно това съвместно присъствие е по-подходящо да се разглежда като визуална хибридност, отколкото като противопоставяне между „японско" и „западно".

3.1.3 Писмеността като материална част от превода

Материалът за преводните издания на *Akira* допълва този анализ, тъй като показва колко тясно текстът е свързан с графичната структура на страницата. *Martin de la Iglesia* разглежда американското издание на *Akira* и процеса, чрез който японският оригинал е подготвен за превод. При изданието на *Epic* от студиото на *Ōtomo – Mash Room* премахва от страниците речевите балони, текста и други графични елементи, като на места възстановява изображението под тях. След това страниците са огледално обърнати, за да се промени посоката на четене и върху тях се поставя английският текст (de la Iglesia 2016:4–6) (вж. Фиг. 5–6)

Този процес показва, че писменият текст не е отделен слой, който може просто да бъде заменен без промяна на изображението. Текстът е физически и графично интегриран в страницата и неговото премахване изисква възстановяване на изображението. Следователно преводът включва не само промяна на езиковото съдържание, но и визуална намеса в композицията.
Това е особено ясно при звуковите ефекти. *De la Iglesia* разглежда превода на различните видове писмен текст в *Akira*, речеви балони, звукови ефекти, надписи и етикети – като част от материалното изграждане на преведеното издание (de la Iglesia 2016:13–15).

По този начин преводът предоставя допълнително доказателство, че писмеността функционира като част от комиксовото изображение, но той остава подкрепящ пример към настоящия анализ, а не негов основен предмет.
Следователно при *Akira* може да се наблюдава последователна употреба на писмеността като графичен ресурс на различни нива: в дизайна на кориците, в заглавната типография, в градската среда на *Neo-Tokyo* и в материалното изграждане на страницата. Най-ясният пример остава смяната между катакана и латинската писменост в заглавието, тъй като при нея промяната на писмената система е съзнателно включена към самия дизайн.

De la Iglesia разглежда и конкретен случай, при който надпис върху камион е представен на латиница като "the GReat TOKYO EMPIRE", докато в друг панел същият тип визуален обект съдържа японски знаци. Според автора това създава

напрежение между текста като част от диегетичното пространството и текста, който принадлежи към преводната/екстрадиегетичната структура на страницата (de la Iglesia 2016:15).

Този пример е особено показателен за изследването, защото показва, че писмената система участва не само в предаването на езиково съдържание, но и в начина, по който надписът се възприема като част от изобразения свят.
Подобен подход се наблюдава и в по-късни издания. Изданието за 35–годишнината на *Akira* запазва оригиналната посока на четене, оригиналното изображение и японските звукови ефекти, като значенията им са обяснени в бележки. Това решение показва, че японските графични елементи могат да бъдат запазени като част от визуалната идентичност на произведението, вместо автоматично да бъдат заменени с текст на езика на превода.

Ромаджи може да има ролята на символ, когато основната му функция е да предаде определено езиково значение чрез системата на латинската азбука. В други случаи неговата визуална форма може да придобие самостоятелно значение. Латинските букви могат да бъдат възприемани като част от целостта на изображението още преди езиковото им значение да бъде прочетено и осмислено. Така писмеността се превръща във визуален елемент, който може да се сравни с цветовете, линиите и текстурата на композицията. Тя може да насочва вниманието, да създава настроение или да изгражда асоциации за чуждост, модерност, глобалност или определена културна среда.



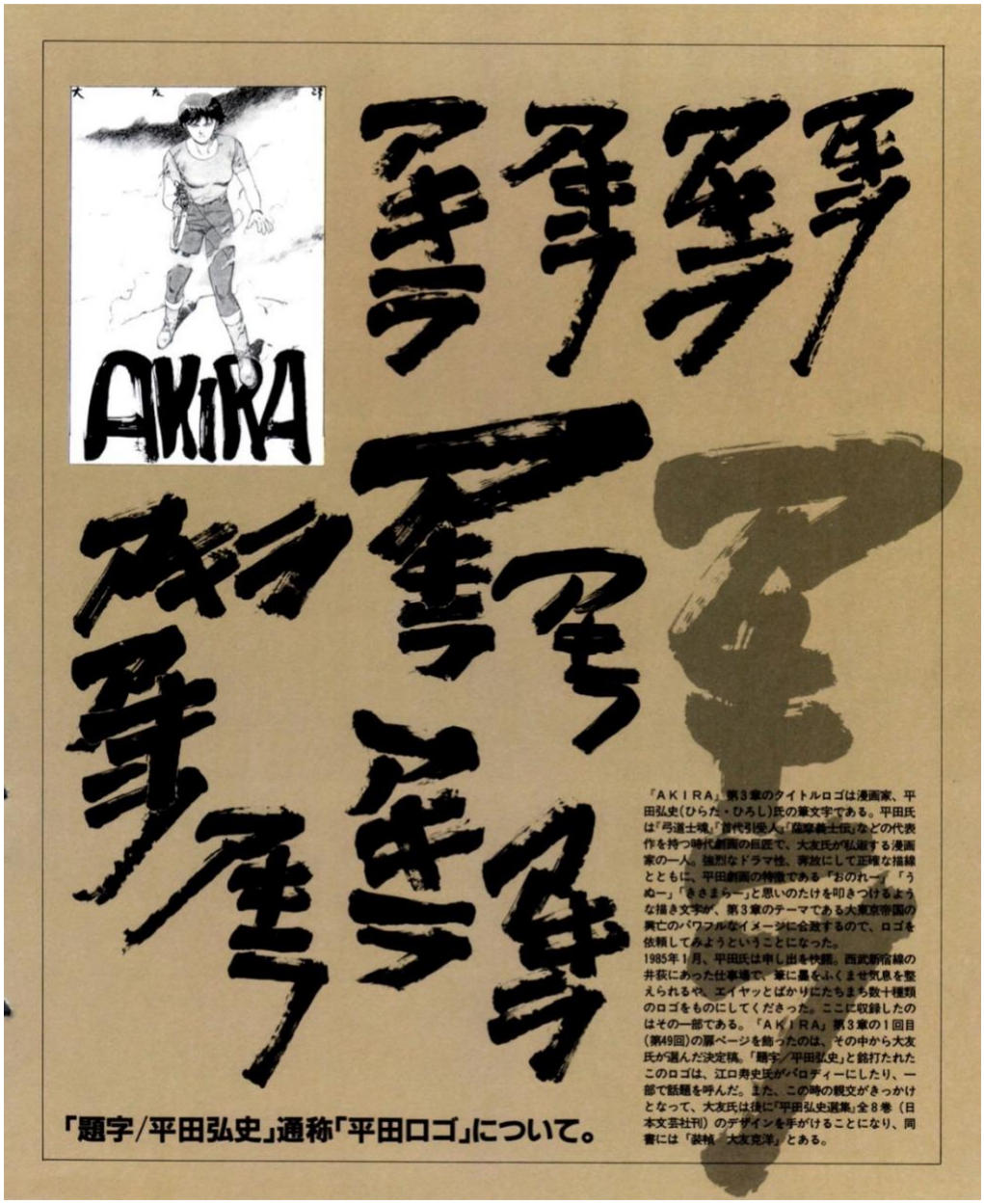
Фиг.1 Различните шрифтове, с които Ōtomo е експериментирал при оформлението на логото на Akira[4]

[4] Quentin Schmerber, „Akira by Katsuhiro Otomo“, Fonts In Use, 19 август 2017, https://www.fontsinuse.com/uses/18290/akira-by-katsuhiro-otomo (последно посещение: 14.10.2026) Страница с коментар на Ōtomo за логата от: Ōtomo, Katsuhiro, Akira Club, Токио: Kodansha, 1995, [стр.].



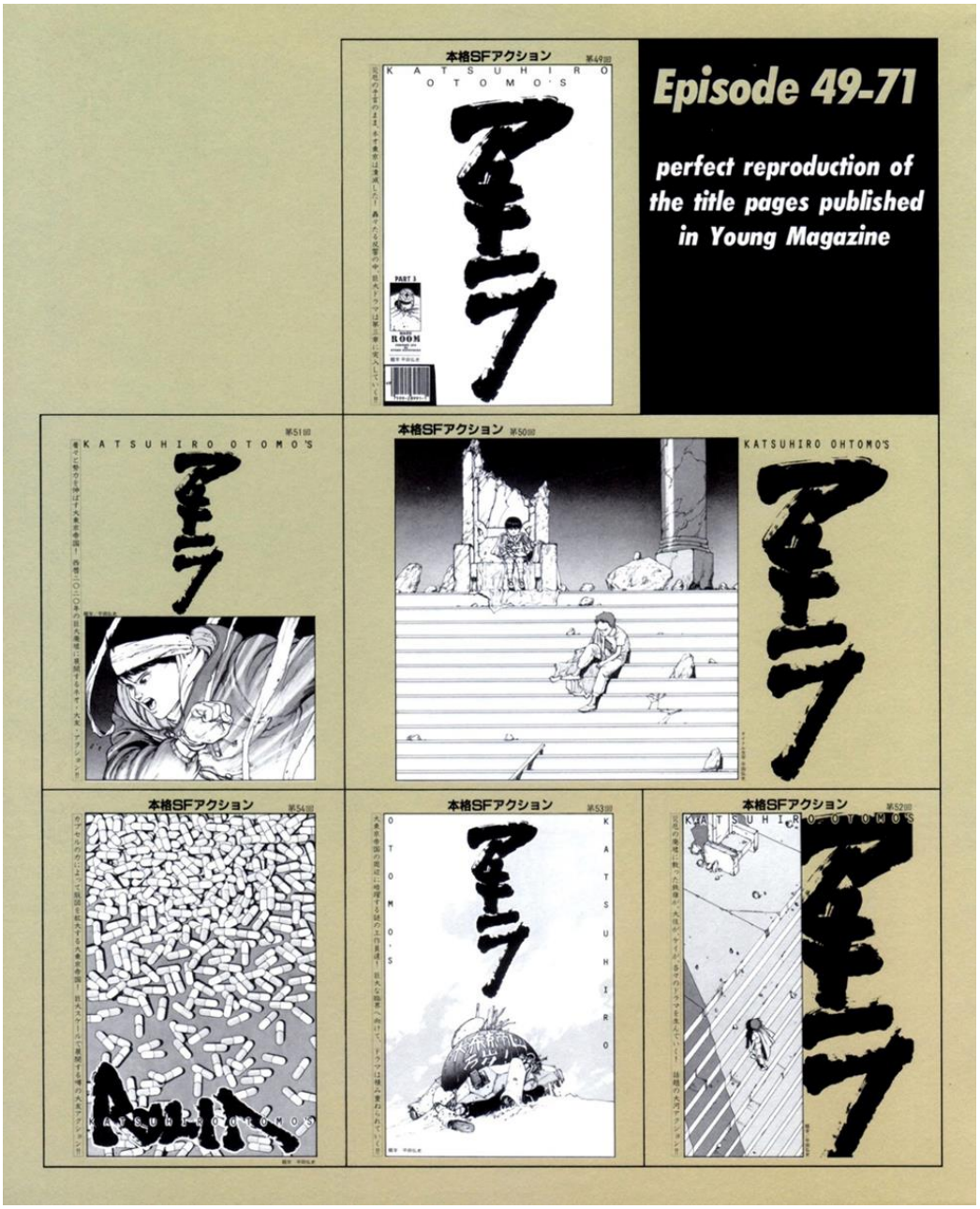
Фиг.2 Ōtomo експериментира с оформление, писменост и заглавие[5]

[5] Пак там. Заглавни страници на епизоди 1–18 от Young Magazine, по Akira Club (Kodansha, 1995)



