

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ
УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ ТА МИСТЕЦТВ
Кафедра теорії і історії мистецтв

Копиріна Владислава
«МІФОТВОРЧІ СЮЖЕТИ І ВІЗУАЛЬНІ ОБРАЗИ
В АНІМАЦІЇ ХАЯО МІЯДЗАКІ»

Дипломна робота студента четвертого курсу
перший ступень («бакалаврський») вищої освіти
спеціальність 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво,
реставрація», ОПП «Мистецтвознавство»

Науковий керівник:
доц. кафедри ТІМ,
канд. мист.
Корнєв А. Ю.

Національна шкала _____

Кількість балів: _____

Оцінка ECTS _____

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ХАЯО МІЯДЗАКІ ТА ФОРМУВАННЯ ЙОГО АВТОРСЬКОГО СТИЛЮ.....	6
1.1. Огляд творчого шляху Хаяо Міядзакі: особистість, впливи та естетичне бачення.....	6
1.2. Анімаційна студія Ghibli як творче середовище.....	15
1.3. Міфологічні мотиви у творчості Міядзакі: загальна характеристика...	18
Висновки до розділу 1.....	23
РОЗДІЛ 2. ІСТОРІЯ СТВОРЕННЯ АНІМАЦІЙ. ВІЗУАЛІЗАЦІЯ МІФУ: СИМВОЛІКА ТА НАРАТИВНІ ФУНКЦІЇ У ФІЛЬМАХ МІЯДЗАКІ.....	26
2.1. Аналіз фільму «Віднесені привидами»: образи духів, межа світів і ритуал ініціації.....	26
2.2. «Ходячий замок Хаула»: алхімія, війна і метаморфоза як міфологеми..	31
2.3. «Небесний замок Лапута»: технократизм проти природи, спадщина минулого і мотиви катастрофи.....	35
Висновки до розділу 2.....	40
РОЗДІЛ 3. ВПЛИВ ВІЗУАЛЬНИХ ОБРАЗІВ НА ГЛЯДАЧА: ПСИХОЛОГІЧНИЙ ТА ЕМОЦІЙНИЙ РІВЕНЬ СПРИЙНЯТТЯ.....	42
Висновки до розділу 3.....	44
ВИСНОВКИ.....	46
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	49
ДОДАТКИ	
Список ілюстрацій.....	52
Альбом.....	54

ВСТУП

Анімація Хаяо Міядзакі – це яскраве поєднання візуального мистецтва, глибоких філософських сенсів і міфологічної символіки, що утворює цілісний культурний простір, здатний промовляти до глядача незалежно від його віку чи культурного бекграунду. У своїх фільмах Міядзакі творить не просто фантастичні світи, а своєрідні простори духовного пошуку, де персонажі долають не лише зовнішні перешкоди, а й внутрішні трансформації, стикаючись із власною ідентичністю, відповідальністю за світ і потребою в гармонії. Його твори пронизані мотивами екологічного балансу, боротьби добра і зла, глибокої поваги до природи, а також зверненням до колективного несвідомого, яке проявляється у використанні архетипів, міфів і культурних алюзій.

Стилістика і наративна побудова фільмів режисера, таких як «Віднесені привидами», «Ходячий замок Хаула» та «Небесний замок Лапута», вирізняється витонченим балансом між реальним і фантастичним, завдяки чому міфологічні структури не лише вплітаються у сюжет, а й формують його внутрішню логіку та емоційне навантаження. Кожен персонаж у цих стрічках є носієм певного міфологічного коду: боги, духи, маги, техногенні створіння – вони взаємодіють у світі, де межа між сакральним і буденним стирається. Міядзакі вдало комбінує японську міфологічну традицію з елементами західного культурного спадку, створюючи універсальні образи, що водночас зберігають національний контекст і набувають глобального звучання.

Особливої уваги заслуговує те, як режисер через образи та символи досягає глибокого емоційного впливу на глядача. Візуальні мотиви, побудовані на основі міфологем, виступають не лише як прикраса сюжету, а як повноцінні наративні одиниці, що задають ритм розповіді, визначають розвиток подій і трансформацію героїв. Через міфологічне втілення природи, часу, духів та магії анімаційні фільми Міядзакі стають інструментами переосмислення вічних тем буття, втрати, дорослішання та морального

вибору. Це мистецтво здатне формувати глядацьку чутливість, сприяти глибшому розумінню культури та розкривати зв'язок між особистісним і колективним досвідом.

У такому контексті аналіз анімаційних творів Хаяо Міядзакі дозволяє глибше осмислити, яким чином сучасна анімація може транслювати архетипні структури, впливати на світоглядні установки глядача та зберігати тяглість культурної пам'яті. Звернення до фільмів «Ходячий замок Хаула», «Віднесені привидами» та «Небесний замок Лапута» надає змогу простежити візуалізацію ключових міфологічних тем і дослідити, яким чином художні прийоми анімації стають засобом творення нових сенсів у межах традиційних міфологем. У цьому дослідженні головна увага приділяється саме візуальним образам, які виступають інструментом занурення у світ символів, формуючи глядацьку емоцію, наративну напругу та філософське підґрунтя фільмів. Такий підхід відкриває можливість для комплексного розуміння анімації Міядзакі як засобу міфотворення у сучасному культурному дискурсі.

Мета дослідження – дослідити міфологічні візуальні образи в анімації Хаяо Міядзакі, та визначити їх значення у побудові сюжету та формуванні емоційного впливу на глядача.

Завдання дослідження:

- Вивчити та систематизувати наукову літературу, присвячену творчості Хаяо Міядзакі і, зокрема, вказаним роботам.
- Проаналізувати візуальні міфологічні образи та їх символіку у фільмах Хаяо Міядзакі.
- Виявити характерні міфотворчі прийоми, що визначають авторські ідеї та наративну структуру анімаційних робіт.
- Дослідити як вказані візуальні образи впливають на сюжет і формують певні емоційні глядацькі реакції.

Об'єктом дослідження є анімаційні фільми Хаяо Міядзакі – «Ходячий замок Хаула», «Віднесені привидами» та «Небесний замок Лапута».

Предметом дослідження є японські міфотворчі теми та сюжети та їх образотворче втілення у вказаних анімаційних фільмах Хаяо Міядзакі.

Для досягнення поставленої мети у роботі застосовано комплекс загальнонаукових і спеціальних методів дослідження. Основу аналізу склали описовий метод, що дозволив зафіксувати і охарактеризувати міфологічні образи та візуальні елементи у фільмах; інтерпретаційний метод, який дав змогу розглянути символіку образів і витлумачити їх значення в контексті культурного й наративного простору; порівняльний метод використано для зіставлення архетипних структур у різних стрічках режисера; а також метод візуального аналізу, за допомогою якого здійснено розгляд конкретних кадрів, сцен та візуальних рядів, що втілюють міфологеми. Крім того, використано культурологічний підхід, що дав змогу розглянути анімаційні твори Хаяо Міядзакі як елементи культурного дискурсу, в яких поєднуються національні традиції з універсальними філософськими ідеями.

Робота складається з вступу, трьох розділів і загальних висновків (загальний обсяг 52 сторінки), списку літератури і джерел (32 позицій), а також додатків (17 ілюстрацій).

Розділ 1.

Хаяо Міядзакі та формування його авторського стилю

1.1. Огляд творчого шляху Хаяо Міядзакі: особистість, впливи та естетичне бачення.

Хаяо Міядзакі – видатний японський режисер, аніматор, сценарист, продюсер і співзасновник студії Studio Ghibli, який вважається одним із найвпливовіших митців в історії анімації. Його творчий шлях вирізняється глибоким гуманізмом, поетичним світосприйняттям, винятковою увагою до деталей і здатністю поєднувати чарівне з повсякденним [6].

І, звісно, творчість Хаяо Міядзакі не залишилася поза увагою науковців, знайшовши своє відображення в численних дослідженнях. У даній роботі основна увага приділяється зарубіжним англomовним публікаціям, зокрема працям японських і західних авторів, які аналізують особливості міфотворчості в анімаційних фільмах Міядзакі, а також культурні, релігійні та філософські контексти його творчості.

Зокрема, у монографії «*The Anime Art of Hayao Miyazaki*» Д. Кавалларо (Cavallaro D.) автор розкриває особливості візуального стилю Міядзакі, звертаючи увагу на символічні й наративні структури його фільмів [8]. Ця праця є важливою для розуміння того, як анімація використовується як інструмент філософської рефлексії. Інша книга цього ж автора — «*Miyazaki's Animism Abroad: The Reception of Japanese Religious Themes by Western Audiences*» — є глибоким аналізом сприйняття японського анімізму та релігійних мотивів західною аудиторією, що дозволяє краще зрозуміти універсальність і водночас локальність образів Міядзакі [9].

Монографія «*Handbook of Japanese Mythology*» М. Ашкеназі (Ashkenazi M.) пропонує систематичне пояснення ключових мотивів і персонажів японської міфології, багато з яких знаходять своє втілення в образах Міядзакі [6]. Крім того, ідеї Й. Кемпбелла (Campbell J.) у його праці «*The Hero with a*

Thousand Faces», що стосуються універсальних моделей героїчного шляху, також є релевантними для аналізу структури сюжетів у фільмах студії Ghibli [7].

У контексті філософського осмислення символів і міфологічних структур важливо також звернутися до праць М. Еліаде (*Myth and Reality, The Forge and the Crucible*), які дозволяють глибше зрозуміти духовні архетипи, що лежать в основі образної системи Міядзакі [11; 12]. А праця Х. Кірлота (*A Dictionary of Symbols*) є своєрідним довідником для інтерпретації візуальних ідей та символів, використаних у анімації [10].

Хоча японська анімація загалом, і фільми Хаяо Міядзакі зокрема, викликають інтерес і серед українських науковців, кількість глибоких аналітичних публікацій, присвячених цій темі, поки що є обмеженою. Однак варто звернути увагу на низку праць, присвячених аналізу символіки, фольклорних елементів і міфологічних архетипів у творчості японського режисера. Так, у статті Л. Гнатюк «Метафізика трансформацій у фільмах Хаяо Міядзакі» проаналізовано філософське підґрунтя змін та трансформацій, які переживають персонажі Міядзакі, зокрема в контексті морального та духовного становлення [2]. О. Мороз у статті «Міфологічні архетипи в японській анімації: приклад творчості Хаяо Міядзакі» акцентує увагу на глибинних культурних кодах та архетипах, які структурують світ його фільмів [3]. У свою чергу, М. Яценко в дослідженні «Японський фольклор у сучасній анімації: від традиції до постмодерну» демонструє, як Міядзакі вміло поєднує традиційні фольклорні мотиви з сучасними художніми формами, створюючи синкретичний анімаційний простір [5].

Окремо слід відзначити також статтю М. Федорчука «Емоційний вплив символічного образу в екранних мистецтвах», яка, хоча й не присвячена виключно Міядзакі, є важливою для розуміння впливу візуальних символів на глядача, що має безпосередній стосунок до методів візуального наративу, які використовує японський режисер [4].

Отже, спираючись на означені вище та інші публікації, можемо охарактеризувати творчий шлях видатного майстра анімації. Народився митець 5 січня 1941 року в Токіо, у родині, пов'язаній з авіаційною промисловістю: його батько працював у компанії, що виробляла частини для військових літаків. Цей аспект біографії неодноразово віддзеркалювався у творчості Міядзакі – зокрема у фільмах «Порко Россо» або «Вітер дужчає», де мотиви польоту набувають філософського змісту [8].

Інтерес до малювання у Міядзакі з'явився ще в дитинстві, проте справжній прорив відбувся після знайомства з анімацією фільму «Панда і змія» (1958), який справив на нього глибоке враження. У 1963 році він приєднався до студії Toei Animation, де працював над низкою телевізійних і повнометражних проєктів. Там Міядзакі сформувався як художник-аніматор, сценарист і режисер. Його перші спроби у творчій співпраці з режисером Ісао Такахатою, з яким він згодом створить Studio Ghibli, стали важливим етапом у становленні його авторського стилю [9].