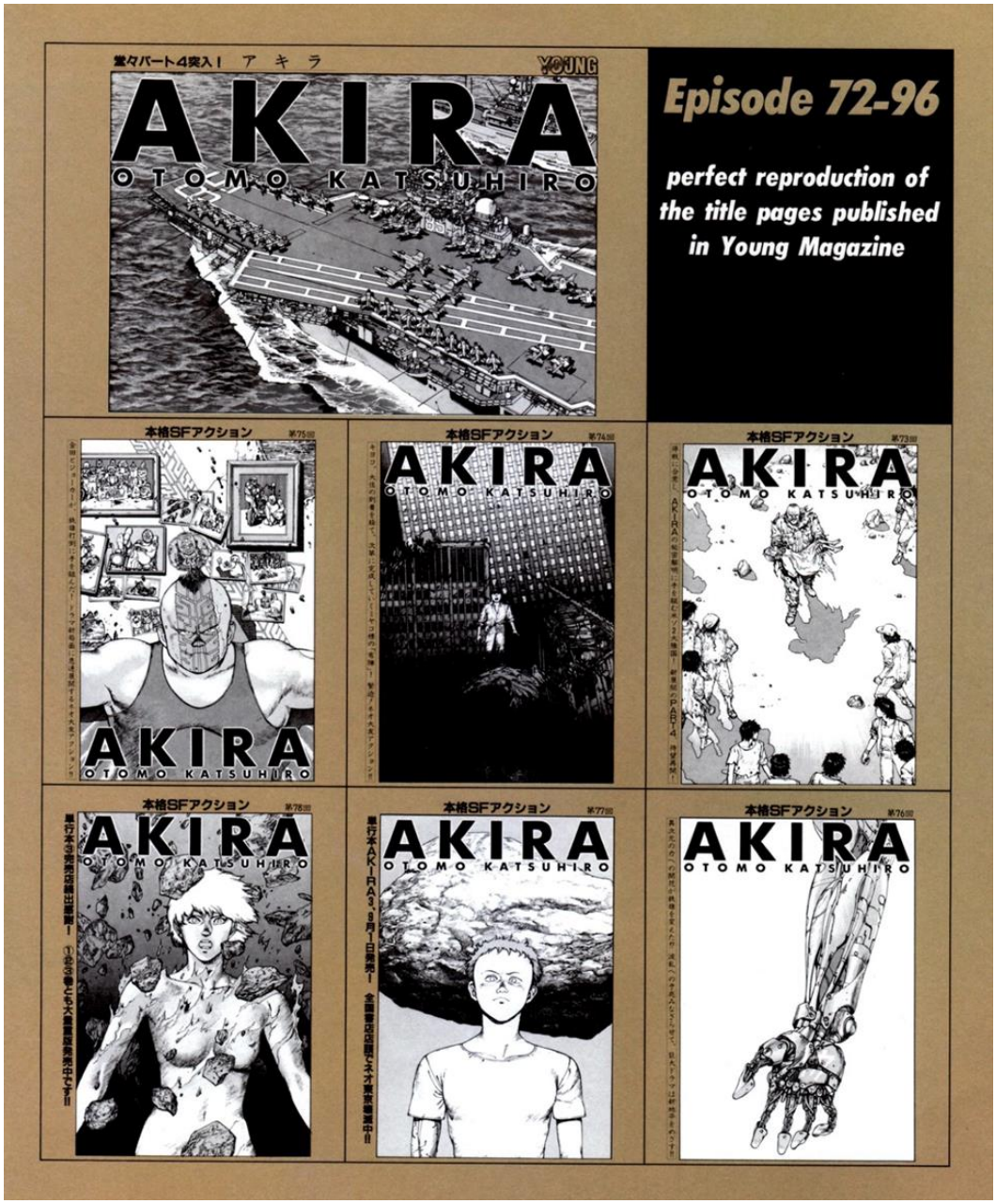
Фиг.3 Hirata Hiroshi прави калиграфията за първото издание на Akira[6]

[6] Пак там. Пробни варианти на Hirata Hiroshi за заглавието, по Akira Club (Kodansha, 1995)



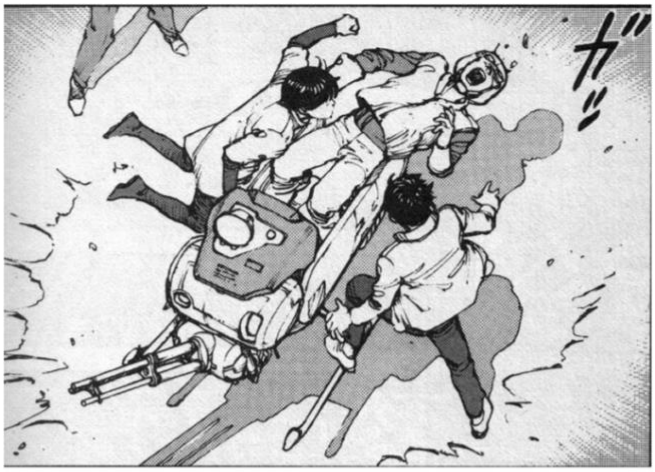
Фиг.4 Примери за заглавна страница[7]

[7] Пак там. Заглавни страници на епизоди 49–71, по Akira Club (Kodansha, 1995)

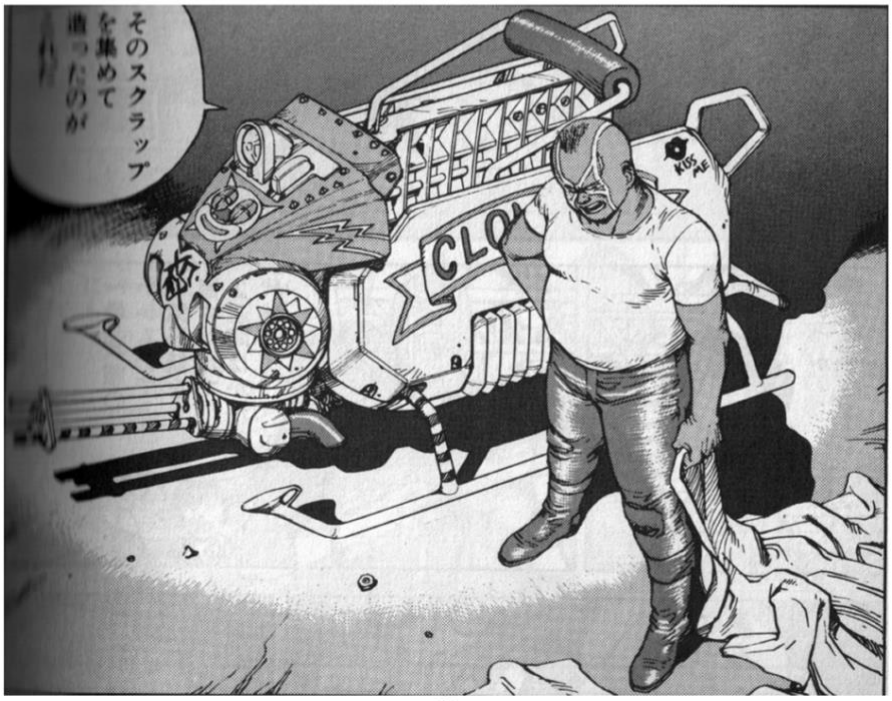


Фиг.5 Заглавия на Akira на латиница[8]

[8] Пак там. Заглавни страници на епизоди 72–96, по Akira Club (Kodansha, 1995)



(a)



(b)

Фиг.6 Пример за латински текст в комикса Akira от изследването на Martin de la Iglesia "Has Akira Always Been a Cyberpunk Comic?", включено в контекста на анализ на писмеността и звуковите ефекти в различните издания на комикса.[9]

[9] https://www.researchgate.net/figure/a-panel-from-Katsuhiro-Otomo-Akira-Kodansha-vol-2-1985-p-190-b-vol-5_fig4_326755116 последно посещавано: 14.10.2026



Фиг.7 Пейзаж от Neo-Tokyo от филма AKIRA – The Architecture of Neo-Tokyo[10]



Фиг.8 Пример за превозни средства в Neo-Tokyo изображение от книгата на Ōtomo Katsuhiro "Akira Club"[11]

[10] Akira "" (филм, 1988), cut no. 182, фонова картина на Toshiharu Mizutani. © 1988 MASH・ROOM / AKIRA COMMITTEE

[11] Akira, мотоциклетът на Kaneda с надписи "CITIZEN" и "Canon". Източник: Ōtomo, Katsuhiro. 2007. Akira Club. Dark Horse

3.2 Казус II: JoJo's Bizarre Adventure

Комиксът на *Araki Hirohiko JoJo's Bizarre Adventure* представлява различен тип взаимодействие между японска и латинска писменост. За разлика от *Akira*, където смяната на писмената система може да бъде проследена най-ясно в заглавната типография, при *JoJo* латиницата и ромаджи са интегрирани в имената на персонажите, заглавията, музикалните препратки и различни графични елементи. Серията започва през 1987г. и използва едновременно различни форми на изписване. Самото заглавие може да бъде представено в три различни форми.

- ジョジョの奇妙な冒険 - японско заглавие
- Jojo no Kimyō na Bōken - романизация на японското заглавие, т.е. ромаджи
- JoJo's Bizarre Adventure - английско заглавие, изписано с латинска писменост

Тези три форми не трябва да бъдат поставени под общото название "ромаджи". Напротив, тяхното сравнение показва разликата между език и писмена система: японският текст може да бъде романизиран, но английското заглавие представлява различен език, макар и да използва същата латинска азбука (вж. фиг. 9 и 11–12).

3.2.1 Имена и различни писмени форми

Имената на персонажите са особено подходящ пример за тази разлика. Например:
ジョセフ・ジョースター е японската форма на името *Joseph Joestar*, изписана чрез катакана. Joseph Joestar не е "романизация" на японското име в същия смисъл, в който *Jojo no Kimyō na Bōken* е романизация на японското заглавие. Това е латинското изписване на собственото име в неговата неяпонска графична форма.

По този начин различните форми на едно име могат да бъдат разглеждани като различни графични реализации на една персонажна идентичност. В конкретните визуални композиции изборът между катакана и латиница може да промени начина, по който името се възприема, неговата дължина, форма, позиция и отношение към изображението.

3.2.2 „JoJo" и музикалната препратка

Тук особено интересен е самият произход на името "JoJo". В интервю от април 1993 г. с *Ohtsuki Kenji*, *Araki* потвърждава, че "*JoJo*" е свързано с песента "*Get Back*" на *The Beatles*. В същото интервю *Araki* говори по-общо за влиянието на рок музиката върху имената и визуалната естетика на произведението и посочва, че самият той е бил привлечен не само от музиката, но и от дизайна на обложките на албумите (Araki and Ohtsuki 1993:240–241).

Този факт е важен като контекст за културните препратки в *JoJo*, но сам по себе си не доказва визуалната функция на латиницата. За този анализ, по-важен е следващия въпрос: как тези имена са визуално представени в самото произведение и как взаимодействат с японската писменост?

Това може да се наблюдава и при други имена. Четирима второстепенни персонажи от първата част - *Page, Jones, Plant и Bonham са свързани с имената на членовете на Led Zeppelin: Jimmy Page, John Paul Jones, Robert Plant и John Bonham*. В японския текст имената са изписани чрез катакана, докато латинските

им форми могат да възстановят пряката връзка с имената на музикантите (вж. фиг. 10).

Необходимо е обаче да се направи малко прецизиране спрямо предходната формулировка. В японското издание имената са представени като ペイジ・ジョーンズ・プラント・ボーンナム, докато изписването *Page*, *Jones*, *Plant* and *Bonham* се среща в някои чуждоезикови издания. Следователно примерът показва възможността за възстановяване на графичната връзка с имената на членовете на *Led Zeppelin*, но не следва да се представя като функция на ромаджи сама по себе си.

Тук латиницата има особено интересна функция, защото може да направи видима връзка, която при катакана е графично по-отдалечена от оригиналното английско изписване. Това не означава, че самата латиница автоматично "означава Запада", а че конкретната форма на изписване позволява да бъде разпозната определена културна препратка.

3.2.3 Играта между писмените системи при „JoJo"

Особено интересен е случаят с *Giorno Giovanna*. Японската форма на името е ジョルノ・ジョバァーナ, а романизацията на японското изписване е *Joruno Jobāna*. Отделно от тази романизирана форма съществува латинското изписване *Giorno Giovanna*, използвано за представянето на персонажа. В случая е важно тези форми да не се разглеждат като взаимозаменяеми: *Joruno Jobāna* представлява романизация на японската форма, докато *Giorno Giovanna* е отделно латинско изписване на името.

В интервю за италианското списание *Kappa Magazine* от 1996 г. Araki обяснява връзката между името *Giorno Giovanna* и обозначението *„JoJo"*. Той посочва, че съкратената форма *„GioGio"* се произнася като *„JoJo"* и че поради това е поискал от *Shueisha* да промени изписването върху корицата, така че в долната лента да бъде използвано *„GIOGIO"* вместо *„JOJO"*.[12]

По този начин латинското изписване не функционира единствено като средство за представяне на името, а участва и в изграждането на графична и фонетична връзка с обозначението *„JoJo"*. Именно различието между японската форма, нейната романизация и латинското изписване *Giorno Giovanna*, както и играта между *„JoJo"* и *„GioGio"*, е аналитично значимо. То показва как различните писмени форми могат да създават различни визуални и фонетични връзки в рамките на една и съща манга.

3.2.4 Музикални препратки и латиница

Музикалните препратки са един от основните начини, по които *Araki* включва чуждоезиков материал в структурата на *JoJo*. В по-късните части на комикса, имената на много от т.нар. *Stands* (свръхестествените способности на героите в комикса), са свързани с групи, музиканти, песни и албуми - например *Killer Queen, White Album, Dirty Deeds Done Dirt Cheap, King Crimson и други.*

Тук също трябва да се направи разграничение както при *Akira*. Не всяко име, изписано с латински букви е ромаджи. Ако се използва английско име или

[12] Hirohiko Araki, „A Stand For A Friend", интервю от Andrea Baricordi, Kappa Magazine, бр. 54, декември 1996 г.; онлайн транскрипция в JoJo's Bizarre Encyclopedia, достъпно на: https://jojowiki.com/Interview%3AKappa_Magazine_%28December_1996%29 (последно посещение: 04.10.2026)

заглавие на песен, става дума за английски или друг чуждоезиков материал, който е изписан с латиница. И отново, ако японска дума е представена с латински букви, тогава можем да говорим за ромаджи. Точно това различие позволява да се формулира принципът, че латиницата в *JoJo* функционира като един от визуалните ресурси, с които *Araki* изгражда имената, културните препратки и графичната идентичност на произведението. Ромаджи е само една от формите, в които този ресурс се реализира (вж. фиг. 9).

3.2.5 Ономатопеи и ゴゴゴゴ

Примерът ゴゴゴゴ (gogogogo) е важен сравнителен пример, характерен за визуалния стил на комикса *JoJo*. Това не е ромаджи, а е написано с катакана. Точно заради това примерът е ценен за изследването, защото показва, че визуалната функция не принадлежи изцяло на латинската писменост. ゴゴゴゴ има функция на графичен знак за напрежение, заплашително присъствие или атмосфера. Значението му не се извлича единствено от фонетичната стойност на знаците, а се създава чрез повторението, размера, позицията, формата и взаимодействието им с изображението. По този начин писменият знак не описва само действие или звук, а участва визуално в изграждането на самата обстановка.

Този пример е важен за тезата, защото позволява да се избегне твърдението, че ромаджи е единствената писмена система, която може да функционира визуално. По-точно е да се каже, че различните писмени системи могат да бъдат графично организирани, а латиницата е всъщност един от ресурсите в тази по-широка система. В *JoJo* това може да се наблюдава особено ясно, защото текстът често е част от композицията на страницата. Имената, заглавията, звуковите ефекти и други графични елементи могат да бъдат разположени така, че да взаимодействат с движението на персонажите, перспективата и декоративните елементи. Следователно визуалната функция на текста при *Araki* може да бъде разглеждана на две взаимосвързани равнища: от една страна, чрез избора на писмена система и езиков материал; от друга, чрез типографската организация на текста в изображението (вж. фиг. 13–14).

3.2.6 Ромаджи, латиница и визуална идентичност

В комикса *JoJo's Bizarre Adventure* латинските букви могат да бъдат открити в заглавия, имена, графични елементи и промоционални материали. Тяхната функция обаче не трябва да бъде сведена до един-единствен маркер за „западност", „глобалност" или „космополитност". Тези значения могат да бъдат аргументирани само когато конкретният контекст ги подкрепя. Например музикалната препратка в *JoJo* може да има едновременно езикова, културна и визуална функция. Латинското изписване на име, което препраща към конкретен музикант или група, прави възможна визуална връзка с оригиналното име. Тук латиницата не просто „изглежда западно", тя може да запази конкретна графична връзка между персонажа и референта. Това може да се наблюдава при локализациите. Имената на някои *Stands* са променяни в преводните издания, включително поради правни ограничения, свързани с използването на имена на музикални изпълнители и произведения. Така промяната на името може да доведе и до промяна на културната препратка, а следователно и на графичната и семиотичната идентичност на персонажа или неговата способност. Този процес показва, че името не е отделно от визуалната система на комикса, а е част от

изграждането на персонажа, неговата идентичност и връзките му с други културни текстове.[13]



Фиг. 9 страница от японското издание на Phantom Blood; гл.30 "Sleep as a Hero" в том4 на Shueisha (Jump Comics, 10 юни 1988г.). Балоните са на японски. Думите "Luck" и "Pluck" са с четене на катакана (ラック、プラック) и с японски превод в скоби. Така латиницата е английски текст, а японската писменост дава четенето и значението.[14]

[13] Вж. „Stand", JoJo's Bizarre Encyclopedia, относно промените в имената на Stands при английската локализация поради потенциални правни проблеми, свързани с търговски марки. JoJo's Bizarre Encyclopedia – "Stand" (последно посещение: 04.10.2026)

[14] Phantom Blood: гл. 30 „Sleep as a Hero", в том 4 на Shueisha (Jump Comics, 10 юни 1988 г., ISBN 978-4-08-851129-0

Фиг.10 английско издание на Chapter 158 "BITES THE DUST 158 PART 6". Заглавието е най-вероятно взаимствано от песента на английската група Queen – Another one bites the dust.[15]



[15] CHAPTER 158" и BITES THE DUST, PART 6, VIZ Media, част 4 (Diamond Is Unbreakable)





Фиг.11 (горе) – логото на част 4, с подзаглавие ダイアモンドは砕けない и 12 английското заглавие в розово и жълто[16]

[16] https://jojowiki.com/Logo_Gallery последно посещавано: 14. 10. 2026



Фиг.13 Разгъвка от Stardust Crusaders, гл. 125, с английски балони и запазени японски звукови ефекти (Viz, Vol. 1 твърда корица (2016), стр. 249)[17]



Фиг.14 ゴゴゴゴ (gogogogo) звуков ефект ゴゴゴゴ (gogogogo) в катакана при английски балони, том 4 Shueisha (10 юни 1988г., гл. 28-37)[18]

[17] Stardust Crusaders, vol.1, стр.249
[18] Vol.4, Shueisha, гл. 28–37

3.3 Сравнителен анализ

Анализът на *Akira и JoJo's Bizarre Adventure* показва, че латинската писменост и ромаджи функционират в манга в рамките на по-широка система от визуални и езикови ресурси. В нито един от двата казуса обаче не може да се приеме, че латиницата има едно универсално значение. Нейната функция се определя от езика на текста, конкретната писмена система, типографската форма, позицията и взаимодействието с изображението.

При *Akira* най-ясният пример е последователната смяна на катакана и латинска писменост в заглавието по време на сериализацията. Промяната от катакана към латинска типография и обратно показва, че писмената система е част от дизайнерския процес. Изборът на латиница в определени моменти е свързан с конкретни визуални решения, включително *Art Deco* стилистиката и различни шрифтови форми, докато последващото връщане към калиграфска катакана представлява друга графична възможност. Но е важно да се отбележи тук, че латиницата не трябва да бъде разглеждана като автоматичен признак за модерност и западност. В някои случаи тя може да участва в изграждането на определена визуална асоциация, но тази асоциация се създава от конкретната типографска и композиционна среда. Данните за кориците на *Akira* показват допълнително, че *Ōtomo* не е замислял английския текст просто като средство за международна дистрибуция, а като част от желанието да създаде нов визуален дизайн.

При *JoJo's Bizarre Adventure* функцията на латиницата е по-разнообразна. Тя се появява в имената на персонажи, музикални препратки, заглавия и други графични елементи, като същевременно съществува паралелно с катакана, хирагана и канджи. В този случай *script-switching* може да бъде наблюдаван като част от изграждането на персонажна и културна идентичност. Музикалните препратки, потвърдени и от самия *Araki* в интервюто от 1993 г., показват, че имената могат да бъдат свързани с конкретна международна популярна култура (Araki and Ohtsuki 1993:240–241).

Случаят ゴゴゴゴ допълва този анализ, защото показва, че визуалната функция не принадлежи изцяло на латиницата. Катакана също може да бъде превърната в графичен елемент чрез повторение, оразмеряване, позиция и типографска форма. Следователно е по- точно да се говори за визуализация на писмеността като общ принцип, в рамките на който ромаджи представлява един от възможните ресурси.

И в двата примера текстът може да функционира едновременно като езиков и визуален елемент. Ромаджи може да представлява японски език чрез латинска писменост, но когато е включено в определена композиция, неговата визуална форма може да придобие допълнителна семиотична функция. Същевременно английският текст и другите форми на латиница не трябва да бъдат определяни като ромаджи, дори когато визуално използват същата азбука. Така двата казуса потвърждават по-широкото теоретично положение на това изследване: ромаджи функционира не само като система за представяне на японски език, но и като визуален ресурс, чрез който в конкретен контекст могат да се договарят езикови, културни и естетически значения. При *Akira* този процес се наблюдава най-ясно в типографската история на заглавието и в интегрирането на писмеността във визуалната среда на *Neo-Tokyo*. При *JoJo's Bizarre Adventure* той се появява в играта между различните писмени системи, имената, музикалните препратки и графично организираните текстови елементи.

Следователно анализът не показва, че латиницата притежава предварително определени значения на „модерност", „западност" или „глобалност". По-скоро конкретните визуални и културни контексти могат да активират подобни асоциации. Именно тази зависимост от контекста превръща писмената система от чисто лингвистичен инструмент във визуален и социално - семиотичен ресурс.

Четвърта глава: Латинската писменост в съвременното японско изкуство: Murakami Takashi и Yamamoto Takato

Настоящата глава разглежда употребата на латинската писменост в творчеството на двама значими представители на съвременното японско изкуство – *Murakami Takashi* и *Yamamoto Takato.* Те са разгледани като два сравнителни казуса, чрез които се проверява дали и по какъв начин визуалните и семиотичните функции на писмеността, установени при анализа на мангата в предходната глава, могат да бъдат проследени и в контекста на съвременното японско изкуство.

Изборът на двамата художници позволява да бъдат съпоставени различни художествени среди и начини на употреба на писмени знаци. При *Murakami Takashi* анализът се насочва към връзката между визуалната идентичност, популярната култура, брандирането и латинските графични знаци. При *Yamamoto Takato* вниманието е насочено към ролята на писмеността в заглавията, изложбеното представяне и визуалната идентичност на произведенията. По този начин сравнението не предполага предварително еднаква функция на писмеността при двамата художници, а позволява да се проследи как тя се променя в зависимост от конкретния художествен контекст.

Анализът прилага вече изградената в предходните глави теоретична рамка, свързана с разглеждането на писмеността като визуален и семиотичен ресурс. В този контекст концепцията на *Yuki Matsuda* за японските писмени системи като „семиотични ресурси" може да бъде използвана като връзка между анализа на мангата и настоящите казуси (Matsuda 2025:130–133). Тук тя няма да бъде разглеждана отново подробно, а ще служи като основа за въпроса дали изборът на определена писмена система или графична форма може да участва в изграждането на значение и визуална идентичност и извън мангата.

Още в началото е необходимо да се направи разграничение между ромаджи и латинската писменост. Ромаджи обозначава представянето на японски езиков материал чрез латинска азбука, докато латинската писменост е по-широка категория, която включва текстове на английски и други езици, собствени имена, инициали, търговски знаци и други графични форми. Това разграничение е особено важно за настоящата глава, тъй като част от разглежданите примери – например монограмата "*LV*" или английските заглавия на изложби – не представляват ромаджи, но са релевантни за изследването на латинската писменост като визуален ресурс.

4.1 Казус I Murakami Takashi: Superflat и световна марка

Murakami Takashi е един от разпознаваемите художници в съвременното японско изкуство, известен с движението *Superflat* и съчетаването на изящното изкуство с елементи от популярната култура. Неговото творчество е свързано с

otaku субкултурата, мангата, анимето и с художествени традиции от японското минало.