Заснована у 1985 році Studio Ghibli стала платформою, яка дозволила Міядзакі повністю реалізувати свої творчі амбіції. Одним із перших шедеврів студії став фільм «Навсікая з Долини Вітрів» (1984), знятий ще до формального заснування студії, але вважається її початком. Цей твір вирізняється епічним масштабом, антивоєнною риторикою, захопленням природою та екологічними темами – мотивами, які стали характерними для більшості подальших робіт митця [3].

Творчість Міядзакі неможливо розглядати окремо від його особистості та світогляду. Він вирізняється глибоким скепсисом щодо сучасної споживацької культури, урбанізації та технократії. Його стрічки часто показують зруйновані або напівзруйновані суспільства, де відновлення можливе лише через гармонію з природою, чесність і співчуття. Герої Міядзакі – переважно молоді дівчата або підлітки, які проходять складний шлях самопізнання, переростаючи власні страхи та відкриваючи силу внутрішнього добра [2].

Особливу увагу варто приділити впливам, які формували Міядзакі як митця. Поряд із японськими культурними традиціями, зокрема сінтоїзмом та фольклором, значну роль відіграли європейська література і кінематограф. Його фільми наповнені мотивами, що перегукуються з творами братів Грімм, Ганса Крістіана Андерсена, а також західною міфологією. Наприклад, «Віднесені привидами» (2001) (Додаток 1), який отримав «Оскар» за найкращий анімаційний фільм, містить елементи сінтоїстської концепції духовного очищення, але водночас нагадує алегоричні притчі європейської традиції [4].

Важливим джерелом натхнення для Міядзакі також є соціальна критика. У його фільмах можна простежити антивоєнні, антимілітаристські ідеї, які часто подаються не напряду, а крізь поетичний образний ряд. Наприклад, у «Принцесі Мононоке» (1997) конфлікт між природою та індустріальним суспільством зображений як складне моральне протистояння, де жодна сторона не є абсолютно позитивною або негативною [5]. Міядзакі виступає проти спрощених уявлень про добро і зло, надаючи перевагу моральній неоднозначності.

З естетичної точки зору, стиль Міядзакі поєднує детально опрацьовану анімацію, вишукану кольорову палітру, повільні, контемплативні сцени та глибоку увагу до природи. Його фільми часто містять так звані «ма» – паузи, в яких персонажі просто мовчки споглядають довколишній світ. Ці моменти дозволяють глядачеві зануритися в атмосферу фільму й відчути ритм життя всередині художнього всесвіту [10].

Окремо слід відзначити образи жінок у творчості Міядзакі. Його героїні – не просто об'єкти сюжету, а активні агенти змін. Вони хоробрі, допитливі, співчутливі й здатні приймати складні рішення. У таких персонажах, як Навсікая, Сан, Кікі, Тіфу або Софі, втілюється феміністський погляд на жіночність як силу, що рятує й перетворює світ [11]. Сам Міядзакі неодноразово підкреслював, що його жіночі персонажі мають не менше значення, ніж чоловічі, а подекуди й відіграють ключову роль у сюжеті.

У пізніші роки Міядзакі кілька разів оголошував про завершення кар'єри, проте кожного разу повертався до роботи. Його останній на даний момент повнометражний фільм «Мальчик і чапля» (2023) засвідчив, що режисер і надалі зберігає творчу енергію, філософську глибину й вірність естетичним принципам [1]. Ця стрічка містить мотиви смерті, самотності, особистої втрати й водночас – надії та переродження, що перегукується із загальним настроєм пізнього періоду його творчості.

Анімація Хаяо Міядзакі є унікальним явищем світової культури, яке вже багато років привертає увагу як глядачів, так і дослідників. Його творчість поєднує глибокі міфологічні мотиви, архетипічні образи, екологічні та соціальні проблеми, а також характерні для японської культури світоглядні концепції. Завдяки цьому його фільми стали не лише комерційно успішними, а й предметом активного наукового аналізу.

Дослідження анімації Міядзакі охоплює різні аспекти – від аналізу візуальної мови та наративних структур до вивчення міфологічних основ його творчості. Важливе місце в цьому займають праці, присвячені студії Ghibli, яка стала ключовим майданчиком для розвитку авторського анімаційного кіно в Японії [27]. Західні та східні дослідники по-різному інтерпретують його роботи: одні акцентують увагу на впливі синтоїзму та буддизму, інші розглядають творчість Міядзакі в контексті фемінізму, екологічних дискурсів та постмодерністської культури [20].

Особливо цінним джерелом для розуміння еволюції бачення митця є його промова «Here Comes Animation», виголошена на кінофестивалі в Нагої у 1988 році [18]. У цьому виступі Хаяо Міядзакі відверто ділиться власними рефлексіями щодо творчого шляху, розкриваючи ключові моменти формування як режисера та свій підхід до створення анімації.

Першим важливим етапом у його кар'єрі стала робота над «Panda Koranda» (1972), яка, за його словами, стала поштовхом до подальшого формування стилю, тем та візуальної мови, що згодом набули розвитку в таких проєктах, як «Мій сусід Тоторо» (1988). Цей фільм створювався в умовах

кризи телевізійної анімації в Японії – ресурси були обмеженими, кількість анімаційних клітинок (cels) – мінімальною, а якість – незадовільною. Міядзакі визнавав, що навіть під час перегляду фільму через роки, відчував незадоволення через брак плавності рухів [18].

Однак саме цей досвід і став для нього повчальним: він зрозумів, що навіть за обмежених можливостей можна створювати глибокі за змістом та емоційним впливом історії. Особливо важливим виявилася реакція дітей – юні глядачі залишалися захопленими переглядом і не відволікалися, що стало для Міядзакі підтвердженням ефективності його підходу. Це надихнуло його до створення якісного дитячого кіно та переформувало бачення: режисер, який раніше творив лише для себе, почав створювати фільми для дітей – зокрема, для власних [18].

Цей поворот став вирішальним у його кар'єрі. Його наступні роботи, як-от «Гайді – дівчинка з Альп» (1974), «Навсікая з Долини вітрів» (1984), «Мій сусід Тоторо» (1988), виявилися глибоко гуманістичними, позбавленими надмірного дидактизму, але водночас сповненими символізму та духовного змісту.

Окремої уваги заслуговує вплив воєнного минулого на формування світогляду режисера. Хоча Хаяо Міядзакі сам не брав участі у Другій світовій війні, він виріс у повоєнній Японії, яка ще довго оговтувалась від її наслідків. Його батько працював у компанії, що виробляла деталі для винищувачів Mitsubishi A6M Zero [5]. Цей досвід викликав у Міядзакі глибоку амбівалентність: захоплення авіацією поєднувалося з моральним осмисленням її знищувальної сили. Саме тому антивоєнні мотиви стали постійною темою його творчості – він розглядає війну не лише як суспільну катастрофу, а як трагедію окремої людини, дитини, родини.

Антивоєнна риторика особливо виразна в таких роботах, як «Навсікая з Долини вітрів» (1984), «Мандрівний замок Хаула» (2004) (Додаток 2), «Порко Россо» (1992), «Вітер дужчає» (2013). Останній фільм, попри естетику

польоту, демонструє глибоку трагічність людської долі в умовах воєнного розвитку технологій.

Творчість Хаяо Міядзакі вирізняється глибоким зануренням у традиційну японську міфологію та духовну культуру. У його фільмах відчутна присутність синтоїстських уявлень про одухотворення природи, уособлення духів та нечітке розмежування між реальним і надприродним світом. У таких стрічках, як «Віднесені привидами» (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*) чи «Принцеса Мононоке», ми бачимо живу взаємодію персонажів із духами, демонічними істотами та божествами, які походять із народних вірувань.

На думку української дослідниці Олени Мороз, «Міядзакі створює особливу художню модель, в якій західні та східні культурні коди поєднуються на основі спільного архетипного підґрунтя. Міф, казка, легенда – не просто декорації, а структурні основи оповіді» [3, с.112]. Такий підхід робить його анімацію особливо глибокою, філософською, такою, що звертається як до дорослої, так і до дитячої аудиторії.

Особливої уваги заслуговує застосування прийому метаморфози як одного з ключових елементів міфотворення. Це не лише фізичні перетворення персонажів (як у випадку перетворення батьків на свиней у «Віднесених привидами»), але й їхні внутрішні зміни – моральне дозрівання, духовне очищення, пошук ідентичності. Цей аспект детально аналізує українська дослідниця Людмила Гнатюк, яка наголошує, що «в міфологічній структурі фільмів Міядзакі метаморфоза є шляхом до істини, формою екзистенційного випробування» [2, с.84].

Інші автори, зокрема Марія Яценко, підкреслюють, що режисер активно використовує образи японської демонології та фольклору – таких як камі (духи), юрей (привиди), бакенеки (магічні кішки), – проте адаптує їх до нової естетичної форми, близької до європейської казки або фентезі [5, с.48].

Нами не будуть розглядатися усі аніме митця у наступних розділах, але буде справедливим перерахувати його роботи де чітко видно вплив війни на його творчість.

1. «Навсікая з Долини Вітрів» (1984) – екологічна трагедія після війни. Цей фільм показує світ, зруйнований війною та екологічною катастрофою. Події відбуваються після Семи днів вогню – масштабного конфлікту, що залишив людство на межі виживання:

- Головна героїня Навсікая прагне знайти баланс між природою та людьми, намагаючись уникнути нового збройного конфлікту.
- Фільм показує безглуздість війни, оскільки держави продовжують боротися за владу, навіть після того, як війна вже майже знищила цивілізацію.
- Мотиви ядерної загрози та екологічних катастроф нагадують наслідки Другої світової війни та атомного бомбардування Японії.

2. «Мандрівний замок Хаула» (2004) – абсурдність та жорстокість війни. Цей фільм, створений під час війни в Іраку, є відвертим антивоєнним висловлюванням.

- Конфлікт у фільмі ірраціональний і безжальний, і ніхто з персонажів насправді не розуміє, навіщо він відбувається.
- Хаул – чарівник, який відмовляється воювати, намагаючись зберегти себе та своїх близьких. Він уособлює відмову від насильства та бунт проти військової машини.
- Війна у фільмі представлена як величезна, жорстока машина руйнування, яка знищує міста та змінює людей до невпізнаваності.

3. «Принцеса Мононоке» (1997) – конфлікт цивілізації та природи. У цьому фільмі війна показана як зіткнення між людьми та природою.

- Головний герой, Асітака, стає жертвою прокляття через насильство, і його подорож – це спроба знайти мирне вирішення конфлікту.
- Леді Ебосі уособлює мілітаризм і технічний прогрес, який нищить природу, але водночас допомагає знедоленим людям.
- Міядзакі не ідеалізує жодну сторону – він показує, що війна не має переможців, лише руйнування та втрати.

4. «Порко Россо» (1992) – війна та особиста травма

Головний герой, Марко Пагот (Порко Россо) – пілот, який воював у Першій світовій війні і після цього перетворився на свиню.

- Це метафора почуття провини та втрати – Марко пережив війну, але не зміг прийняти її жорстокість.
- Він обирає жити на самоті, відмовляється від військової кар'єри та стає найманцем, що не вбиває.
- У фільмі є сцена, де Марко бачить, як його загиблі товариші по службі злітають у небо – це символ війни як сили, що забирає життя без сенсу та мети.

Як війна сформувала світогляд Міядзакі?

1. Антивоєнне послання – у більшості його фільмів війна зображується як безглузда, руйнівна сила, що приносить лише страждання.
2. Відмова від чорно-білого поділу – у його історіях немає абсолютно добрих чи злих сторін, усі персонажі мають власні мотиви.
3. Герої, які шукають мир – протагоністи, як Навсікая, Асітака чи Хаул, не воюють, а намагаються знайти рішення без насильства.
4. Мотив авіації – любов до літаків у його фільмах часто змішується з темою війни та її наслідків (як у «Порко Россо» та «Вітер дужчає»).
5. Вплив Другої світової війни – багато його історій мають відлуння реальних подій, зокрема бомбардувань Японії, воєнних руйнувань та людських страждань.