Концепцията на *Superflat* получава международна видимост чрез изложбата *"Superflat*", организирана от *Murakami* и представена в *MOCA Pacific Design Center* в Лос Анджелис през 2001 г. Изложбата представя творби на деветнадесет японски художници и колективи и обхваща живопис, фотография, произведения на хартия, видео, компютърна анимация, мода, карикатура, пърформанс и скулптура.

В "*A Theory of Super Flat Japanese Art*" *Murakami* формулира *Superflat* като концепция, чрез която се търси връзка между исторически форми на японското изкуство и съвременната визуална култура. Той определя *Superflat* като „оригинална концепция на японците, които са напълно уестърнизирани" (Murakami 2000:5). Тази формулировка е важна за настоящия анализ, тъй като показва, че самият *Murakami* мисли съвременното японско изкуство в условията на взаимодействие между японски и западни визуални модели. Тя обаче не доказва сама по себе си определена функция на ромаджи или латинската писменост и затова не следва да бъде използвана като пряко доказателство за такава функция.

Теоретичната рамка на *Superflat* свързва съвременната визуална култура с по-широка история на японското изкуство. *Murakami* разглежда естетиката на периода Едо като важна основа на *Superflat*, а в нея открива характеристики, които могат да бъдат съпоставени с визуалната култура на съвременната масова продукция. Този исторически контекст е важен за настоящия анализ единствено доколкото показва, че визуалните елементи, свързвани със съвременната популярна култура, са поставени от Murakami в по-широка история на японската образност.

Подходът на *Murakami* към международния художествен контекст може да бъде разглеждан чрез анализа на *Kristen Sharp,* която описва начина, по който *Superflat* функционира между японската визуална култура и глобалния художествен пазар. В този контекст т.нар. "*soy sauce strategy*" се свързва не с конкретна употреба на писмеността, а с начина, по който *Murakami* маркира японската културна специфика като разпознаваем ресурс в международната художествена среда (Sharp 2007:32–42).

Следователно тази стратегия може да бъде използвана като контекст за анализа на международното позициониране на *Murakami*, но не и като доказателство, че той използва ромаджи или латинската писменост с конкретна предварително зададена цел. Именно затова следващият анализ разглежда конкретните визуални и текстови примери, за да установи каква роля действително играят латинските знаци в неговото творчество.

Изложбата *„Mushroom*" (2001) също може да бъде разгледана в този контекст. Тя включва произведения като *Champagne Supernova* и *Smooth Nightmare* (вж. фиг. 15–16), чиито заглавия са на английски език и са изписани с латинска писменост. Тези заглавия не представляват ромаджи. Те са английски езикови единици, представени чрез латинската графична система, поради което са релевантни към настоящото изследване само на равнището на по-широката употреба на латинската писменост.

Тук е важно да се избегне определянето на изложбата като пример за „визуална двуезичност", освен ако конкретният визуален материал не показва съпоставяне на два езика в рамките на една и съща композиция. Значението на английските заглавия трябва да бъде разглеждано според мястото им – дали те са

част от самата композиция, от заглавната система на произведението или от изложбената и каталожната документация. По този начин *„Mushroom*“ (вж. фиг. 17) може да бъде включена като контекст за употребата на английски език и латинска писменост, без това автоматично да се превръща в твърдение за глобализация или за специфична функция на ромаджи.



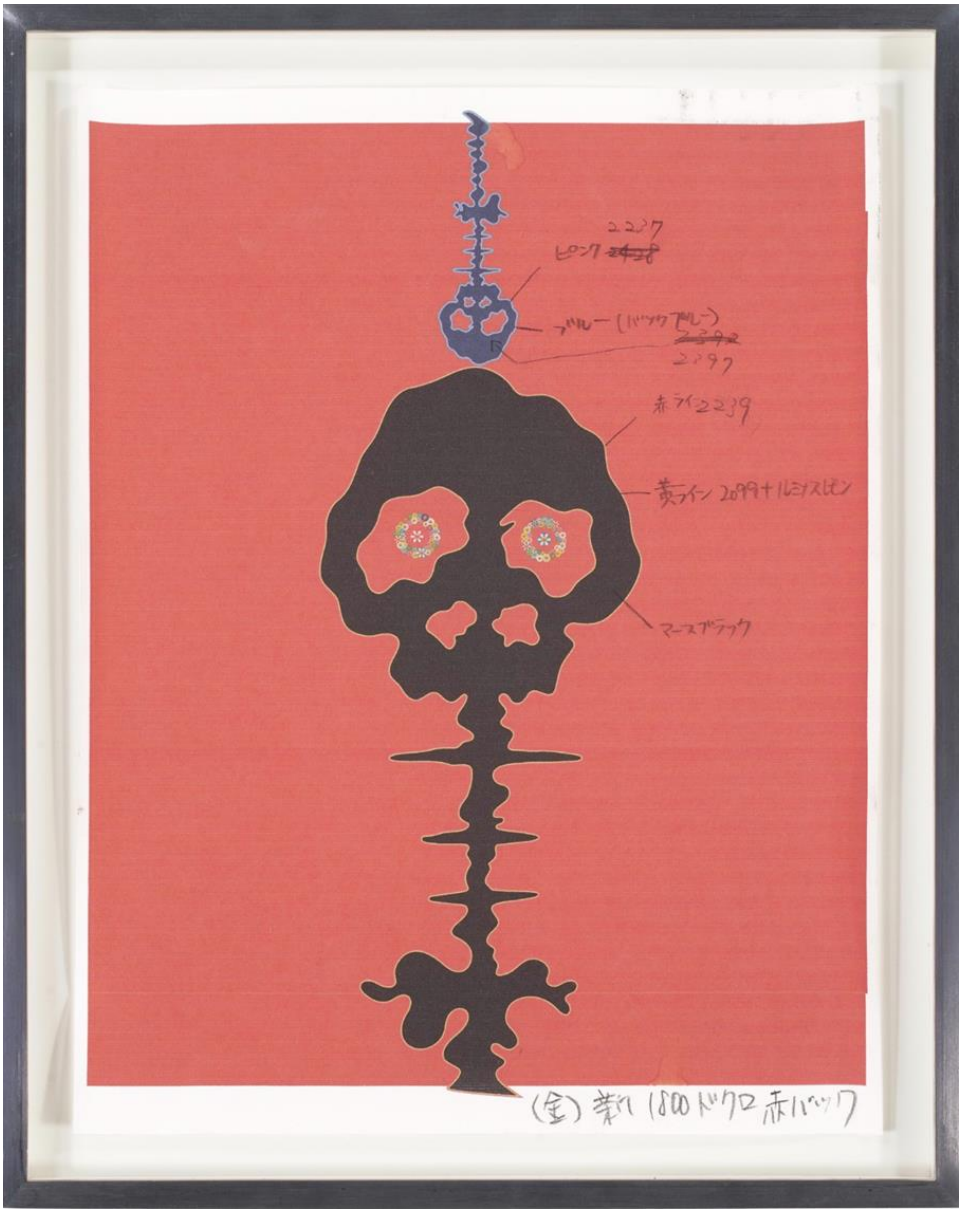
Фиг.15 Murakami Takashi:Champagne Supernova произведението е документирано като рисунка с мастилеструен печат и графит върху хартия. Заглавието е изписано с главни латински букви, последвано от идентификационен код TM – 0235.[19]

[19] https://onlineonly.christies.com/s/first-open-post-war-contemporary-art-online/takashi-murakami-b-1962-32/81255 последно посещавано: 14.10.2026



Фиг.16 Murakami Takashi:Smooth Nightmare (2001) – английското заглавие е използвано за живописната творба на Murakami, включително в контекста на изложбата My Reality: Contemporary Art and the Culture of Japanese Animation в Brooklyn Museum. [20]

[20] https://www.christies.com/lot/lot-6066000последно посещавано: 14.10.2026



Фиг.17 Murakami Takashi - Mushroom Boom от Mushroom Exhibition (2001)[21]

[21] https://onlineonly.christies.com/s/murakami-nara/takashi-murakami-b-1962-18/110194?sc_lang=zh-cn последно посещавано: 14.10.2026

4.1.1 Murakami × Louis Vuitton: латинската монограма като визуален знак

Един от най-показателните примери за взаимодействието между латинска писменост и визуална образност при *Murakami* е колаборацията му с модната марка *Louis Vuitton*, инициирана от *Marc Jacobs*. Тук обаче е необходимо важно терминологично уточнение: "*LV*" не е ромаджи и не представлява романизирана японска дума. Това са латински инициали, формиращи монограмата на френската марка *Louis Vuitton*.

Първата колекция от сътрудничеството, *Multicolore Monogram*, е представена през 2003 г. При нея *Murakami* променя цветовата схема на характерния монограм на *Louis Vuitton*, като запазва неговата основна графична структура и заменя традиционните цветове с тридесет и три различни цвята. Следователно в този пример не става въпрос за прехвърляне на японски език в латинска писменост, а за визуално преоформяне на вече съществуващ латински буквено-графичен знак (вж. фиг.18–19).

В този случай въпросът не е как японска дума е прехвърлена в латинска писменост, а как вече съществуващ латински графичен знак е интегриран в нова визуална система. Буквите "*L*" и "*V*" функционират едновременно като четим знак, идентифициращ марката, и като графичен елемент в структурата на монограмата.

Особено важни за анализа са повторението, цветът, мащабът и разположението на монограмата. При *Murakami* буквите не функционират изолирано като текст. Те се повтарят и се превръщат в орнаментален мотив, който може да бъде възприет както като знак с конкретна идентификационна функция, така и като част от цялостната декоративна композиция. Това съответства на разглеждането на писмеността като визуален ресурс, при което графичната форма на знака може да участва в създаването на значение наред с езиковата му функция.

Взаимодействието на монограмата с характерните персонажи и мотиви на *Murakami* допълнително променя визуалното възприятие на оригиналния монограм. Буквите запазват връзката си с идентичността на *Louis Vuitton*, но чрез промяната на цвета и включването им в естетиката на *Murakami* придобиват и нова декоративна функция. Тази характеристика е релевантна към анализа, доколкото показва контекста, в който монограмата функционира. Съществено за настоящата дипломна работа обаче е не самият факт на комерсиалната колаборация, а трансформацията на буквения знак в резултат от взаимодействието му с визуалния език на *Murakami*.

По този начин примерът с *Louis Vuitton* показва една от функциите на латинската писменост, разгледани в настоящата глава: буквеният знак може едновременно да носи идентификационна информация и да функционира като изображение или орнамент. Тук графичният аспект на буквите не отменя тяхната идентификационна функция, а се наслагва върху нея.



Фиг.18 Murakami Takashi за Louis Vuitton. Рекламна снимка с чанти от колекцията Multicolore Monogram пролет/лято (2003) [22]

[22] Louis Vuitton × Murakami Takashi, рекламна снимка на колекцията Monogram Multicolore (пролет/лято 2003) https://hk.louisvuitton.com/eng-hk/monogram-anniversary/the-collections/_/N-tuc26rb-blf09a7f последно посещавано: 14.10.2026



Фиг.19 Murakami Takashi за Louis Vuitton - многоцветен монограмен дизайн върху чанти[23]

4.2 Казус II Yamamoto Takato: Neo-Japonism и готическа естетика

Yamamoto Takato работи в значително различно художествено поле от *Murakami*. Той е известен със стила *"Heisei Estheticism"*, който съчетава

[23] Пак там. Многоцветен монограмен мотив, Louis Vuitton пролет/лято 2003г.

традиционни японски визуални мотиви с тъмна, еротична и фантастична образност. Биографичните данни за художника посочват, че той е роден в *Akita* през 1960 г., завършва живопис в *Tokyo Zokei University* през 1983 г., а през 90-те години експериментира със стила *"Ukiyo-e Pop*", който впоследствие развива в *"Heisei Estheticism*".

Визуалният му стил съчетава декоративни характеристики, свързвани с ukiyo-e и японската художествена традиция, със съвременна фантастична и готическа образност. Този контекст е важен за настоящото изследване, но не е необходимо да бъде разглеждан като самостоятелна история на художествените влияния.

За настоящия анализ е по-важен въпросът за мястото на писмеността в тази визуална среда. За разлика от случая с *Murakami*, наличният материал за *Yamamoto* не показва достатъчно основание да се твърди, че латинската писменост систематично функционира като централен графичен елемент вътре в самите изображения. Поради това анализът се насочва към заглавията, каталожните материали и изложбеното представяне на произведенията.

Един допълнителен термин, свързан с описанието на естетиката на *Yamamoto*, е *ero-guro-nansensu.* При изписването му като エロ・グロ・ナンセンス японският езиков материал е представен чрез катакана, докато формата *ero-guro-nansensu* представлява предаване на японското произношение с латински букви. В този конкретен случай може да се говори за ромаджи, тъй като японският езиков материал е представен чрез латинската писменост. Това разграничение е важно, тъй като не всички латински заглавия или термини, свързани с творчеството на Yamamoto, са ромаджи.

Този пример показва защо разграничението между език и писменост е необходимо. Една и съща езикова единица може да бъде представена чрез различни графични системи и промяната на скрипта може да промени визуалното ѝ възприемане. Това обаче не означава, че латинската форма автоматично придобива едно конкретно значение; значението ѝ трябва да се разглежда спрямо конкретния контекст. Както показва Matsuda, при японската писменост изборът на скрипт може да участва в създаването на семиотично значение, което не се свежда до лексикалното съдържание (Matsuda 2025:141–145).

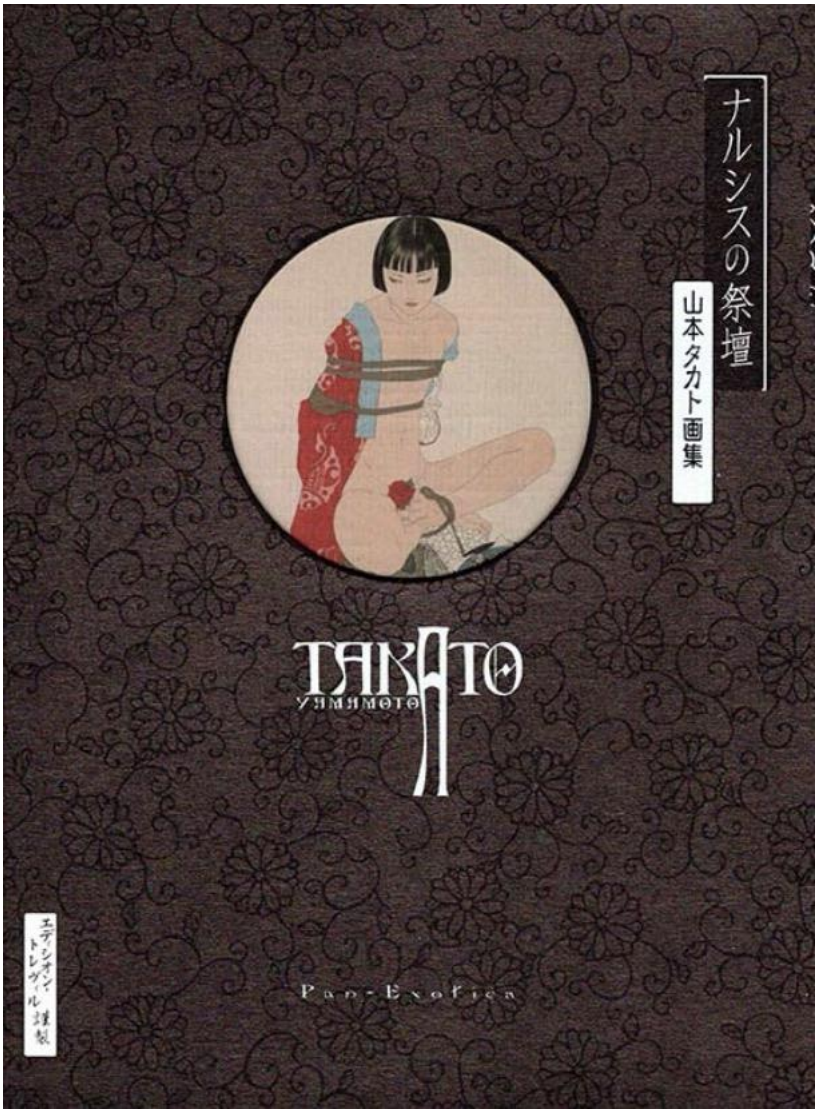
4.2.1 „Altar of Narcissus"

Самостоятелната изложба на Yamamoto "*Altar of Narcissus*" (2002)(вж.фиг.20–21)24 в галерията Span Art Gallery в Токио е важен момент в

[24] AKATAKO, Home, Takato Yamamoto Information: Takato Yamamoto CV (последно посещение: 04.10.2026) https://www.akatako.net/japanese-art/takato-yamamoto/

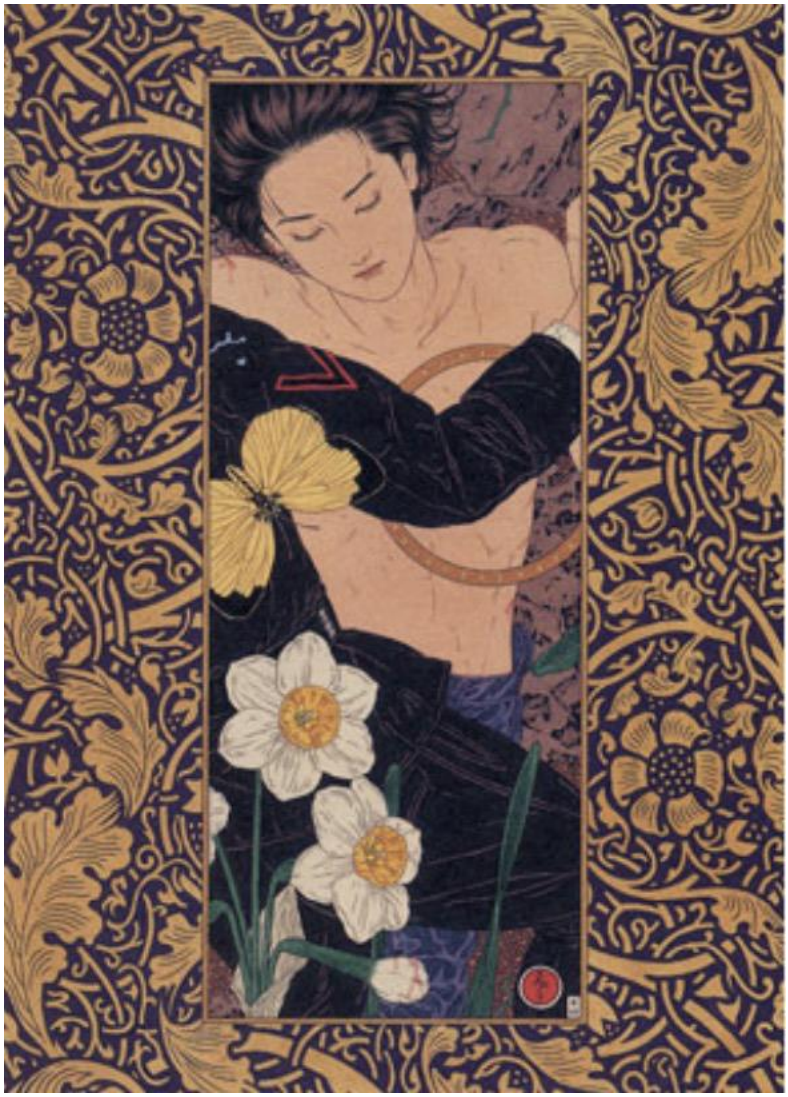
неговата кариера, съпроводен от монографията със същото име. За настоящия анализ изложбата е релевантна като пример за употреба на английско заглавие, изписано с латинска писменост. Заглавието не представлява ромаджи и не следва да бъде определяно като „романизация“ на японско заглавие.

След нея следват международни изложбени представяния, сред които *Makeup of Darkness* и *Takato Proibito* (вж. фиг. 22–24). В тези случаи латинската писменост функционира преди всичко на равнището на назоваването и представянето на художествения проект. Това е различно от случая с “*LV*”, при който буквите са интегрирани като повтарящ се графичен мотив. Готическите и символистичните елементи в творчеството на *Yamamoto* създават възможни визуални пресечни точки с европейски художествени традиции. Това обаче не позволява автоматично да се заключи, че художникът използва тези мотиви с цел да се хареса на западна публика. По-уместно е международното изложбено представяне да бъде разглеждано като контекст, в който тази образност и латинската писменост функционират.



Фиг.20 Монография от изложбата Altar of Narcissus - Yamamoto Takato
Корица на монографията Altar of Narcissus. Японско заглавие ナルシス 祭壇 и 山本タカト画集; и латинско лого TAKATO YAMAMOTO.[25]

[25] https://www.akatako.net/japanese-art/takato-yamamoto-print- последно посещавано: 14.10.2026



Фиг.21 Afterglow of Narcissus от монографията Altar of Narcissus [26]

[26] Пак там. Илюстрация към монографията Altar of Narcissus

4.2.2 „Necrophantasmagoria“

Друг пример е *„Necrophantasmagoria“*– заглавие на изложба и монография, свързани с творчеството на Yamamoto. *Necrophantasmagoria* е заглавие, представено чрез латинска писменост, но не представлява ромаджи. В настоящия анализ не е необходимо да се разглежда етимологията на заглавието, тъй като тя не е пряко свързана с функцията на латинската писменост. По-важен е начинът, по който самото заглавие е представено в изложбените и каталожните материали.

Ако заглавието е поставено самостоятелно като част от дизайна на каталога или изложбената идентичност, латинските букви могат да бъдат разглеждани като визуален компонент, който идентифицира художествения проект. В този случай функцията им е различна от тази на текст, интегриран директно в композицията на произведението.

Международните участия на *Yamamoto* включително в ART FAIR TOKYO, ART TAIPEI, ART STAGE SINGAPORE и VOLTA NY – показват присъствието му в различни художествени контексти. Тези участия са важни като част от контекста на разпространение и представяне на творчеството му, но сами по себе си не доказват „глобализация на манга естетиката“.[27]

В този смисъл наличният материал за *Yamamoto* позволява да се направи по-предпазлив, но по-ясен извод: латинската писменост при него се проявява по-силно в заглавията и изложбената идентичност, отколкото като самостоятелен графичен елемент вътре в разглежданите изображения.

[27] LE METTÈ GALLERY, Artists: Takato Yamamoto
https://www.lemettegallery.com/artist/takatoyamamoto (последно посещение: 04.10.2026)



Фиг.22 Общ изглед на залата от изложбата на Yamamoto Takato Japonesque в Токио[28]



Фиг.23 Рамкирани творби на стена в изложбата на Yamamoto Takato Japonesque в Токио.[29]

[28] https://phantasmic.com/blogs/news/phantasmic-photos-of-the-takato-yamamoto-gallery-show-in-tokyo последно посещавано: 14.10.2026

[29] Пак там. Илюстрации от изложбата които включват английски и японски текст в заглавието на илюстрациите.



Фиг.24 Makeup of Darkness (闇化粧) – Yamamoto Takato, английското заглавие е използвано за творба на Yamamoto от 2002г. в каталога на AkaTako. През 2005г., Makeup of Darkness е използвано и като заглавие на изложба в Mondo Bizzarro Gallery в Рим. Творбата е включена и в книгата Allure of Pharmakon (2004).[30]

[30] https://www.akatako.net/japanese-art/takato-yamamoto-print-8 последно посещение: 14.10.2026

4.3 Сравнителен анализ: различни функции на латинската писменост

Съпоставянето на *Murakami Takashi* и *Yamamoto Takato* показва, че латинската писменост може да изпълнява различни визуални и комуникативни функции в съвременното японско изкуство. Именно различието между двата случая е съществено за настоящото изследване, тъй като не предполага предварително еднаква функция на писмеността.

При *Murakami* латинските знаци могат да бъдат интегрирани по-активно във визуалната система на произведението. Колаборацията с *Louis Vuitton* е показателна в това отношение: буквите "*L*" и "*V*" вече притежават идентификационната функция на монограма, но чрез повторение, цвят, мащаб и взаимодействие с персонажите и мотивите на *Murakami* те се превръщат и в графичен и орнаментален елемент. Така буквата едновременно запазва значението си като знак и придобива функция като визуална форма.