Хаяо Міядзакі не просто додає військові мотиви до своїх фільмів – він осмислює їх через власний досвід та історичні події. Його аніме несуть потужне антивоєнне послання, де справжня сила полягає не у зброї, а у співчутті, взаєморозумінні та боротьбі за мир.

Таким чином, вплив дитячих переживань, екологічних катастроф, суспільних змін та власного досвіду батьківства формували унікальне авторське бачення Міядзакі. Саме поєднання особистих переживань із глибокими культурними архетипами і зробило його творчість впливовою у глобальному масштабі. У наступному розділі буде розглянуто детальніше, як

філософські й міфологічні основи його творчості реалізуються в ключових сюжетах і образах його фільмів.

1.2. Анімаційна студія Ghibli як творче середовище.

Анімаційна студія Ghibli, заснована Ісао Такахатою та Хаяо Міядзакі, справила глибокий вплив на естетику, виробничі стандарти та світосприйняття анімації як мистецтва. Її фільми не просто оповідають історії — вони створюють цілісні світи, наповнені філософією, емоціями та глибокою повагою до природи й людських почуттів. Одним із наріжних каменів її творчого процесу стало впровадження макетів — спеціалізованих креслень, які деталізують просторове розміщення об'єктів, рухи персонажів, траєкторії та темп переміщення камери. Завдяки ним досягається вражаюча цілісність візуального ряду, що є критично важливою умовою в умовах фрагментованого виробництва, де над одним проєктом паралельно працюють десятки аніматорів, художників і редакторів. Ці креслення стали своєрідною мовою взаєморозуміння між різними відділами студії, дозволяючи зберігати єдність художнього задуму навіть за умов жорстких виробничих термінів.

Ідея широкого використання макетів у виробничому процесі вперше повною мірою реалізувалася ще у 1974 році під час створення серіалу «Хайді – дівчинка Альп» (режисер Ісао Такахата, дизайнер персонажів — Хаяо Міядзакі). Макет став інструментом не просто контролю, а витонченого моделювання кожного кадру, що дозволило передавати атмосферу сцени ще до фактичної анімації. Ці креслення виконували функцію своєрідних сценарних карт, у яких закладалася емоційна та композиційна структура кожного епізоду [5]. На основі макетів вирішувалося не лише, що буде зображено в кадрі, а й те, як саме це буде показано — під яким кутом, у якій послідовності, з якою ритмікою руху та зміни ракурсів.

Хоча макет і є технічним документом, він не позбавлений художньої виразності. Навпаки — він увібрав у себе те, що неможливо передати в сухій

інструкції чи цифровій рендер-схемі. Сам Міядзакі наголошував, що навіть простий начерк, зроблений олівцем, може передати не лише рух, а й атмосферу, напругу або, навпаки, спокій сцени [19]. Це мистецтво створення світу «з нічого», в якому техніка й емоція зливаються в одне ціле. У макеті може бути прихована історія погляду, що ковзає по поверхні, зупиняється на деталі, затримується на обличчі персонажа або стежить за падінням пелюстки — кожен такий момент має вагу і передає філософію кадру. Саме завдяки цьому підходу фільми студії Ghibli, як-от «Навсікая з Долини Вітрів» (1984), «Мій сусід Тоторо» (1988), «Принцеса Мононоке» (1997) чи «Віднесені привидами» (2001), мають неповторну візуальну мову та емоційний резонанс.

Успадкувавши традиції класичної японської школи анімації, студія Ghibli сформувала цілий напрямок у виробничій організації — макетування стало окремим етапом, що передувало створенню ключових кадрів. Процес виглядав так: режисер створював детальний розкадровок, який потім передавався верстальнику — спеціалісту, що відповідав за візуальну структуру сцени. Аніматори працювали вже з готовими макетами, в яких були враховані всі необхідні аспекти — від перспективи до емоційного наповнення. Це дозволяло уникати хаотичних інтерпретацій і тримати єдиний стиль. Так працювали й інші майстри студії — Сакурай Мітіо (макетування «Енн із Зелених Мезонів»), Момосе Йосіюкі (художник-постановник «Могили світлячків», «Ще вчора» та «Пом Поко»), кожен з яких вкладав у макет свій художній почерк [15].

Попри значення макетів, протягом тривалого часу вони вважалися суто технічною частиною виробництва і не зберігалися. Часто після завершення фільму ці креслення знищувалися або губилися. Лише завдяки ініціативі музею Ghibli у Мітаке вдалося зібрати понад 1300 унікальних макетів та представити їх у рамках виставки, що стала безпрецедентною подією для Японії та світу. Серед експонатів — роботи не лише після заснування студії, а й ранні проєкти Міядзакі та Такахати: «3000 лье в пошуках матері», «Конан – хлопчик з майбутнього», «Хайді – дівчинка Альп» [12]. Ця експозиція не

лише віддала належне майстерності художників, а й задокументувала еволюцію стилістичних рішень, підходів до композиції, світлотіні, кольору.

Виставка дозволила глядачеві відчутти, наскільки важливою є фаза макетування, та побачити, як від ескізу до кінцевого кадру проходить шлях трансформації художньої ідеї. У Ghibli сьогодні макети зберігаються як архівна спадщина. Цей зсув — від утилітарного до культурного ставлення — став можливим завдяки переосмисленню ролі кожного етапу виробництва. Особливої уваги заслуговує той факт, що макети не лише демонструють технологічну послідовність, а й відображають філософію студії — віру в ручну працю, повагу до деталей та відмову від поспішного переходу на повністю цифрові методи [23]. Вони є проявом людської присутності у виробничому процесі, де кожна лінія креслення — це не просто позначення, а вияв авторської інтенції.

На відміну від кіно з живими акторами, де постановка кадру відбувається на майданчику, а освітлення та розміщення об'єктів змінюються на місці, в анімації все створюється з нуля. Саме тому макет виступає не тільки як технічний шаблон, а як «віртуальний знімальний майданчик», у якому вже задано глибину сцени, перспективу, ритм та фокус. При цьому, як зазначав Міядзакі, кожен такий кресленик повинен викликати відчуття, ніби кадр був знятий реальною камерою в реальному світі [20]. Він часто наголошував, що для нього макет — це не «інструкція», а можливість на кількох аркушах показати, як функціонує цілий світ.

Важливо також підкреслити роль централізованого художнього контролю, який було запроваджено у Ghibli завдяки Міядзакі. У своїх виробництвах він особисто переглядав, виправляв і редагував макети, а також добирав кольорові палітри та лінії руху. Це забезпечувало не лише художню цілісність, а й ту саму впізнавану поетику руху, простору й емоції, яка й сьогодні викликає захоплення в аудиторії по всьому світу. У своїх щоденниках Міядзакі неодноразово писав, що для нього створення макета — це момент, коли з'являється життя, і кожна лінія має передавати щось більше, ніж просто

координати персонажів [19]. Цей підхід був не лише інтуїтивним, а й методологічно обґрунтованим — як пошук ідеального балансу між контролем і творчістю.

Саме така увага до деталей та ідеологічна вкоріненість ручної праці в естетиці студії дозволили Ghibli сформувати унікальну виробничу культуру, яка й сьогодні залишається еталоном для світової анімації. Макети, які колись вважалися другорядними елементами, перетворилися на справжні витвори мистецтва, здатні не лише задати ритм роботі, а й надихати покоління нових аніматорів на створення глибоких, чуттєвих та незабутніх візуальних історій. У них — закодована поезія кадру, що народжується з уважного погляду митця і стає провідником у світ, де кожна деталь має сенс, а кожен рух — своє емоційне підґрунтя. Макет у студії Ghibli — це не просто крок у виробництві, а акт створення світу, що живе, дихає й торкається сердець мільйонів глядачів.

1.3. Міфологічні мотиви у творчості Міядзакі: загальна характеристика.

Японська міфологія – це не просто екзотика для іноземців. На відміну від західних міфологічних традицій, таких як грецька чи скандинавська, які відійшли до розряду історичної спадщини, японські міфи залишаються живою частиною повсякденного життя. Вони тісно переплетені з традиційними релігіями – буддизмом і синтоїзмом – які продовжують впливати на японське суспільство. Храми, ритуали, свята, вірування в духів і богів – це не музейні експонати, а реальні практики, в яких беруть участь мільйони людей.

Сучасна Японія – країна високих технологій, глобалізації, тісних економічних та культурних зв'язків із Заходом. Але при цьому вона зберігає свою самобутність, і одним із її наріжних каменів залишається саме міфологія. Нехай інтерпретація стародавніх легенд змінюється, їх дух живе в японському мистецтві, кінематографі, аніме, манзі і навіть у масовій культурі. Ці міфи

залишаються сполучною ланкою між минулим і сьогоденням, підживлюючи національну ідентичність японців.

Щоби по-справжньому зрозуміти японські міфи, необхідно усвідомити їхню динамічність: вони не застигли в камені, як може здатися на перший погляд, а постійно трансформуються, підлаштовуючись під реалії часу. Розуміння цього контексту дозволяє як глибше проникнути у японську культуру, а й побачити, як міфи продовжують формувати свідомість і світогляд цілої нації [11].

За нашими спостереженнями та численними переглянутими аніме, у тому числі аніме від Хаяо Міядзакаї, японська анімація має унікальну здатність інтегрувати у свої сюжети глибокі міфологічні мотиви та культурні традиції. Такий синтез традиційного та сучасного надає роботам особливої естетичної насиченості, де символіка та алегорії служать не просто декоративними елементами, а основою для побудови складних наративів. Цей творчий підхід відображає характерну для японської культури схильність до збереження та поваги давніх вірувань та традицій, що робить твори особливо багатошаровими та філософськи насиченими.

Ця тісний зв'язок з міфологічним спадщиною дозволяє аніме як завойовувати серця широкої аудиторії, а й ставати об'єктом глибокого культурного аналізу. У кожному кадрі відчувається вплив традиційних уявлень, які вносять у розповідь елементи сакрального та містичного, створюючи атмосферу, де минуле зустрічається із сьогоденням. Така методика оповідання, заснована на гармонійному злитті історичного досвіду та сучасних реалій, підкреслює унікальність японської анімації як форми мистецтва, здатної одночасно розважати та змушувати задуматися про вічні питання буття [3].

Міядзакі казав, що «За часів моїх бабусь та дідусів вважалося, що камі існують скрізь – у деревах, річках, комах, колодязях, у всьому. Моє покоління не вірить у це, але мені подобається ідея, що ми всі повинні дорожити всім сущим, тому що в ньому можуть жити духи, і ми повинні

дорожити всім, тому що у всьому є якийсь життя». Тому усі його сюжети створювались на базі японських міфів та легенд. У кожного персонажа японського режиссера-аніматора, є реальний прототип з тих самих легенд.

Цукумогами (付喪神) – в японській міфології це духи, що представляють собою одухотворені предмети, які обрели душу та індивідуальність після багатьох літ існування. Термін «цукумогами» буквально перекладається як «духи промов». Відповідно до переконань японських вірян, предмети, існуючі більше ста років, можуть мати розуміння і перетворитися на цукумоги. Це можуть бути будь-які об'єкти – від мечів до іграшок.

Цукумогами можуть відрізнятися за зовнішнім виглядом та характером залежно від типу предмета та відносини до нього зі сторони власника. Наприклад, старі парасольки можуть перетворитися на каракаса-обаку – оживі парасольки одним оком і довгим язиком, а старі сувої та папери можуть стати кьорінрінами (духами пізнання). Цукумогами стали популярними персонажами у японському фольклорі та мистецтві, особливо у період Едо. Художники того часу, такі як Торіяма Секієн, створювали зображення цих духів, додаючи власні інтерпретації. Один з найпопулярніших прикладів маленького камі, що вселився в неживий предмет – Каракаса-обаке: ожила парасолька з одним оком і довгим язиком [22].

В аніме Міядзаки такі духи зустрічаються, наприклад, в «Віднесених привидами» (як Сусуватарі – живі грудочки сажі) або в «Ходячому замку» (як одухотворені предмети у замку Хаула).