Английските заглавия в „*Mushroom*" представляват различен случай. Те са изписани с латинска писменост, но не са ромаджи и не е необходимо да бъдат разглеждани като част от самата композиция на произведенията, ако конкретният визуален материал не показва подобна интеграция. Тяхната функция е свързана преди всичко с назоваването и изложбеното представяне.

При *Yamamoto* наличните примери показват още по-различна употреба. В "*Altar of Narcissus*", "*Makeup of Darkness*", "*Takato Proibito*" и "*Necrophantasmagoria*" латинската писменост се появява основно в заглавията и материалите, свързани с представянето на творбите. Тя има идентификационна и комуникативна функция, но наличният материал не позволява да се твърди, че е систематично интегрирана като централен графичен елемент в самите изображения.

Така *Yamamoto* се превръща не в „втори" пример за същата стратегия като *Murakami*, а в контрапункт, който показва различна степен и начин на включване на латинската писменост. При *Murakami* границата между буква, знак, орнамент и изображение може да бъде по-видимо размивана. При *Yamamoto* писмеността се проявява по-ясно на равнището на заглавието и изложбената идентичност.

Това сравнение потвърждава наблюдението от предходните глави, че писмеността може да функционира като визуален и семиотичен ресурс, но конкретната ѝ функция не е универсална. Тя зависи от езика, избраната писмена система, графичната форма, мястото на текста и отношението му към останалите елементи на произведението и неговия контекст.

4.4 Изводи към Четвърта глава

Анализът на *Murakami Takashi* и *Yamamoto Takato* позволява да се провери дали функциите на писмеността, установени при анализа на мангата, могат да бъдат проследени и в съвременното японско изкуство. Разгледаните примери показват, че такава връзка съществува, но тя не се проявява по един и същи начин и не може да бъде сведена до предварително определено значение на латинската писменост.

При *Murakami* примерът с *Louis Vuitton* показва особено ясно възможността буквеният знак да функционира едновременно като носител на идентификационно значение и като визуален/орнаментален елемент. Монограмата "*LV*" не е ромаджи, а латински инициали на *Louis Vuitton*, но

именно затова примерът разширява анализа от ромаджи към по-общия въпрос за латинската писменост като визуален ресурс. Английските заглавия в „*Mushroom*“ показват друга функция — използването на латинска писменост в заглавната и изложбената рамка.

При *Yamamoto* латинската писменост също не може да бъде сведена до ромаджи. Заглавия като “*Altar of Narcissus*” и “*Necrophantasmagoria*” са латински заглавия, а не романизирани японски текстове. В наличните примери тяхната функция се проявява преди всичко в назоваването, идентификацията и изложбеното представяне на художествените проекти. Това представлява различен модел от този при *Murakami*, при който буквите могат да бъдат по-тясно интегрирани във визуалната композиция.

Следователно анализът не потвърждава тезата, че ромаджи или латинската писменост притежават една универсална функция като „глобален език“. Вместо това той показва, че функцията на писмеността се определя от конкретната употреба и от взаимодействието между текст, писмена система, графична форма, изображение и контекст.

Това наблюдение позволява да се направи връзка с анализа на мангата от Глава 3. И в двата случая писмеността може да надхвърли чисто езиковата си функция и да се превърне във визуален компонент. Разликата е в степента и начина, по който това се случва. При мангата писмените знаци могат да бъдат непосредствено включени в композицията чрез звукоизобразителни елементи, заглавия, графични знаци и избор на скрипт. При разгледаните произведения на съвременното изкуство тези функции се променят според художествения медиум и контекста на представяне.

В този смисъл *Murakami* и *Yamamoto* не трябва да бъдат разглеждани като доказателство за една предварително зададена функция на ромаджи, а като два случая, които показват вариативността на латинската писменост като визуално-семиотичен ресурс. При Murakami тя може да се превърне в част от самата графична структура и визуална идентичност, докато при Yamamoto по-ясно се проявява в заглавната и изложбената рамка.

По този начин Четвърта глава разширява извода от предходния анализ: изборът на писменост може да участва в изграждането на значение не само чрез това, което текстът означава езиково, но и чрез начина, по който графично присъства в произведението и неговия контекст. Това значение обаче не е предварително фиксирано от самата писмена система, а се изгражда в конкретното взаимодействие между писменост, изображение, графична форма и художествена среда.

Пета глава: Латинската писменост в контекста на глобализацията на манга и съвременното японско изкуство

Предходните глави показаха, че ромаджи и латинската писменост изпълняват различни функции в зависимост от конкретния визуален и културен контекст. Анализите на *Akira* и *JoJo’s Bizarre Adventure*, както и творчеството на *Murakami Takashi* и *Yamamoto Takato*, показват, че употребата на латински графични форми може да бъде свързана с типографията и композицията, с именуването на заглавията, с културни препратки, брандинг или с представянето на произведенията в изложбена среда. Тези функции обаче не позволяват латиницата сама по себе си да бъде разглеждана като носител на устойчиви значения на „модерност“, „западност“ или „глобалност“.

Настоящата глава поставя резултатите от тези анализи в контекста на международното разпространение на манга и съвременното японско изкуство. Основният въпрос е не дали латинската писменост сама по себе си е знак за глобализация, а каква конкретна роля може да изпълнява при движението на произведения, образи и културни значения между различни езикови и културни среди. В този смисъл е необходимо да се разграничават първоначалният избор на писменост, визуалната ѝ функция в произведението и функциите, които тя може да придобива при международното представяне и циркулацията на произведението.

Следователно латинската писменост няма да бъде разглеждана като самостоятелен двигател на глобализацията, а като един от визуалните и комуникационните ресурси, които могат да участват в този процес. Чрез понятията за културен обмен и хибридност и чрез резултатите от разгледаните казуси главата ще изследва както възможностите, така и границите на тази роля. В този контекст главата проследява до каква степен и по какъв начин латинската писменост може да функционира като визуален и комуникационен ресурс при преминаването на японската визуална култура между локални и международни контексти.

5.1 Културен обмен, глобализация и хибридност

Развитието на съвременната манга може да бъде разглеждано в контекста на взаимодействие между местни и чуждестранни визуални примери. Съвременните форми на манга и аниме се развиват не в пълна изолация, а във взаимодействие както с по-ранни графични похвати в Япония, така и с чуждестранни визуални влияния. Поради това противопоставянето между „японско“ и „западно“ не е достатъчно за анализа на съвременната японска култура.

Същото ограничение се отнася и до писмените системи. Употребата на латинска писменост сама по себе си не е достатъчна, за да бъде определена като знак за „западност“, „модерност“ или „глобалност“; подобни значения могат да възникнат в зависимост от конкретния визуален и културен контекст. Както употребата на канджи, хирагана или катакана не представлява сама по себе си доказателство за „традиционност“ или културна автентичност, така и наличието на латинска писменост не позволява автоматично извеждане на подобни характеристики. Значението на избора на писмена система се изгражда в конкретния визуален, езиков и социален контекст.

Проблемът с културната автентичност се откроява и при международното представяне на съвременното японско изкуство. Изложбата *Scream Against the Sky*, разгледана в следвоенното японско изкуство, показва трудността да се представи японската художествена продукция като еднородна и напълно самостоятелна форма на „японска експресивност“. Критиката към подобен подход поставя под въпрос именно стремежа да се определя японското изкуство чрез предварително зададена културна идентичност. В този смисъл „японскостта“ не следва да се разглежда като еднородна и непроменлива категория, а като културна характеристика, която се формира и преобразува в различни исторически и международни контексти.

Това разграничение е важно за анализа на писмеността. Следователно и изборът на писменост трябва да се разглежда като контекстуален семиотичен и визуален ресурс, а не като директен маркер за национална принадлежност.

В рамките на настоящото изследване понятието „хибридност“ се използва в ограничен смисъл, за да обозначи взаимодействието и преобразуването на визуални и културни форми с различен произход. Тук хибридността не се разбира като механично съчетаване на две фиксирани категории – „японско“ и „западно“, а като процес на взаимодействие и преобразуване на различни културни и визуални форми.

От тази гледна точка ролята на латинската писменост в глобализацията не може да бъде определена предварително въз основа на нейния графичен произход. Необходимо е да се проследи как тя функционира в конкретните процеси на международна циркулация и представяне. Следващият раздел разглежда този въпрос чрез резултатите от анализа на *Akira* и *JoJo's Bizarre Adventure*.

5.2 Манга, международна циркулация и латинска писменост

След като латинската писменост не може предварително да бъде определяна като „глобалност“, нейната роля в международната циркулация на манга трябва да бъде установена чрез конкретните казуси. Анализите на *Akira* и *JoJo's Bizarre Adventure* показват различни начини, по които латинската писменост може да участва във визуалното и езиково представяне на манга.

При *Akira* особено важен е резултатът в Глава 3, според който употребата на английски текст и латинска графика върху кориците първоначално не е замислена от Ōtomo като стратегия за достигане до международен пазар, а е свързана с желанието му да създаде различно визуално оформление. Този пример показва защо наличието на английски текст или латинска писменост в японското издание не е достатъчно основание да се твърди, че те са въведени с цел международна комуникация.

В този случай е необходимо да се разграничи авторското намерение при създаването на произведението от функциите, които определени графични и писмени елементи могат да придобиват при последващата му международна циркулация. Следователно при *Akira* не следва да се извежда пряка причинно-следствена връзка между наличието на латиница и международното разпространение. По-точно е да се разглежда последователността, при която латинската писменост първоначално изпълнява конкретна визуална и дизайнерска функция, а произведението впоследствие навлиза в различни езикови и културни среди.

Международните издания на *Akira* допълнително показват, че циркулацията на манга включва не само превод на езиковото съдържание, но и адаптиране на начина, по който текстовите и графичните елементи са организирани и представени пред нова публика. Преводът и локализацията могат да засегнат визуалната организация на текста, посоката на четене и представянето на графичните текстови елементи. По този начин международната циркулация на манга може да включва процеси на визуална и езикова адаптация, в които латинската писменост е само един от възможните ресурси.

Този пример показва и необходимостта да се прави разграничение между доказателството за международното разпространение на дадено произведение и доказателството за конкретната роля на латинската писменост в този процес. Международният успех на *Akira* може да бъде свързан с множество фактори, сред които преводът, издателската дейност и адаптацията към различни пазари, но от това не следва, че латинската писменост е причина за този успех.

При *JoJo's Bizarre Adventure* различните форми на заглавието дават друг важен пример. Японската форма ジョジョの奇妙な冒険, романизираната форма *JoJo no Kimyō na Bōken* и английската форма *JoJo's Bizarre Adventure* показват как едно и също произведение може да бъде представено чрез различни езикови и писмени форми в зависимост от комуникационния контекст. Този пример е особено важен за разграничаването между език и писмена система. Романизацията представлява изписване на японски езиков материал с латински букви, докато английското заглавие представлява английски езиков материал, изписан с латинска писменост. Следователно не всяка латинска форма в произведението трябва да бъде определяна като ромаджи.

Музикалните и други културни препратки в *JoJo's Bizarre Adventure* показват присъствието на транснационални културни материали в японския наративен и визуален контекст, но сами по себе си не установяват глобализираща функция на латинската писменост. Те по-скоро показват, че произведението функционира в културна среда, в която различни национални и езикови материали могат да взаимодействат.

По този начин анализите на *Akira* и *JoJo's Bizarre Adventure* показват, че латинската писменост участва в различни процеси на визуално и езиково представяне, които могат да придобиват значение и при международната циркулация на манга. Нейното присъствие обаче не е достатъчно доказателство нито за първоначално намерение за глобализация, нито за причинна роля в международния успех на произведенията. По-точно е латиницата да бъде разглеждана като един от ресурсите, чрез които заглавия, имена и други текстови елементи могат да бъдат организирани, адаптирани и представяни в различни езикови и културни среди.

5.3 Съвременното японско изкуство и глобалната визуална комуникация

Резултатите от анализа на *Murakami Takashi* и *Yamamoto Takato* показват, че ролята на латинската писменост при международното представяне на съвременното японско изкуство също не е еднотипна. В този случай е необходимо да се разграничават функциите на буквения знак вътре във визуалната структура на произведението от функциите на писмеността в неговото заглавно, каталожно и изложбено представяне.