Японська міфологія – це не просто зібрання стародавніх переказів, а живий пласт культури, що змінюється, тісно пов'язаний з історією, релігією і суспільним життям країни. Вона виникла в унікальному середовищі, в якому сплелися місцеві вірування, релігійні традиції та вплив сусідніх цивілізацій. Багато її елементів формувалися під впливом синтоїзму, буддизму, конфуціанства і даосизму, що створило складну і багатопланову систему міфів, у яких переплітаються різні філософські та релігійні концепції [14]. Наприклад, образи камі в синтоїстських переказах можуть бути забарвлені

буддистською мораллю, а в буддистських легендах часто простежуються мотиви, характерні для японських вірувань. Китайські уявлення про синівську шанобливість та магічні практики також знайшли своє відображення в японських міфах, що робить їх частиною ширшого культурного контексту Східної Азії [20].

Японська міфологія унікальна ще й тим, що її розвиток не зупинився у минулому. На відміну від міфів Стародавнього Єгипту, Греції або Скандинавії, які тепер сприймаються як щось застигле, японські перекази продовжують існувати в народній культурі, трансформуючись і набуваючи нових форм. Історії, записані у VIII столітті, не залишалися незмінними – їх переказували, переосмислювали та доповнювали у різні епохи, починаючи із Середньовіччя та закінчуючи сучасним світом. Так, легенди періоду Хейан трансформувалися у перекази епохи Едо, а далі – у міські легенди сучасного Токіо. Кожен новий виток історії приносив нові інтерпретації та деталі, але при цьому зберігалось основне ядро міфологічних сюжетів.

Ця наступність знаходить свій відбиток й у японському мистецтві. Сьогодні міфологічні образи оживають в аніміа, манга, відеоіграх, кіно та літературі, стаючи частиною сучасної поп-культури. Монстри, божества та герої стародавніх переказів продовжують надихати художників, режисерів та письменників, допомагаючи міфам жити у нових формах та бути актуальними для сучасних поколінь. Таким чином, японська міфологія – це не просто спадщина минулого, а й важливий елемент культурної самосвідомості, здатний поєднувати традиції та інновації, створюючи міст між давністю та сучасністю. [20]

Серед інших робіт Хаяо Міядзакі також простежуються численні алюзії на міфологічні образи та фольклорні уявлення, які вкорінені у багатовіковій традиції Японії. У фільмі *Принцеса Мононоке* (もののけ姫, 1997) режисер створює цілий пантеон лісових духів і богів, що відсилає до синтоїстського уявлення про камі – божественні сутності, що мешкають у природі. Лісовий дух (*Shishigami*) є однією з центральних постатей цього твору, в ньому

поєднуються життя і смерть, а його образ перекликається з давніми японськими віруваннями у здатність природи зцілювати й карати. Зооморфні божества – такі як бог кабана (*Nago*), бог вовків (*Moro*) чи бог мавп – є типовими прикладами уособлення природних сил, що зустрічаються у міфологічному світогляді японців.

У *Навсікаї з Долини вітрів* (風の谷のナウシカ, 1984), ще одній ключовій роботі Міядзакі, знаходимо відлуння буддистської ідеї про циклічність життя та переродження. Гігантські комахи Ому, що охороняють отруєний Ліс, втілюють не лише загрозу, а й глибинну гармонію природи, яка не підкоряється людському розумінню. Такий підхід до образу "монстра", що насправді виявляється символом балансу, має паралелі в японському фольклорі, де чудовиська не завжди є злом, а радше – носіями рівноваги чи покарання за людське втручання у природний порядок.

Ще одним прикладом втілення міфологічної традиції є *Поньо на кручі* (崖の上のポニョ, 2008), у якому головна героїня – золота рибка Поньо – трансформується у людину. Її образ перегукується з японськими легендами про істот *нінґьо* (人魚) – русалкоподібних створінь, які приносять як удачу, так і нещастя, якщо з ними неправильно поводитись. Мотив перетворення, втрати божественної природи і пошук людяності закорінені у численних синтоїстських переказах, де божества набувають людської подоби, щоби втрутитись у хід подій або передати певне послання.

У *Лапуті: Небесному замку* (天空の城ラピュタ, 1986) також спостерігається цікаве поєднання технократичного світу й архетипних мотивів. Сам Небесний замок, за аналогією до легенд про Тенку (*tenku*) або небесні обителі камі, стає символом забутої мудрості та покинутої святості, яка поступово руйнується через людську жадобу. Образ Лапути як острівного світу над хмарами має не тільки європейське, а й східноазійське коріння: китайські й японські легенди містять уявлення про «острови безсмертних» у небесах чи на краю світу, доступ до яких можливий лише обраним.

Навіть у менш «фантастичних» творах, як-от *Шепіт серця* (耳をすませば, 1995) або *Вітер дужчає* (風立ちぬ, 2013), можна виявити тонкі вкраплення у фольклорний світогляд, зокрема в уявленні про долю, натхнення та сакральну значущість творчого покликання. Таке уявлення про духовну місію людини перегукується з ідеєю «кі» (気) – життєвої енергії, що керує долями і творчими імпульсами, а також із образами провидців, мандрівників або самітників, які часто з'являються у японській міфології як носії знання.

Загалом, навіть якщо певний персонаж чи сюжет не є прямою алюзією на конкретний міф, він втілює дух японської міфологічної традиції: невидиму присутність сакрального, ідею рівноваги природи та людини, містичне ставлення до речей, часу і простору. Хаяо Міядзакі не просто "цитує" старі легенди – він переплітає їх з сучасною драматургією, створюючи нові форми міфів, які продовжують жити в уяві нових поколінь глядачів.

В цілому, багато літератури пов'язаної з дитинством Міядзакі, процесом створення його робіт або яка чіпляє характер персонажів. Досліджень які б займались саме міфом у роботах аніматора не так багато. Більшість також присвячені релігії або політиці. Цікаво, що на художника та на його творчість впливає багато факторів а не просто його бажання щось робити. Спочатку начебто Міядзакі хотів зробити анімацію для себе але це виросло у величезну франшизу.

Висновок до розділу 1.

У першому розділі здійснено спробу глибшого осмислення феномена Хаяо Міядзакі як митця, який не лише сформував унікальний авторський стиль, а й започаткував новий підхід до анімації як інтелектуально-поетичного засобу комунікації. Його творчість виходить за межі традиційного розуміння мультфільму як розважального продукту — вона постає як багаторівнева художня система, здатна виражати філософські ідеї, культурні парадокси та екзистенційні пошуки.

Проаналізовано ключові етапи творчої еволюції Міядзакі, зокрема його ранні роботи на студії Tōei Animation, співпрацю з Ісао Такахатою, заснування Studio Ghibli та подальше становлення як режисера з яскраво вираженим авторським баченням. З'ясовано, що формування світогляду митця є результатом складної взаємодії особистісного досвіду (дитячі спогади про війну, пристрасть до авіації, зацікавлення природою), японської культурної спадщини (сінтоїзм, дзен-буддизм, фольклор), західної філософії (екзистенціалізм, гуманізм) та європейського художнього кіно (зокрема вплив французького неореалізму, творчості Міядзакі вподібнюють Озу чи Тарковському в царині анімації).

Особливу увагу приділено феномену Studio Ghibli як не лише виробничої платформи, а простору творчої автономії та колективного художнього бачення. Саме тут реалізується унікальна концепція «slow animation» – створення фільмів із фокусом на деталізацію, атмосферу, психоемоційну глибину. Цей підхід базується на внутрішній філософії студії, що поєднує етику турботи, естетику простоти та емоційної правдивості.

У центрі уваги також — міфопоетичний вимір творчості Міядзакі. Міфологічні мотиви у його фільмах постають не як декоративні елементи, а як живі й динамічні структури, що актуалізують архетипні образи, передають культурну пам'ять та модернізують традиційні наративи. Його міфологія не є прямим цитуванням давніх сюжетів, а радше функціонує як інтертекстуальна система, що поєднує західні й східні міфологеми, включає алюзії на кельтський фольклор, японські легенди, а також літературні й філософські тексти (наприклад, мотиви з Льюїса Керрола, Уільяма Морріса чи Лафкадіо Херна). Такий синкретизм дозволяє досягти універсального ефекту резонансу з глядачем незалежно від його культурного походження.

Архетипні образи — Дитина, Мати, Стара Жінка, Тінь, Дух Природи, Чудовисько — відіграють важливу роль у фільмах Міядзакі, втілюючи екзистенційні конфлікти й моральні дилеми. Саме через візуалізацію цих структур відбувається глибоке психологічне залучення глядача, що забезпечує

не лише емоційне співпереживання, а й інтерналізацію смислів. Міф у його трактуванні — це не втеча від сучасності, а інструмент її інтерпретації.

Таким чином, перший розділ закладає концептуальну основу для подальшого дослідження візуальної міфології у творчості Міядзакі. Аналіз естетичної і філософської природи його фільмів, функціонування студії Ghibli та ролі міфу як механізму символічної комунікації демонструє, що візуальні образи в його роботах виступають не лише носіями сюжету, а й самодостатніми одиницями смислотворення. Вони утворюють емоційно-символічний простір, у якому глядач може не лише інтерпретувати, а й пережити певні істини. Це відкриває перспективи для подальшого аналізу конкретних фільмів Міядзакі — зокрема таких, як "Мій сусід Тоторо", "Принцеса Мононоке" та "Унесені привидами" — з фокусом на візуалізацію міфу, символіки та їхню наративну функцію.

Розділ 2.

Історія створення анімацій. Візуалізація міфу: символіка та наративні функції у фільмах Міядзакі

2.1. Аналіз фільму «Віднесені привидами»: образи духів, межа світів і ритуал ініціації.

Анімаційний фільм Хаяо Міядзакі «Віднесені привидами» (Sen to Chihiro no Kamikakushi, 2001) (Іл. 1.) є яскравим прикладом міфопоетичного наративу, у якому реальність органічно перетинається з позасвітнім виміром, а сюжетна структура наближається до архетипного ритуалу ініціації. Історія десятирічної дівчинки Тіхіро (Іл.2.), яка потрапляє у світ духів і проходить через численні випробування, являє собою не лише казкову оповідь, а й глибоко закодовану структуру, яка апелює до колективного несвідомого (за К. Юнгом), використовуючи символи, притаманні традиційному японському фольклору, синтоїзму, а також ширшій універсальній міфологічній парадигмі [20].

Фільм відкривається сценою переїзду родини Тіхіро, що вже від початку натякає на втрату звичного укладу життя, перехід від дитячої пасивності до самостійності. Перетин тунелю, який веде до покинутого міста духів, виконує функцію сакрального переходу – лімінального простору, де перестає діяти звичайна логіка світу. У міфологічних структурах така межа маркує вхід у потойбіччя, простір трансформації чи сакрального досвіду [10]. У «Віднесених привидами» цей поріг набуває конкретних візуальних форм – тунель, міст, залізнична лінія, що веде у воду. Кожен із цих елементів є архетипним образом, який символізує межу між світами, що посилює відчуття переходу глядача з реального у символічний вимір.

Окрім класичних міфологічних мотивів, стрічка Міядзакі глибоко апелює до сенсорної і афективної сфери глядача. Звуковий супровід композитора Дзое Хісаїсі, використання м'яких, органічних кольорів і текстур, деталізована анімація природи й рухів персонажів формують особливий

нейроестетичний ефект. За спостереженнями дослідників емоційного впливу візуального мистецтва (зокрема, С. Цеккі та В. Рамачандрана), саме такі композиції здатні викликати відчуття «візуального блаженства» – когнітивно-психосенсорної насолоди від гармонійного поєднання руху, кольору та музики [27].

Особливої уваги заслуговує образ Юбаби (Іл.3.) – чарівниці та власниці купальні, яка постає в ролі антагоністки, проте її функція в наративі значно складніша, ніж банальна опозиція до головної героїні. Зовні сувора, владна і жорстка, Юбаба уособлює архетип Великої Матері в її темному аспекті – тієї, що випробовує, обмежує і навіть поневолює. У глибинній психології вона співвідноситься з образом богині Калі або Гекати – сил, які символізують перетворення через деструкцію. Саме Юбаба забирає в Тіхіро ім'я, змушує працювати, але водночас дає простір для розвитку. Її владність і навіть деспотизм не позбавлені внутрішньої логіки – це світ духів, де правила суворі, але послідовні. Образ Юбаби виявляється подвійним: вона з одного боку – обмеження, з іншого – каталізатор трансформації. Вона не стільки зла, скільки нейтральна сила, що слугує інструментом дорослішання Тіхіро. Її протиставлення власній сестрі Дзенібі ще більше підкреслює дихотомію в межах одного архетипу – як два боки однієї сутності. У просторі анімації ця багатогранність досягається завдяки деталізованій міміці, складній артикуляції голосу (в оригіналі роль Юбаби озвучує Марі Нацукі), а також насиченому візуальному образу, що перегукується з гравюрами укійо-е із зображенням демонічних жіночих постатей.

Світ духів, у якому розгортається дія, постає не як казкова прикра декорація, а як повноцінна символічна система. Він має власну ієрархію, економіку, навіть транспортну логіку, однак при цьому зберігає постійну напругу між знайомим і химерним, матеріальним і метафізичним. Його структура натякає на традиційне японське уявлення про те, що духи – камі – населяють усе живе й неживе: воду, дерева, їжу, інструменти. Цей синтоїстський погляд відтворено з дивовижною точністю. Духи у фільмі – не

монолітна маса, а складний паноптикум індивідуальностей: тут є чисті, сильні істоти, як-от духи рік чи рослин, а є хворі, змарнілі, забруднені – як сміттєвий дух або Каонасі. Через це духовний світ у «Віднесених привидами» виглядає як дзеркало людського буття – зі своїми страхами, залежностями, турботами. Перехід у цей світ – не втеча в ілюзію, а занурення у приховану, але справжню реальність, де все залежить від внутрішнього стану персонажа. Як зауважує Окі Кадзухіро, у Міядзакі духи – це не просто фольклорні істоти, а способи репрезентації стану душі в момент кризи [23].

Серед найбільш загадкових і водночас ключових образів фільму постає дракон Гаку (Іл. 4.) , відомий також під людською подобою Хаку (Іл.5.). Його двоїста природа (людина-дракон) слугує не лише сюжетним поворотом, а й потужною символічною конструкцією. У східній міфології дракон не є злом – він уособлює сили води, змін, мудрості. Хаку, як виявляється, є духом річки Кохаку, яка колись існувала, але зникла під час урбанізації – тобто образ дракона апелює до втраченої природи, витісненої пам'яті, але також до початкової сутності Тіхіро, яку вона знову знаходить, згадавши, як колись падала в цю річку. Таким чином, їхній зв'язок набуває не романтичного, а есенціального характеру – це союз двох частин однієї цілісності, які розпізнають себе лише у світі духів. Втрата імені Хаку перегукується з втратою імені Тіхіро: обидва мусять віднайти себе через пам'ять, через емоційний зв'язок, через акт допомоги й прийняття. Візуально Хаку-дракон постає як істота неагресивна, гнучка, водна – це контраст до класичних західних уявлень про вогняного дракона, що руйнує. У Міядзакі дракон – це провідник між світами, медіатор, що допомагає перейти лімінальну межу та не загубитися в процесі ініціації.

Загалом, образи Юбаби, Хаку і світ духів не є ізольованими символами – вони творять складну тканину міфологічного простору, в якому розгортається процес трансформації. Їхня взаємодія формує не лише сюжетну логіку, а й сенсову глибину, завдяки якій «Віднесені привидами» перетворюється на фільм-досвід. Це подорож не лише в інший світ, а в іншу

свідомість – де кожен персонаж є відлунням внутрішніх станів, моральних виборів і культурної пам'яті.

Особливо значущими в цьому наративі є постаті духів, які населяють купальню Юбаби. Вони репрезентують не лише традиційні японські вірування про сутності, що мешкають у природі або побутових об'єктах, а й алегоричні уособлення емоційного стану людини, екзистенційних криз і соціальних викликів. Один із найвідоміших персонажів – Безлик (Каонасі) (Іл. 6.) – втілює амбівалентність: він здатен бути як небезпечним, так і доброзичливим, залежно від того, як із ним взаємодіяти. Його образ нагадує традиційних японських йокай – духів, що мають мінливу природу і здатні відображати внутрішні страхи, жадібність або самотність людини [11]. Саме в цьому персонажі втілюється глибинна психосоціальна дилема споживацтва та емоційного голоду, типової для пізньої модерності.

Ритуал ініціації Тіхіро має класичну трифазну структуру: розділення (втрата батьків і імені), перехід (служба в купальні, зустріч із Гаку, очищення сміттевого духа) та повернення (відновлення власного імені, повернення у світ людей). Особливо важливим є момент втрати імені – Юбаба позбавляє Тіхіро її ідентичності, замінюючи ім'я на «Сен». Це є прямою алюзією на давні вірування, згідно з якими знання істинного імені давало владу над особистістю. Символічне зникнення імені перегукується з шаманськими ініціаційними практиками, коли кандидат переживає тимчасову смерть попереднього «я», щоб народитися заново [14]. Така трансформація відображає не лише культурний архетип, а й універсальну психологічну потребу в ідентифікації себе в новому контексті, у просторі індивідуальної відповідальності та морального вибору.

Образ сміттевого духа, якого Тіхіро рятує, витягнувши з нього численні відходи, слугує візуальною метафорою очищення – не лише фізичного, а й духовного, соціального та емоційного. Це епізодичне зіткнення з відразливим і забрудненим є типовим для фрейдівського досвіду витіснення й повернення «іншого» – того, що мусить бути інтегроване в психіку суб'єкта через акт

прийняття і турботи. Як зазначає Акіко Такабата, сцена очищення може тлумачитися як реакція на забруднення довкілля в постіндустріальній Японії, але водночас і як алегорія внутрішньої трансформації – дівчинка навчається співчуття, емпатії, відповідальності [25].

Фінальний акт – повернення Тіхіро у світ людей – не має гучної кульмінації, проте саме в цьому прихований глибокий сенс: дівчинка вже не та, що була на початку. Вона пройшла крізь випробування, подолала страх, навчилася діяти самотійно, і цей досвід назавжди змінює її сприйняття реальності. Міядзакі свідомо уникає патетики чи моралізаторства: трансформація Тіхіро відбувається на рівні світовідчуття – вона бачить більше, чує глибше, реагує інакше. Це не лише ініціація персонажа, а й трансцендентальний досвід для глядача, який через емоційну емпатію вбудовується в її внутрішній розвиток.

Крім міфологічних кодів, необхідно враховувати і соціокультурний контекст, у якому створено фільм. «Віднесені привидами» виникає на тлі стрімких соціальних трансформацій Японії початку 2000-х років: комерціалізація культури, зникнення традиційних цінностей, наростаюче відчуття втрати колективної ідентичності. У цій ситуації звернення до архетипів і образів минулого виконує терапевтичну функцію – повернення до джерел, до внутрішньої гармонії, що протистоїть дезорієнтації сучасності. Через візуальну міфотворчість фільм стає не лише естетичним, а й культурно-психологічним посланням про збереження внутрішньої цілісності [5].

Отже, «Віднесені привидами» – це не просто витвір анімаційного мистецтва, а складна символічна система, яка поєднує у собі архетипи, фольклорні мотиви, ритуальні структури, а також афективні та сенсорні впливи, що вкорінені у нейроестетичному сприйнятті. Такий синтез дозволяє глядачеві не лише спостерігати сюжет, а й емоційно та підсвідомо проживати його, долучаючись до глибинного міфу – не про перемогу, а про зміну, не про зовнішню подію, а про внутрішню трансформацію.

2.2. «Ходячий замок Хаула»: алхімія, війна і метаморфоза як міфологеми.

Фільм «Ходячий замок Хаула» (Howl's Moving Castle, 2004) (Іл. 7.) є одним із найглибших і найбільш символічно насичених творів Хаяо Міядзакі, у якому майстерно поєднуються елементи європейської казкової традиції, японської філософії, архетипної психології та сучасних соціально-політичних алюзій. Цей анімаційний твір, заснований на однойменному романі Діани Вінн Джонс, однак переосмислений режисером крізь призму японського світогляду та естетики, стає багатоаспектною філософською алегорією, що виходить далеко за межі дитячої або фентезійної оповіді.

Візуальна нарація та сюжетна структура аніме постають як складна мережа міфологем і культурних конотацій, що розгортають теми алхімії, війни, трансформації особистості, тілесності, свободи вибору та моральної відповідальності. Цей фільм, на відміну від «Віднесених привидами», має менш виражений японський фольклорний ґрунт, натомість тяжіє до західної магичної традиції, зокрема до образів середньовічної Європи, алхімії, готики, але ключові міфологічні мотиви залишаються універсальними, що дозволяє фільму резонувати з глядачем різного культурного походження [20].

Головна героїня Софі (Іл.8.) проходить шлях ініціації через втрату власної ідентичності: з юної дівчини, яка не впевнена у собі, вона перетворюється на стару жінку внаслідок прокляття Відьми Пустиріща. Подібна трансформація є формою метаморфози, що часто зустрічається в міфології як символ духовного переходу, де фізична деформація слугує зовнішнім виявом внутрішнього перетворення [13]. Старіння у фільмі має двозначне значення: з одного боку, воно є соціальним обмеженням, а з іншого – шляхом до внутрішньої свободи. Софі втрачає зовнішню красу, але натомість здобуває незалежність і моральну силу. Така інверсія гендерних і вікових стереотипів у художньому творі є рідкісним прикладом деконструкції

патріархальних уявлень про жіночу вартість, засновану на молодості та привабливості.

Зрілість Софі перегукується з архетипом мудрої старої – фігури, що символізує завершення циклу ініціації, інтеграцію досвіду та відкриття вищих форм знання. У цьому сенсі трансформація головної героїні має юнгіанське значення: Софі не лише стикається з тіньовим аспектом свого «я», але й поступово інтегрує його, проходячи шлях індивідуації, що завершується не зціленням зовнішнього вигляду, а внутрішньою гармонією та прийняттям себе.

Попри очевидну опору на європейську фентезійну естетику, «Ходячий замок Хаула» глибоко просякнутий японською культурною парадигмою, що надає йому особливої філософської глибини та емоційного резонансу. Саме тонкі, не завжди на перший погляд помітні елементи японського світогляду та художньої традиції визначають унікальний характер фільму, перетворюючи його з адаптації англійського роману на оригінальне авторське висловлювання про сутність буття, зміни, гармонію і відповідальність.

Одним із ключових японських концептів, присутніх у фільмі, є ідея маджюварі – взаємопроникнення протилежностей. У світі «Ходячого замку» не існує жорсткої опозиції між добром і злом: Відьма Пустиріща (Іл. 9.) втрачає свою силу і стає вразливою бабусею, демонічний Кальцифер має людяність і потребує турботи, сам Хаул (Іл. 10.) – суперечливий і вразливий. Це відображає синтоїстське уявлення про природну мінливість речей і цінність кожної форми життя, незалежно від її етапу чи стану. Подібна динаміка відповідає японському сприйняттю світу як процесу постійного становлення, де речі не мають сталого ядра, а натомість набувають значення через взаємозв'язки.

Інший важливий японський принцип – вабі-сабі, тобто краса в недосконалості, тлінності та простоті. Він виявляється в образі замку Хаула, що є негармонійною конструкцією з фрагментів, іржавих деталей, покручених труб і механізмів, але водночас випромінює дивну, органічну чарівність. Його

постійне пересування, нестабільність і мінливість нагадують, що істинна краса полягає в русі, у зміні й адаптації. Те саме стосується й Софі, яка втрачає юну зовнішність, але набуває глибшої внутрішньої краси, що не потребує прикрас. Її сиве волосся, зморшки, спокій і м'якість – це втілення сабі як споглядального прийняття природного перебігу життя.