При *Murakami* особено показателна е връзката между художествената практика и международния брандинг. Колаборацията с *Louis Vuitton* показва как вече разпознаваем латински брандов знак може да бъде включен в произведение, което съчетава японска съвременна визуална естетика и международна търговска марка. При този пример буквите могат едновременно да запазват идентификационната си функция и да участват като графични елементи в композицията.

Важно е обаче да се подчертае, че *LV* не представлява ромаджи. Той е латински буквен знак и монограм, свързан с идентичността на международната марка. Следователно казусът показва една възможна функция на латинския буквен знак в контекста на глобален брандинг и международна визуална комуникация, а не доказва, че *Murakami* използва латиницата като пряк инструмент за глобализация на японското изкуство.

Международната кариера на *Murakami* и развитието на *Superflat* дават по-широкия контекст, в който неговите произведения циркулират между японската популярна култура, съвременното изкуство и международния художествен пазар.

Този контекст е важен за разбирането на начина, по който произведенията му могат да бъдат представяни пред различни публики. Той обаче сам по себе си не доказва, че латинската писменост е причина за международната разпознаваемост на художника или неговите произведения.

При *Yamamoto* ситуацията е различна. В разгледаните произведения латинската писменост не се откроява като толкова систематично интегриран графичен елемент. Нейното присъствие е по-видимо при заглавията, каталожното представяне и изложбената комуникация. Това показва, че ролята на латиницата в международната комуникация не е задължително да се реализира вътре в произведението. Тя може да функционира и извън самото произведение – чрез името, заглавието, каталога и начина, по който то е представено пред международна публика.

Тази разлика между *Murakami* и *Yamamoto* е съществена. При *Murakami* латинският буквен знак може да бъде интегриран непосредствено във визуалната структура и да функционира в контекста на международен брандинг и графична композиция. При *Yamamoto* латинската писменост е по-силно свързана с паратекстуална и изложбена рамка – заглавия, каталози и представяне на произведението. Следователно глобалната визуална комуникация не изисква една-единствена употреба на латиницата.

Сравнението между двамата художници показва, че международната функция на латинската писменост зависи не само от самия знак, но и от мястото и контекста на неговата употреба. Това позволява да се разглеждат както вътрешните визуални функции на латинските буквени форми, така и ролята им в по-широката институционална и комуникационна рамка на произведението.

5.4 Мека сила и границите на ролята на латиницата

Концепцията за „мека сила“, формулирана от *Joseph S. Nye Jr.,* е полезна за представянето на международното разпространение на японската популярна култура в по-широк контекст. Понятието описва възможността една държава да влияе чрез привличане, а не чрез принуда или пряко икономическо въздействие. Културата е един от източниците на такова привличане, наред с политическите ценности и външната политика (Nye 2004).

В този контекст международното разпространение на манга, аниме и други форми на японската популярна култура може да бъде разглеждано като част от по-широки процеси на културна глобализация. Политиките, свързани с *Cool Japan*, допълнително показват институционалното значение, което международното разпространение на японската популярна култура придобива. Насърчаването на международното разпространение на манга, аниме, игри и други културни продукти показва, че японската популярна култура се разглежда и като ресурс за международна културна комуникация.[31]

Този по-широк контекст обаче трябва ясно да бъде разграничен от конкретния предмет на настоящото изследване. Фактът, че манга и съвременното японско изкуство участват в японската културна глобализация или могат да бъдат

[31] Вж. Cool Japan Strategy https://www.cao.go.jp/cool_japan/english/index-e.html (последно посещение: 04.10.2026)

разглеждани в контекста на „мека сила“, не доказва, че употребата на латиницата е причина за тяхното международно разпространение.

Същото разграничение важи и за международната популярност на конкретни произведения. Международната циркулация е резултат от множество фактори – превод, локализация, издателска дейност, изложби, художествени институции, пазари и интерес от страна на публиката. Наличието на международна публика не доказва само по себе си конкретна функция на латинската писменост.

Както показа анализът на *Akira* в раздел 5.2, наличието на английски текст или латиница не е достатъчно основание да се извежда намерение за глобализация. Този пример откроява разграничението между макроравнището на международната циркулация на японската популярна култура и микроравнището на конкретния авторски избор.

Следователно понятията за „мека сила“ и *Cool Japan* са полезни за разбирането на по-широкия контекст на международното разпространение на японската популярна култура, но не могат сами по себе си да обяснят конкретните функции на латинската писменост. Анализираните казуси показват, че латиницата може да участва в процесите на международно представяне и комуникация, но не представлява самостоятелна причина за глобализация и не носи предварително зададено значение на „глобалност“.

Въз основа на разгледаните случаи латиницата не може да бъде приравнявана с глобализацията, нито ромаджи – със „западност“. Английският език също не е равнозначен на ромаджи. Употребата на латинска писменост сама по себе си не причинява международния успех на дадено произведение и не означава непременно, че авторът следва съзнателна международна стратегия.

Може обаче да се твърди по-прецизно, че латинската писменост може да участва в международната визуална комуникация чрез заглавия, имена, типография, брандинг, локализация, каталожно и изложбено представяне. Тези функции са различни и зависят от конкретното произведение и контекста на употребата.

5.5 Изводи към Пета глава

Разгледаните казуси показват, че ролята на латинската писменост в глобализацията на манга и съвременното японско изкуство не може да бъде сведена до една универсална функция. При *Akira* анализът показа необходимостта да се разграничава визуалната функция на латинската писменост от предполагаемото намерение за международна комуникация. Наличието на латиница само по себе си не означава намерение за глобализация. При *JoJo's Bizarre Adventure* различните форми на заглавието и културните препратки показват значението на разграничението между романизиран японски езиков материал и английски текст. При *Murakami Takashi* латинският буквен знак може да бъде интегриран непосредствено във визуалната структура и да изпълнява визуална, идентификационна и брандова функция, докато при *Yamamoto Takato* латинската писменост се проявява по-осезаемо в заглавното, каталожното и изложбеното представяне.

Следователно латинската писменост може да участва в международното представяне и циркулация на японската визуална култура, но не трябва да бъде разглеждана като самостоятелен двигател на глобализацията. Нейната функция зависи от конкретния езиков, визуален и институционален контекст. Разгледаните случаи потвърждават и необходимостта от разграничаване между

ромаджи и по-широкото понятие „латинска писменост“, тъй като не всяка употреба на латински букви представлява романизиран японски езиков материал.

Заключение

Настоящото изследване разгледа визуалните и семиотичните функции на ромаджи и латинската писменост в японската манга и съвременното японско изкуство чрез сравнителен анализ на четири казуса: *Akira* на *Katsuhiro Ōtomo*, *JoJo's Bizarre Adventure* на *Araki Hirohiko* и творчеството на *Murakami Takashi* и *Yamamoto Takato*. Целта беше да се установи как латинските буквени форми участват във визуалната организация и представянето на произведенията и доколко тези функции могат да бъдат свързани с международната комуникация и глобализацията на японската визуална култура. Основният резултат е установяването на различни, контекстуално обусловени функции на латинската писменост. Тя не е единен знак с постоянно значение, а може да участва в заглавната типография, наративната среда, графичната идентичност, орнаменталната композиция и изложбеното представяне.

Първият резултат е необходимостта от последователно разграничаване между ромаджи и латинската писменост. Ромаджи обозначава японски езиков материал, представен чрез латински букви, докато латиницата може да включва английски текст, чуждоезикови заглавия, инициали, монограми и други форми. Това разграничение е не само терминологично, но и методологическо. Без него различни езикови и визуални явления биха били обединени под едно понятие и биха им били приписани несъответстващи функции.

Вторият резултат идва от сравнението между *Akira* и *JoJo's Bizarre Adventure*. При *Akira* най-отчетливо се проявяват ролята на писмената система и типографската форма в изграждането на визуалната идентичност на заглавието: смяната между катакана и латиница е част от самото дизайнерско решение. Надписите в *Neo-Tokyo* и преводните издания показват различни отношения между текст, изображение и графична организация на страницата. При *JoJo* латинската писменост има по-разнообразни функции – в заглавията и имената, в музикалните и културните препратки и във взаимодействието между писмените системи. Анализът на ゴゴゴゴ показва, че графичната експресивност не е присъща единствено на латиницата, защото и катакана може да бъде самостоятелен визуален ресурс. Следователно визуалната функция на писмеността не зависи само от избора на азбука, а от включването ѝ в композицията и наративната структура.

Третият резултат е от сравнението между *Murakami Takashi* и *Yamamoto Takato*. При *Murakami* латинските инициали *L* и *V* в сътрудничеството с *Louis Vuitton* запазват идентификационната си функция, но чрез повторение, цвят и включване в декоративната структура придобиват и орнаментално значение. Това не е ромаджи, а по-широка употреба на латинската писменост. При *Yamamoto* латиницата присъства предимно в заглавията, монографиите и изложбеното представяне, а не като централен графичен елемент вътре в самите изображения. Така се очертават две равнища на функциониране: вътре във визуалната структура и в публичното представяне на произведението.

Четвъртият резултат се отнася до глобализацията. Присъствието на латински букви не може само по себе си да бъде доказателство за съзнателна стратегия за международно разпространение или причина за успеха на произведението. Международната циркулация на манга и съвременното японско изкуство е свързана с превод, локализация, издателска дейност, институции, изложбени практики и пазари. Ролята на латинската писменост е по-скоро

визуална и комуникационна, отколкото причинна, и трябва да се установява във всеки отделен случай.

Резултатите уточняват първоначалната хипотеза. Латинската графика може да създава асоциации с модерност, чуждост, международност или културна хибридност, но те не са нейно постоянно свойство. Те се изграждат чрез отношението между езика, писмената система, композицията и културния контекст, затова латиницата не е универсален знак за „западност“ или „глобалност“. Определението „ромаджи като визуален език“ е оправдано, доколкото не означава самостоятелна система с постоянни значения, а възможността романизираният японски текст да придобива различни визуални функции в конкретна композиция. За английски текст, инициали и монограми по-точно е понятието „латинска писменост“.

Основен принос на изследването

Приносът е сравнителното прилагане на обща аналитична рамка към четири различни казуса и разграничаването на функциите на латинската писменост в тях, както и в последователното разграничаване на ромаджи от другите употреби на латиницата. Той е интерпретативен и не създава обща теория на писмеността. Изводите се основават на избраните произведения и наличния визуален материал и не могат автоматично да бъдат обобщавани за всички комикси или цялото съвременно японско изкуство. Анализът не установява и пряка причинна връзка между латинската писменост и международния успех на авторите.

В заключение значението на ромаджи и латинската писменост като визуални ресурси се определя не от присъствието на латински букви, а от начина, по който те функционират в конкретно произведение и неговия културен контекст. Латиницата не заменя японските писмени системи и не е универсален знак за глобализацията. Ролята ѝ в международната циркулация трябва да се разбира като част от по-широк процес на визуален и културен обмен.