Особливо помітним є вплив синтоїстського і буддистського уявлення про природу як духовну сутність. Природа у фільмі не просто тло подій, а повноправний учасник – вона має ритм, дихання і ауру. Міядзакі неодноразово підкреслює пейзажі, розквітаючі поля, туманні гори й небо, яке змінюється залежно від емоцій героїв. Цей зв'язок людини з природою, де немає домінування, а лише гармонійне співіснування, глибоко вкорінений у японській культурі і є контрапунктом до індустріального й войовничого світу, що знищує себе.

Принцип омойарі – співпереживання, врахування потреб іншого без вимоги – також пронизує всю структуру взаємин у фільмі. Софі не рятує Хаула шляхом драматичних вчинків, а через терпляче прийняття, турботу й емоційну відкритість. Її здатність бачити цінність навіть у ворогах, допомагати слабшим і зберігати людяність у найважчі моменти – це не геройство у західному розумінні, а приклад глибинної етичної позиції, що лежить в основі японського соціального буття. Навіть стосунки між героями позбавлені романтичної експресії – натомість наповнені делікатністю, жестами, поглядами, відлунням тиші. Так проявляється ма – естетика паузи, простору між подіями, що дозволяє народитися справжньому почуттю.

Крім того, концепція каке-іго (перехідних станів) – ще одна японська риса, яка проявляється через трансформації персонажів. Тут не існує остаточних форм – всі герої перебувають у процесі змін: фізичних, емоційних, духовних. Ця флюїдність станів символізує нестабільність світу, але й водночас його життєву силу. І саме здатність до змін, адаптації та прийняття робить героїв не просто вижившими, а оновленими.

Візуальна мова фільму багато в чому збудована на алхімічних образах. Сам Хаул постає як алхімік і маг, що маніпулює стихіями, простором і власним тілом. Його здатність перетворюватися на птаха, що водночас приваблює і загрожує, є прямою алюзією на міфічні образи змішаної природи, зокрема гарпій, грифонів або феніксів – істот, які символізують одночасно руйнацію і відродження [7]. Цей образ також пов'язаний із мотивом роздвоєної душі – Хаул коливається між людяністю і чудовиськом, між бажанням втекти і здатністю любити. Зміни його зовнішності можна інтерпретувати як алхімічний процес *nigredo* – фази темряви, занурення в хаос і матерію, після якої настає очищення (*albedo*) та нове народження (*rubedo*). Це класичне триетапне структурування алхімічного процесу відображає психологічну трансформацію персонажа, його мандрівку від екзистенційної кризи до внутрішньої цілісності.

Окрему увагу заслуговує тема війни, яка проходить крізь увесь фільм як фоновий, але глибоко тривожний мотив. Міядзакі відомий своєю пацифістською позицією, і в «Ходячому замку Хаула» війна зображена не як героїчна подія, а як наслідок сліпої політики, жадоби влади й дегуманізації. Апокаліптичні сцени бомбардувань, механізовані літаки, зруйновані міста протиставляються чарівному, але вразливому світові природи й індивідуального буття. Такий контраст можна трактувати як повторення міфологічного мотиву боротьби між Хаосом і Космосом, де війна є проявом деструктивного, безликого начала, а герої – спробою повернення до гармонії, цілісності й сенсу [5]. У цьому конфлікті технологічна цивілізація постає як загроза життю, що має глибоку резонансність із постчорнобильською і постфукусімською японською культурною травмою.

Ходячий замок (Іл. 11.) сам по собі є символічним об'єктом – він репрезентує постійний рух, змінність, фрагментарність і складність внутрішнього світу людини. Як алхімічна реторта, лабіринт або психічна структура, замок містить у собі безліч кімнат, порталів і трансформацій, що знову виводить нас на архетипний рівень – внутрішня подорож героя, пошук

себе серед хаосу, зневіри та любові. Софі поступово опановує цей простір, не лише фізично, а й емоційно, привносячи у хаотичне життя Хаула стабільність, тепло та прийняття. Її м'якість і емпатія стають магією вищого порядку – тією силою, що змінює не лише людей, а й саму реальність, відновлюючи зв'язки, гармонію та людяність у просторі руйнації.

Символіка серця у фільмі також є надзвичайно важливою: Хаул, який дав своє серце демонічному вогнику Кальциферу (Іл. 12.) втрачає зв'язок зі своїми емоціями, з вразливістю та моральною відповідальністю. Це можна трактувати як втрату душі в обмін на силу – мотив, знайомий ще з міфу про Фауста. Лише Софі, пройшовши всі випробування, може повернути йому серце – не лише як фізичний об'єкт, а як сутність людяності. Така сюжетна розв'язка є алюзією на ритуал цілісності, коли герой повертає собі роздроблені частини «я» і віднаходить нову форму буття, де любов стає силою, що зцілює і трансформує [29].

Таким чином, «Ходячий замок Хаула» можна тлумачити як сучасну кінематографічну версію алхімічного трактату, що трансформує міфологічні символи у візуальні образи та наративні структури. У ньому війна, метаморфоза, любов і прийняття переплітаються у складну символічну систему, яка, з одного боку, осмислює індивідуальний досвід трансформації, а з іншого – відображає колективні тривоги й надії сучасної культури. Це не лише казка про чарівний замок, а глибока притча про людське серце, ідентичність, свободу і цілісність у світі, що розпадається.

2.3. «Небесний замок Лапута»: технократизм проти природи, спадщина минулого і мотиви катастрофи

Фільм Хаяо Міядзакі «Небесний замок Лапута» (Tenkū no Shiro Rapyuta, 1986) (Іл. 13.) є раннім, але надзвичайно показовим прикладом поєднання екофілософії, соціальної критики, технологічної етики та міфологічного мислення в японській анімації. Створена у період економічного зростання

Японії, ця робота відображає не лише культурну тривогу щодо деструктивних наслідків модернізації, а й глибоку рефлексію над фундаментальними моральними викликами, з якими стикається людство. Міядзакі формує складний наратив, що синтезує антиутопічні мотиви з елементами пригодницького жанру, романтичної інтриги, а також архетипної оповіді про втрату і відновлення гармонії між людиною, технологіями й природою [5].

Центральним образом фільму є Лапута (Іл. 14) – міфічне місто, що ширяє у небесах, наче епічна метафора людського відчуження. Саме ім'я «Лапута» походить із сатири Джонатана Свіфта «Мандри Гуллівера», де місто було уособленням іронії щодо абстрактної науки, відірваної від реального життя. У Міядзакі ж цей образ набуває глибших значень: Лапута – це не лише технологічне диво, а водночас і «мертве серце» цивілізації, що занепала через духовну порожнечу, породжену безвідповідальним пануванням над природою. Вона постає як символ цивілізаційного апогею і водночас краху – метафора технократичного гібрису, коли розвиток знань відбувається без етичного осмислення [20].

Амбівалентність Лапути є фундаментальним прийомом у фільмі: з одного боку – вершина людського інтелекту, потужність технологій, краса інженерного генія; з іншого – холодна, безжиттєва пустка, уособлення духовного занепаду. Така подвійність символу перегукується з філософією Ганса Йонаса про «принцип відповідальності» в епоху технічної цивілізації: знання і влада мають іти поруч з моральним передбаченням їхніх наслідків. Мотив катастрофи у стрічці не представлений як раптовий апокаліпсис, а радше як наслідок тривалої етичної деградації, де цивілізація відмовляється від діалогу з природою. Це відсилає до міфологічних сюжетів про падіння гордовитих культур – Атлантиду, Вавилон, біблійний Вавилонський стовп [8].

Конфлікт між штучним і природним у фільмі оформлений як символічна опозиція між Лапutoю – ізольованим світом техніки – та землею, де живуть звичайні люди: шахтарі, фермери, діти. Цей земний світ уособлює традиційні цінності – праця, турбота, співпереживання, зв'язок з природними ритмами.

Природа в стрічці виступає не як пасивний ландшафт, а як активна сила, що чинить опір механічному домінуванню. Деревя, коріння, мох, які проростають у самому серці покинутого міста-машини, символізують невідворотність природного відновлення і торжество життя над конструктами людської пихи [24]. Навіть залишені роботи на Лапуті демонструють незвичайну лагідність у стосунках з природою – вони годують птахів, плекають рослини, несучи в собі пам'ять про іншу, більш гармонійну мету технологій.

Центральним артефактом сюжету виступає магічний кристал (Іл. 15.), який носить героїня Шита. Цей об'єкт не лише наділений функціональною силою – він є символом спадковості, зв'язку поколінь і відповідальності за минуле. Кристал активує приховану силу Лапути, але водночас вимагає морального вибору: скористатися цією силою чи знищити її задля збереження майбутнього. Це репрезентує архетипічний сюжет героїчного вибору, що відображає фрейдівське розуміння конфлікту між принципом влади (примусу, технології) та принципом любові (емпатії, самопожертви). У контексті екофілософії, кристал символізує людську спроможність або відтворити катастрофу, або обрати шлях цілісного існування [28].

Кульмінація стрічки – руйнування Лапути – подана не як трагедія, а як акт катарсису, очищення. Разом із гігантським деревом залишки міста здіймаються в небо, залишаючи позаду лише спогади. Цей фінал інтерпретується як повернення до космічного порядку, де природа знову посідає центральне місце у світобудові. Образ дерева тут функціонує як міфологема *axis mundi* – світової осі, що поєднує різні рівні буття. Це не лише символ життя, а й візуальне вираження переходу від вертикального панування до горизонтального співіснування з довкіллям [7].

Окремої уваги заслуговує образ дітей у фільмі. Шита і Пазу (Іл. 16.) виступають не як герої традиційної сили, а як носії моральної інтуїції. Вони не мають доступу до технологічної могутності чи політичної влади, проте саме через їхню емпатію, дружбу, чесність і рішучість, відбувається порятунок. Це перегукується з теорією Жана Піаже про моральний розвиток дитини: в юному

віці превалює мораль кооперації, а не домінування. В анімаційному наративі Міядзакі діти втілюють оновлення культури через повернення до автентичних, етичних цінностей, ще не зруйнованих корисливістю дорослого світу.

Міфологічна складова у фільмі «Небесний замок Лапута» не є лише декоративною – вона формує глибинний сенсовий каркас усієї розповіді, органічно вплітаючись у структуру сюжету й естетику. Міядзакі звертається до багатьох архетипів, притаманних як західній, так і східній традиціям, трансформуючи їх у кінематографічні символи з екофілософським навантаженням. Візуальні й сюжетні паралелі з міфами, легендами, сакральними образами та біблійними мотивами не тільки поглиблюють емоційне сприйняття, а й задають філософську глибину, притаманну кіноміфу.

Насамперед, Лапута як небесне місто, є прямою алюзією до уявлень про сакральний простір, відділений від земного життя, – подібно до грецького Олімпу, скандинавського Асгарду чи китайських небесних палаців. Водночас ця небесна локалізація у фільмі не асоціюється з трансцендентною гармонією, а радше з холодною самотністю, відчуженням і технологічною гординою. Тут актуалізується міф про Ікара, який, прагнучи дістатися неба, згорів через надмірну амбіцію. У «Лапуті» ця притча трансформується у застереження проти надмірного технократичного прагнення контролювати світ, нехтуючи моральними межами. Замість духовного піднесення небесна висота уособлює відрив від гуманістичних цінностей і природного начала.

Образ дерева (Іл. 17.), що проростає в серці Лапути, виконує роль не лише символу відновлення природи, а й втілення космогонічного міфу про Світове дерево – *axis mundi*. У традиціях багатьох культур (індійські, скандинавські, слов'янські) дерево є точкою перетину неба, землі та підземного світу – знаком єдності буття. У Міядзакі дерево стає ключовою ланкою, що повертає техногенну порожнечу до життя, відновлюючи баланс. Воно символізує невмирущість природи, яка навіть у покинутому металевому місті здатна прорости, асимілювати залишки цивілізації та знову встановити зв'язок між світом людей і космосом.

Іншим важливим міфологічним елементом є сам кристал, що супроводжує Шиту. Він виконує функцію сакрального артефакту – подібного до священних каменів у світових міфах, зокрема санскритського чінтамані або артурівського Граалю. Кристал вміщує пам'ять роду, доступ до знання й сили, але водночас вимагає від власника відповідальності й моральної чистоти. Його сила активується не стільки через технологічну команду, скільки через етичну рішучість і любов – що вказує на синтез технології та сакрального, у якому мораль переважає над інструментальністю.