Библиография

Научна литература и печатни източници

1. Araki, Hirohiko and Kenji Ohtsuki, 1993. The Strange World of Ohken & Araki Hirohiko: The Shocking Bizarre Talk. *Jump Novel*, 4, 1 April 1993. Online transcript: JoJo's Bizarre Encyclopedia. Available at: https://jojowiki.com/Interview:Jump_Novel_(April_1993) [accessed 04.10.2026].
2. Ciubăncan, Magdalena, 2012. Decorative English in Japan. *Concordia Discors vs Discordia Concors: Researches into Comparative Literature, Contrastive Linguistics, Cross-Cultural and Translation Strategies*, 4, pp. 127–148.
3. Cohn, Neil, 2010. Japanese Visual Language: The structure of manga. In: Johnson-Woods, T., ed. *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. New York: Continuum, pp. 187–203.
4. Cohn, Neil, 2013. *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. London: Bloomsbury Academic.
5. Cohn, Neil and Sean Ehly, 2016. The vocabulary of manga: Visual morphology in dialects of Japanese Visual Language. *Journal of Pragmatics*, 92, pp. 17–29. DOI: 10.1016/j.pragma.2015.11.008.
6. Cohn, Neil, Fred Atilla, Lenneke Lichtenberg and Bruno Cardoso, 2025. The influence of writing systems on comics layouts. *Cognition*, 260, article 106136, pp. 1–8. DOI: 10.1016/j.cognition.2025.106136.
7. De la Iglesia, Martin, 2016. The Task of Manga Translation: Akira in the West. *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship*, 6(1), pp. 1–19. DOI: 10.16995/cg.59.
8. De la Iglesia, Martin, 2018. Has Akira Always Been a Cyberpunk Comic? *Arts*, 7(3), article 32.
9. Eisner, Will, 1985. *Comics and Sequential Art*. Tamarac, FL: Poorhouse Press.
10. Goldstein, Douglas, 2011. *The Use of English in Japanese Advertising*. Dietrich College Honors Thesis, Carnegie Mellon University.
11. Gottlieb, Nanette, 2010. The Rōmaji movement in Japan. *Journal of the Royal Asiatic Society*, 20(1), pp. 75–88.
12. Groensteen, Thierry, 2007. *The System of Comics*. Translated by Bart Beaty and Nick Nguyen. Jackson: University Press of Mississippi.
13. Haarmann, Harald, 1989. *Symbolic Values of Foreign Language Use: From the Japanese Case to a General Sociolinguistic Perspective*. Berlin: Mouton de Gruyter.
14. Harsiwi, Windy and Ajie Wicaksono, 2025. Selling the Spirit: A Semiotic Analysis of Omotenashi in the Visual and Textual Marketing of the Japan National Tourism Organization (JNTO). *International Journal of Sustainable Competitiveness in Tourism*, 4(2), pp. 27–37.
15. Huang, Cheng-Wen and Arlene Archer, 2014. Fluidity of modes in the translation of manga: the case of Kishimoto's Naruto. *Visual Communication*, 13(4), pp. 471–486. DOI: 10.1177/1470357214541746.
16. Kelly-Holmes, Helen, 2014. Linguistic fetish: The sociolinguistics of visual multilingualism. In: Machin, David, ed. *Visual Communication*. Berlin: De Gruyter Mouton, pp. 135–151. DOI: 10.1515/9783110255492.135.

17. Lessing, Gotthold Ephraim, 1984. *Laocoön: An Essay on the Limits of Painting and Poetry*. Translated by Edward Allen McCormick. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
18. Loveday, Leo J., 2008. Creating a Mock-Western Identity Through English in Japanese Ads. *Journal of Creative Communications*, 3(2), pp. 123–153.
19. Matsuda, Yuki, 2025. Script-switching in Japanese pop culture: A social semiotic multimodal approach. *Visual Communication*, 24(1), pp. 129–147. DOI: 10.1177/14703572231155586.
20. McCloud, Scott, 1993. *Understanding Comics: The Invisible Art*. Northampton, MA: Tundra Publishing.
21. Murakami, Takashi, 2000. A Theory of Super Flat Japanese Art. In: Murakami, T., ed. *Super Flat*. Tokyo: Madra Publishing.
22. Murakami, Takashi, 2018. *Takashi Murakami: Lineage of Eccentrics: A Collaboration with Nobuo Tsuji and the Museum of Fine Arts, Boston*. Edited by Anne Nishimura Morse. Boston: MFA Publications.
23. Nye, Joseph S., Jr., 2004. *Soft Power: The Means to Success in World Politics*. New York: PublicAffairs.
24. Ōtomo, Katsuhiro, 1982–1990. *Akira*. Tokyo: Kodansha.
25. Peirce, Charles Sanders, 1931–1958. *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Vols. 1–8. Cambridge, MA: Harvard University Press.
26. Robertson, Wes, 2019. Scripted voices: Script's role in creating Japanese manga dialogue. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 10(1), pp. 87–105.
27. Sharp, Kristen, 2007. Superflatlands: The global cultures of Takashi Murakami and Superflat art. *ACCESS: Critical Perspectives on Communication, Cultural & Policy Studies*, 26(1), pp. 39–49.
28. Stöckl, Hartmut, 2005. Typography: Body and Dress of a Text – A Signing Mode between Language and Image. *Visual Communication*, 4(2), pp. 204–214.
29. Takashi, Kyoko, 1990. A Sociolinguistic Analysis of English Borrowings in Japanese Advertising Texts. *World Englishes*, 9(3), pp. 327–341.
30. Twine, Nanette, 1983. Toward Simplicity: Script Reform Movements in the Meiji Period. *Monumenta Nipponica*, 38(2), pp. 115–132.
31. Twine, Nanette, 1988. Standardizing Written Japanese: A Factor in Modernization. *Monumenta Nipponica*, 43(4), pp. 429–454.
32. Van Leeuwen, Theo, 2006. Towards a semiotics of typography. *Information Design Journal*, 14(2), pp. 139–155.
33. Yefymenko, Victoria, 2022. Multimodality and cross-modal cohesion in manga. *Cognition, Communication, Discourse*, 24, pp. 103–114. DOI: 10.26565/2218-2926-2022-24-08.

Електронни ресурси и онлайн публикации

1. AKATAKO, n.d. Takato Yamamoto CV. [online] Available at: https://www.akatako.net/japanese-art/takato-yamamoto/ [accessed 04.10.2026].
2. Araki, Hirohiko, 1996. A Stand For A Friend [interview by Andrea Baricordi]. *Kappa Magazine*, no. 54, December 1996. Online transcript: JoJo's Bizarre Encyclopedia. Available at: https://jojowiki.com/Interview:Kappa_Magazine_(December_1996) [acces sed 04.10.2026].

3. Cabinet Office, Government of Japan, n.d. Cool Japan Strategy. [online] Available at: https://www.cao.go.jp/cool_japan/english/index-e.html [accessed 04.10.2026].
4. Cookpad, n.d. Search results for ルクエ パン. [online] Available at: https://cookpad.com/jp/search/%E3%83%AB%E3%82%AF%E3%82%A8%20%E3%83%91%E3%83%B3[accessed 04.10.2026].
5. Japanese Language Stack Exchange, n.d. The stylistic use of romaji for the particle “de”. [online] Available at: https://japanese.stackexchange.com/questions/5825/the-stylistic-use-of-romaji-for-the-particle-de [accessed 04.10.2026].
6. LE METTÈ GALLERY, n.d. Takato Yamamoto. [online] Available at: https://www.lemettegallery.com/artist/takatoyamamoto [accessed 04.10.2026].
7. Nippon.com, 2020. “Rōmaji”: Another Way of Writing Japanese. [online] Available at: https://www.nippon.com/en/japan-topics/b05609/ [accessed 30.09.2026].
8. Schmerber, Quentin, 2017. Akira by Katsuhiro Otomo. *Fonts In Use*, 19 August 2017. [online] Available at: https://www.fontsinuse.com/uses/18290/akira-by-katsuhiro-otomo [accessed 14.10.2026].
9. W3C, 2020. *Requirements for Japanese Text Layout*. W3C Working Group Note, 11 August 2020. [online] Available at: https://www.w3.org/TR/jlreq/ [accessed 30.09.2026].

Изображения

Akira (Ōtomo Katsuhiro)

- Заглавни страници на епизодите, логата, коментарът на Ōtomo и пробите на Hirata Hiroshi (Фиг. 1–5): Schmerber, Quentin, 2017. Akira by Katsuhiro Otomo. *Fonts In Use*. https://www.fontsinuse.com/uses/18290/akira-by-katsuhiro-otomo (последно посещение: 14.10.2026). Страниците са по: Ōtomo, Katsuhiro, 1995. *Akira Club*. Tokyo: Kodansha, стр. [добави].
- Латински текст в комикса (Фиг. 6): De la Iglesia, Martin, 2018. Has Akira Always Been a Cyberpunk Comic? *Arts*, 7(3), 32, фиг. 4. Кадърът е от: Ōtomo, *Akira*, Tokyo: Kodansha, т. 2 (1985), стр. 190. https://www.researchgate.net/figure/a-panel-from-Katsuhiro-Otomo-Akira-Kodansha-vol-2-1985-p-190-b-vol-5_fig4_326755116 (последно посещение: 14.10.2026).
- Neo-Tokyo, фонова картина (Фиг. 7): *Akira* (филм, 1988), cut no. 182, Toshiharu Mizutani. © 1988 MASH・ROOM / AKIRA COMMITTEE. Показана на изложбата „AKIRA – The Architecture of Neo Tokyo“, 2022: https://www.itsnicethat.com/news/akira-the-architecture-of-neo-tokyo-exhibition-illustration-080622 (последно посещение: 14.10.2026).
- Мотоциклетът на Kaneda (Фиг. 8): Ōtomo, Katsuhiro, 2007. *Akira Club*. Milwaukie, OR: Dark Horse, стр. [добави]. Ако за Фиг. 8 си ползвала и кадрите на De la Iglesia, добави и: De la Iglesia, 2018, фиг. 3, по Ōtomo, *Akira*, т. 5 (1990), стр. 152 и 332, https://www.researchgate.net/figure/a-panel-from-Katsuhiro-Otomo-Akira-Kodansha-vol-5-1990-p-152-b-vol-5_fig3_326755116.

JoJo’s Bizarre Adventure (Araki Hirohiko)

- „Luck“ и „Pluck“: Araki, Hirohiko, 1988. ジョジョの奇妙な冒険 4. Jump Comics. Tokyo: Shueisha, гл. 30 „Sleep as a Hero“. ISBN 978-4-08-851129-0. Данни за главата: https://jojowiki.com/Luck_and_Pluck (последно посещение: 14.10.2026).
- „Bites the Dust, Part 6“: Araki, Hirohiko, [година]. *JoJo's Bizarre Adventure: Part 4 – Diamond Is Unbreakable*, Vol. [номер]. San Francisco: VIZ Media, гл. 158. Данни за главата: https://jojowiki.com/Chapter_423 (последно посещение: 14.10.2026).
- Логата на част 4: JoJo's Bizarre Encyclopedia, „Logo Gallery“. https://jojowiki.com/Logo_Gallery (последно посещение: 14.10.2026).
- Разгъвка от Stardust Crusaders: Araki, Hirohiko, 2016. *JoJo's Bizarre Adventure: Part 3 – Stardust Crusaders*, Vol. 1. San Francisco: VIZ Media, стр. 249, гл. 125 „Silver Chariot, Part 2“. ISBN 978-1-4215-9065-3. https://jojowiki.com/Chapter_125 (последно посещение: 14.10.2026).
- Звуков ефект ゴゴゴゴ: Araki, Hirohiko, 1988. ジョジョの奇妙な冒険 4. Tokyo: Shueisha, гл. 28–37.

Murakami Takashi

- Champagne Supernova (2000): Christie's, лот 32. https://onlineonly.christies.com/s/first-open-post-war-contemporary-art-online/takashi-murakami-b-1962-32/81255 (последно посещение: 14.10.2026).
- Smooth Nightmare (2001): Christie's. https://www.christies.com/lot/lot-6066000 (последно посещение: 14.10.2026).
- Mushroom Boom (2001): Christie's, лот 18, продажба Murakami | Nara. https://onlineonly.christies.com/s/murakami-nara/takashi-murakami-b-1962-18/110194 (последно посещение: 14.10.2026).
- Колекцията Monogram Multicolore: Louis Vuitton, „The Collections – LV × Murakami“. https://hk.louisvuitton.com/eng-hk/monogram-anniversary/the-collections/_/N-tuc26rb-blf09a7f (последно посещение: 14.10.2026).

Yamamoto Takato

- Корица и илюстрации от *Altar of Narcissus*: AKATAKO, https://www.akatako.net/japanese-art/takato-yamamoto-print-[номер на страницата] (последно посещение: 14.10.2026). Замени `[номер на страницата]` с реалния адрес.
- Makeup of Darkness (闇化粧): AKATAKO, https://www.akatako.net/japanese-art/takato-yamamoto-print-8(последно посещение: 14.10.2026).
- Снимки от изложбата Japonesthetique, Bumpodo Gallery, Токио, 7–18 януари 2022: Phantasmic, 2022. Phantasmic Photos of the Takato Yamamoto Gallery Show in Tokyo, 18 януари 2022. https://phantasmic.com/blogs/news/phantasmic-photos-of-the-takato-yamamoto-gallery-show-in-tokyo (последно посещение: 14.10.2026).
- Биография и изложби: LE METTÈ GALLERY, Takato Yamamoto (последно посещение: 04.10.2026); AKATAKO, Takato Yamamoto CV (последно посещение: 04.10.2026).