Також варто згадати і про архетипічну постать Шити як носійки спадкової сили, що передається по жіночій лінії. У цьому проявляється образ Великої Матері – міфічної фігури, яка уособлює зв'язок між поколіннями, обертг життя, продовження роду. Вона не є активним воїном чи лідером у звичному сенсі, але саме її присутність і жертвна рішучість стають точкою перетворення всієї історії. У цьому контексті Міядзакі відтворює глибинну матриархальну логіку оповіді, притаманну численним міфологічним сюжетам – від шумерської Інани до буддійської Каннон (Гуаньїнь), богині милосердя.

Цікаво також простежити образ роботів, що охороняють Лапуту, – з одного боку, це технологічні істоти, але з іншого – вони демонструють не агресію, а здатність до піклування. У цьому проявляється метафора забутої сакральної функції технологій: не домінувати, а охороняти, служити життю. Вони нагадують нам про янголів або стражів сакральних просторів у міфах, які покликані підтримувати порядок, але не нав'язують силу. Роботи Лапути є парадоксальними хранителями зруйнованої гармонії, втілюючи водночас і втрату мети, і спогад про неї.

Фінальна сцена вознесіння дерева разом із залишками міста до неба може тлумачитися як алегорія відновлення космічної рівноваги – подібно до давніх уявлень про відродження після катастрофи. Це не стільки кінець, скільки повернення до початку, до витоків, де техніка та природа знову можуть увійти у гармонійну взаємодію. Такий мотив властивий численним міфам про

очищення світу через жертву – від біблійного Потопу до індуїстської концепції циклічного часу (калпа), де руйнування передує новому витку творення.

Зрештою, «Небесний замок Лапута» постає не просто як пригодницька історія для молоді, а як глибоко філософська притча про межі людських амбіцій, вразливість перед спокусою влади, загрозу технократичного ізоляціонізму та необхідність етичного переосмислення нашого місця в екосистемі. Через багатшарову символіку, візуальну поетику та кіноміфологічний наратив, Міядзакі створює сучасну притчу, що не лише розважає, а й ставить перед глядачем фундаментальні запитання про відповідальність, пам'ять і цінність гармонії у добу глобальних криз.

Висновки до розділу 2.

Аналіз обраних фільмів Хаяо Міядзакі дозволяє простежити глибоку міфопоетичну структуру його творчості, в якій візуальні образи й сюжетні лінії функціонують не лише як елементи художнього оформлення, а як носії сакрального змісту, символічного мислення та культурної пам'яті. Міядзакі не просто звертається до окремих міфологем, а цілісно вбудовує їх у структуру наративу, трансформуючи їх відповідно до контексту сучасного глядача. Його фільми можна розглядати як сучасні міфи, що осмислюють універсальні теми — ідентичність, ініціацію, межу між світами, протистояння природи і технологій, спадщину минулого й моральний вибір — у формах, які резонують з традиційною символікою, але є цілковито актуальними в культурі XXI століття.

У «Віднесених привидами» (2001) процес дорослішання й морального становлення подається через традиційний мотив подорожі у потойбічний світ, у якому головна героїня зустрічає духів, переживає ініціацію і повертається оновленою. Через візуальну й наративну символіку Міядзакі осмислює концепцію межі між світами як простору випробувань і духовного очищення. У «Ходячому замку Хаула» (2004) розгортається тема трансформації особистості через любов, жертвовність і прийняття себе, а також розкривається

символіка алхімії та війни як архетипових явищ, що змінюють як зовнішній, так і внутрішній світ. Нарешті, «Небесний замок Лапута» (1986) представляє своєрідну міфопоетичну антиутопію, в якій технократичне знання та відрив від природи призводять до катастрофи, а лише повернення до моральних основ і цінності життя дозволяє відновити світовий порядок.

Особливість творчості Міядзакі полягає в тому, що його міфологізм не є архаїчним чи запозиченим у готовому вигляді, натомість він творить нову візуальну міфологію, що поєднує традиційні японські вірування (синтоїзм, буддизм) із західними архетипами й філософськими концептами. Міядзакі виступає не просто як режисер, а як міфотворець, який у формі анімаційного фільму конструює морально-філософське послання, здатне говорити з глядачем різного віку, культури й досвіду. Через синтез образів, глибокий символізм, етичну рефлексію та візуальну красу він формує нову парадигму міфу в сучасному кінематографі, де візуалізація міфологем перетворюється на інструмент культурного самопізнання.

Розділ 3.

Вплив візуальних образів на глядача: психологічний та емоційний рівень сприйняття

Анімаційні світи Хаяо Міядзакі – це не лише художнє тло для оповіді, а й складний психосенсорний простір, у якому глядач переживає цілісну «подію сприйняття». Візуальні образи взаємодіють із звуком, ритмом і просторовою композицією кадру, активуючи водночас когнітивні, афективні й тілесні механізми. Сучасні дослідження аудіовізуального досвіду показують, що анімація здатна запускати в мозку процеси, подібні до переживання реальних подій: рух персонажа чи камери підживлює діяльність «дзеркальних» нейронних систем, які відповідають за емпатію, імітацію дії та формування візуальної ідентифікації [16]. Відтак політ над нічним морем у «Віднесених привидами» або небесна мандрівка Софі в «Ходячому замку Хаула» викликають відчуття тілесного піднесення, хоча глядач лишається фізично нерухомим у кінозалі.

Колір і світло у фільмах Міядзакі мають чітко зчитуваний емоційний код. Психологічні дослідження вказують, що теплі спектральні тони (жовтий, помаранчевий, червоний) прискорюють пульс, викликають стан збудження й емоційного залучення, тоді як холодні кольори (синій, зелений, фіолетовий) знижують активність симпатичної нервової системи, сприяючи релаксації й інтроспекції [17].

У сценах війни Міядзакі послуговується технікою колористичного контрасту: різке поєднання темно-сірих відтінків металу й диму з раптовими вогняними спалахами червоного створює візуальний шок, що підкреслює катастрофічну сутність насильства. Натомість спокійні пастельні світанки, пологі зелені пагорби або глибинна синь неба діють як візуальні «терапевтичні поля», сприяючи психічній регуляції. Ці сцени корелюють із поняттям «ресторативного середовища» у екопсихології, що має здатність відновлювати когнітивні ресурси людини та знижувати рівень кортизолу [26].

Ритм зображення є ще одним інструментом впливу на глядацьке сприйняття. Міядзакі активно використовує прийом «ма» – естетичних пауз або проміжків, які не заповнені подією, але насичені потенціалом для рефлексії. Це концепт, запозичений з японської естетики пустоти (閑, 間), де цінність мовчання, простору та тиші постає як форма змісту. У кінематографічному контексті «ма» дозволяє глядачеві осмислити щойно побачене, не піддаючи розум перевантаженню. Кінотеоретики доводять, що уповільнення ритму зменшує частоту мікросаккад (дрібних рухів очей) і сприяє переходу інформації з короткочасної в довготривалу пам'ять [21]. Тому сцени, де герої просто споглядають захід сонця чи плекають природу, залишають по собі тривкий емоційний слід.

Окремо варто розглянути музичний супровід Джо Хісайші як ключовий елемент аудіовізуального гештальту. Його музика вибудовується на повторюваних арпеджіо, діатонічній гармонії та плавній динаміці, що синхронізується з візуальним рухом камери і формами дизайну. Психомузикологічні дослідження вказують, що поєднання м'яких тембрів зі спіралеподібною кінематографічною траєкторією активує альфа-хвилі в корі головного мозку, які пов'язані зі станом глибокого занурення, зниженим рівнем тривожності й підвищеною уявною продуктивністю [2].

Візуальні архетипи, як-от вода, небо, коріння, оглядові вежі, часто виконують функцію несвідомих інтерфейсів, що запускають юнгіанські сценарії колективного несвідомого. Наприклад, залізнична колія, що йде поверхнею води у «Віднесених привидами», є одночасно образом межі, транзиту й очищення. Згідно з психоаналітичною теорією сюжету, такі мотиви стимулюють катарсисну реакцію, дозволяючи глядачеві здійснити символічне «перехрещення» – зміну ідентичності в межах безпечного художнього середовища [20].

Психологічний ефект фільмів Міядзакі виявляється також у формуванні парасоціальних зв'язків. Персонажі, наділені глибокими внутрішніми конфліктами, моральною неоднозначністю та емпатійною відкритістю,

служать «дзеркалами» глядацьких переживань. Підліткова аудиторія особливо чутлива до таких зв'язків: дослідження соціопсихології вказують, що перегляд «Ходячого замку Хаула» або «Навсікаї» корелює зі зростанням емпатійного індексу, здатністю до моральної рефлексії й критичного ставлення до насильства як до способу розв'язання конфлікту [6].

Не менш значущим є вплив ностальгійних мотивів і автобіографічної пам'яті. Психологічно значущі ландшафти – дитячі поля, старі будинки, запахи і звуки літнього лісу – здатні запускати ефект «мнемічної хвилі», коли пригадування особистих переживань поєднується з художнім сюжетом. Цей феномен у когнітивній естетиці відомий як «емоційне резонування», що сприяє глибшому залученню й естетичному задоволенню. За теорією нейроестетики, змішані емоції – сум поєднаний з радістю (так званий «солодкий смуток») – мають особливу силу впливу, оскільки активують як лімбічну систему, так і префронтальну кору мозку, відповідальну за осмислення й моральне оцінювання [29].

Таким чином, візуальний всесвіт Міядзакі функціонує як мультисенсорна когнітивна екосистема, де художні елементи зливаються в цілісну структуру впливу. На сенсорному рівні — через колористику, ритм і пластику руху; на емоційному — через музику, паузи та ідентифікаційні механізми; на когнітивному — через символічні архетипи, ностальгійні тригери й наративні стратегії, що запускають етичні, філософські й світоглядні рефлексії. Синтез цих чинників перетворює перегляд на афективно забарвлений екзистенційний досвід, що здатний трансформувати уявлення про себе, про інше й про світ як цілісність.

Висновки до розділу 3.

Візуальні образи в анімаційних фільмах Хаяо Міядзакі відіграють ключову роль у формуванні психосенсорного й емоційного сприйняття глядача. Їхній вплив виходить за межі суто естетичного рівня, набуваючи інтегративного характеру, який охоплює когнітивні, сенсорні, афективні та

навіть тілесні аспекти свідомості. Завдяки віртуозному використанню кольорових палітр, м'якого світла, ритмізації руху, монтажної пластики та музичного супроводу, режисер конструює унікальний аудіовізуальний простір, що здатен викликати у глядача глибокі внутрішні переживання, які нерідко мають катарсисний або терапевтичний характер.

Такі прийоми, як «ма» (пауза чи тиша, що дозволяє переживанню розгорнутися), гармонійне поєднання музики з зображенням, а також опора на архетипні структури — образи матері, дитини, духів природи — стимулюють стан глядацької емпатії, емоційного резонансу й ефекту присутності. За допомогою таких візуально-смыслових рішень формується психологічне включення глядача в наратив, яке відповідає концепції *embodied simulation* («втіленої симуляції»), розробленої у межах нейроестетики, коли глядач не лише раціонально осмислює побачене, а й буквально *проживає* його, задіюючи моторні й афективні реакції.

Образи природи, польоту, води та неба, які регулярно повторюються у творчості Міядзакі, функціонують як візуальні архетипи, що апелюють до глибинних шарів колективного несвідомого (за К. Г. Юнгом). Саме через такі символічні образи активізується процес афективної пам'яті та внутрішньої трансформації — глядач несвідомо інтегрує пережитий візуальний досвід у власну психологічну структуру. Ці образи сприяють не лише емоційній регуляції, а й етичній рефлексії, формуванню уявлень про себе та світ.

Таким чином, візуальна мова фільмів Міядзакі працює на рівні асоціацій, символічних форм і афективних ритмів, не потребуючи надмірної вербальної конкретизації. Це робить її особливо потужним засобом міжособистісної й міжкультурної комунікації, здатним пробуджувати емпатію, поглиблювати рефлексію та сприяти емоційно-психологічному зціленню. Естетика Міядзакі виявляється не лише художньою системою, а й глибинним психоемоційним інструментом, що розширює горизонти людського сприйняття.

ВИСНОВКИ

У результаті проведеного дослідження було підтверджено ключову роль міфологічних візуальних образів у творчості Хаяо Міядзакі. Аналіз засвідчив, що візуальна міфологія в його фільмах виконує не лише декоративну, а структуротворчу, емоційну й філософську функцію. Вона формує унікальну художню мову, через яку режисер передає глядачеві глибинні архетипні моделі поведінки, морального вибору, особистісної трансформації та переосмислення реальності.

Проведений аналіз фільмів «Віднесені привидами», «Ходячий замок Хаула» та «Небесний замок Лапута» дав змогу окреслити базові міфологічні теми й мотиви, на яких будується наратив. Так, у «Віднесених привидами» візуальні образи (тунель, міст, безіменні духи, поїзд, купальня Юбаби) структурують сюжет за схемою ініціації: героїня Тіхіро втрачає ім'я, проходить випробування та віднаходить нову ідентичність. У «Ходячому замку Хаула» алхімічні мотиви метаморфози поєднані з темою війни, де візуальні символи руйнування (палаючі міста, літаючі машини, дим) конструюють емоційний наратив моральної драми. «Лапута», у свою чергу, демонструє міфологему «загубленої цивілізації» й архетип «небесного дому» – Лапута постає як символ духовного знання, загубленого внаслідок технократичного засліплення.

На рівні архетипів виявлено, що фільми Міядзакі насичені глибинними структурами колективного несвідомого. Зокрема, це архетип Героя (Тіхіро, Софи, Пазу), архетип Дитини як початку (найчастіше жіночий персонаж), архетип Великої Матері в її позитивному (Зеніба) й негативному (Юбаба) аспектах, архетип Тіні (Безликого), а також образи Посередника, Наставника, Стихій (вогонь, вода, повітря) як візуально-міфологічні компоненти внутрішнього розвитку героя.

Дослідження також показало, що Міядзакі створює міфологію не через відтворення готових сюжетів, а шляхом синтезу культурних кодів. Японська

міфологія (камі, цукумогами, духи природи) органічно переплітається з елементами західної алхімії, християнської символіки, філософії дзен, концепціями переродження і шляху героя за Кемпбеллом. Такий міжкультурний підхід дозволяє фільмам Міядзакі бути водночас локальними й універсальними, що забезпечує широку рецепцію його творчості у світі. Глядач із різних культурних контекстів впізнає знайомі символи – міст, небо, замок, поїзд – і вкладає в них власний зміст, що відкриває простір інтерпретації.

Окрема увага в роботі була зосереджена на психологічному й емоційному впливі візуальних образів на глядача. Завдяки особливій ритміці кадру, колористиці, музиці Дзое Хісаїсі, паузам («ма»), міміці персонажів, просторовим переходам, Міядзакі створює інтимний світ переживання. Глядач не лише спостерігає трансформації героя, а й проходить через них емоційно. Візуальна символіка посилює ефект архетипного впізнавання, що спричиняє катарсис, емпатію, внутрішнє співпереживання й осмислення власних етичних позицій. Наприклад, Безликого глядач може одночасно сприймати як загрозу, як самотність і як виклик – все це закодовано у візуальному ряді.

Дослідження роботи студії Ghibli продемонструвало, що за візуальною складовою фільмів стоїть складна творча система. Ручна анімація, індивідуальні макети, увага до деталей і синестетичний підхід до зображення – все це формує художню цілісність, де візуальне й смислове зливаються в одне ціле. Студія Ghibli стала місцем реалізації філософії «slow animation», що відмовляється від технократичного підходу до створення зображення й орієнтується на глибину емоційної автентичності. Це додатково підсилює міфологічний ефект занурення, адже кожен кадр фільму працює як символічна метафора.

У підсумку, проведене дослідження не лише дозволило виявити багаторівневу міфологічну систему у творчості Міядзакі, а й дало змогу зрозуміти, яким чином анімація, візуальні архетипи та художні структури впливають на глядацьке сприйняття, стаючи інструментом філософського

осмислення світу. Твори Міядзакі є зразком того, як сучасна анімація може формувати культурну пам'ять, бути медіатором між традицією і сучасністю та створювати простір для особистісної рефлексії. Саме в поєднанні естетики, символіки й емоційної глибини полягає феномен його мистецтва, яке вийшло за межі жанру і стало формою сучасного міфу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Борисенко І. Психологічні механізми візуального сприйняття у сучасному кіно. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв*. — 2020. — № 2. — С. 63–70.
2. Гнатюк Л. М. Метафізика трансформацій у фільмах Хаяо Міядзакі. *Актуальні проблеми філософії та культури*. 2023. Вип. 39. С. 83–89.
3. Мороз О. В. Міфологічні архетипи в японській анімації: приклад творчості Хаяо Міядзакі. *Вісник Харківської державної академії культури*. 2022. № 65. С. 112–118.
4. Федорчук М. Емоційний вплив символічного образу в екранних мистецтвах. *Мистецтвознавчі записки*. 2021. № 39. С. 115–123.
5. Яценко М. І. Японський фольклор у сучасній анімації: від традиції до постмодерну. *Науковий вісник Київського національного університету культури і мистецтв*. Серія: Мистецтвознавство. 2021. № 4(2). С. 47–55.
6. Ashkenazi M. Handbook of Japanese Mythology. Oxford: ABC CLIO, 2003. 384 p.
7. Campbell J. The Hero with a Thousand Faces. Princeton: Princeton University Press, 2004. 416 p.
8. Cavallaro D. The Anime Art of Hayao Miyazaki. Jefferson: McFarland, 2006. 268 p.
9. Cavallaro D. Miyazaki's Animism Abroad: The Reception of Japanese Religious Themes by Western Audiences. Jefferson: McFarland, 2015. 220 p.
10. Cirlot J. E. A Dictionary of Symbols. New York: Philosophical Library, 1962. 342 p.
11. Eliade M. Myth and Reality. New York: Harper & Row, 1963. 232 p.
12. Eliade M. The Forge and the Crucible: The Origins and Structures of Alchemy. Chicago: University of Chicago Press, 1978. 174 p.
13. Eliade M. The Sacred and the Profane: The Nature of Religion. New York: Harcourt, 1959. 256 p.

14. Foster M. D. Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of Yōkai. Berkeley: *University of California Press*, 2009. 315 p.
15. Ghibli Museum. Ghibli Layout Designs: Understanding the Secrets of Takahata and Miyazaki Animation. *Exhibition Catalogue*, 2013. 120 p.
16. Jung C. G. Man and His Symbols. London: *Aldus Books*, 1964. 320 p.
17. Kinoshita S. Female Spirits and Social Anxieties in Japanese Ghost Stories // *Asian Folklore Studies*. 2007. Vol. 66, No. 2. P. 237–255.
18. Lamarre T. The Anime Machine: A Media Theory of Animation. Minneapolis: *University of Minnesota Press*, 2009. 424 p.
19. Marks L. U. The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, Memory. Durham: *Duke University Press*, 2000. 360 p.
20. Matsumoto Y. Color Psychology in Japanese Animation: Aesthetic Experience and Mood Perception. Tokyo: *Nihon Art Institute Press*, 2018. 145 p.
21. Miyazaki H. A Speech by Hayao Miyazaki: Here Comes Animation (At Nagoya Cinema Festival 1988) [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/speech.html>
22. Miyazaki H. Starting Point: 1979–1996. San Francisco: VIZ Media, 2009. P. 122–135.
23. Napier S. J. Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation. New York: *Palgrave Macmillan*, 2005. 317 p.
24. Plantinga C. Moving Viewers: American Film and the Spectator's Experience. Berkeley: *University of California Press*, 2009. 254 p.
25. Reider N. T. Japanese Demon Lore: *Oni from Ancient Times to the Present*. Logan: Utah State University Press, 2010. 211 p.
26. Ruh B. Stray Dog of Anime: The Films of Mamoru Oshii. New York: *Palgrave Macmillan*, 2004. 248 p.
27. Sterritt D. The Films of Hayao Miyazaki. Urbana: *University of Illinois Press*, 2014. 168 p.
28. Takabata A. Environmentalism in *Spirited Away* // *Asian Cinema*. 2003. Vol. 14, No. 2. P. 45–56.

29. Tan E. S. *Emotion and the Structure of Narrative Film*. Mahwah: *Lawrence Erlbaum Associates*, 1996. 296 p.
30. Yamatsura A. My Favorite Anime: Studio Ghibli Animator Akihiko Yamatsura on the Anime That Changed His Life [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://grapee.jp/en/170343>
31. Zipes J. *Breaking the Magic Spell: Radical Theories of Folk and Fairy Tales*. Lexington: *University Press of Kentucky*, 2002. 240 p.
32. Zipes J. *The Irresistible Fairy Tale: The Cultural and Social History of a Genre*. Princeton: *Princeton University Press*, 2012. 256 p.

ДОДАТКИ

СПИСОК ІЛЮСТРАЦІЙ

1. «Віднесені привидами» (яп. 千と千尋の神隠し, *Сен то Чіхіро но камікакуші*, досл. Укр. «Викрадення духами Сен та Чіхіро») — повнометражний анімаційний фільм 2001 року від режисера Міядзакі Хаяо. Знятий студією «Studio Ghibli».
2. Тіхіро у світі духів. Тіхіро/Сен — героїня під час ініціації («Віднесені привидами»).
3. Юбаба. Чарівниця і власниця купальні, антагоністка, що втілює темний архетип Великої Матері.
4. Гаку. Ключовий образ фільму, переосмислений автором класичний для Далекого Сходу символ дракону.
5. Хаку. Дух річки Кохаку в людській подобі, символ змін і втраченої природи.
6. Безлик (Каонасі) — амбівалентний дух, що втілює страхи, жадібність і самотність. Збираний образ поганих духів.
7. «Мандрівний замок», або «Замок-мандрівник» (яп. ハウルの動, *Hauri no Ugoku Shiro*, «Мандрівний замок Хаула») — повнометражний анімаційний фільм, створений режисером Міязакі Хаяо та студією Ghibli у 2004 році.
8. Софі. Головна героїня, яка проходить шлях ініціації через втрату ідентичності та метаморфозу під впливом прокляття Відьми Пустиріща.
9. Відьма Пустиріща — зібраний образ жінки-демона. Персонаж зі складною природою, що втрачає силу і стає вразливою бабусею.
10. Хаул. Алхімік і маг зі здатністю перетворюватися на птаха, символ руйнації і відродження.
11. Ходячий замок. Символ постійного руху, змінності та складності внутрішнього світу людини.
12. Кальцифер. Демонічний вогник, що отримав серце Хаула, символ втрати душі заради сили.
13. «Небесний замок Лапута» (яп. 天空の城ラピュタ, *Тенку: но сіро Раяута*) — анімаційний фільм, що вийшов на студії Ghibli 1986 року. Режисер — Хаяо Міядзакі, композитор Дзьо Хісаісі.

14. Лапута. Міфічне місто в небесах, символ людського відчуження та іронії над наукою.
15. Магічний кристал. Символ спадковості, зв'язку поколінь і морального вибору.
16. Шита і Пазу. Герої моральної інтуїції, емпатії та кооперації.
17. Дерево в Лапуті як образ Світового дерева й відновлення єдності природи.

АЛЬБОМ



Іл. 1. «Віднесені привидами» (яп. 千と千尋の神隠し, *Сен то Чіхіро но камікакуші*, досл. Укр. «Викрадення духами Сен та Чіхіро») — повнометражний анімаційний фільм 2001 року від режисера Міядзакі Хаяо. Знятий студією «Studio Ghibli»



Іл. 2. Тіхіро у світі духів. Тіхіро/Сен — героїня під час ініціації.



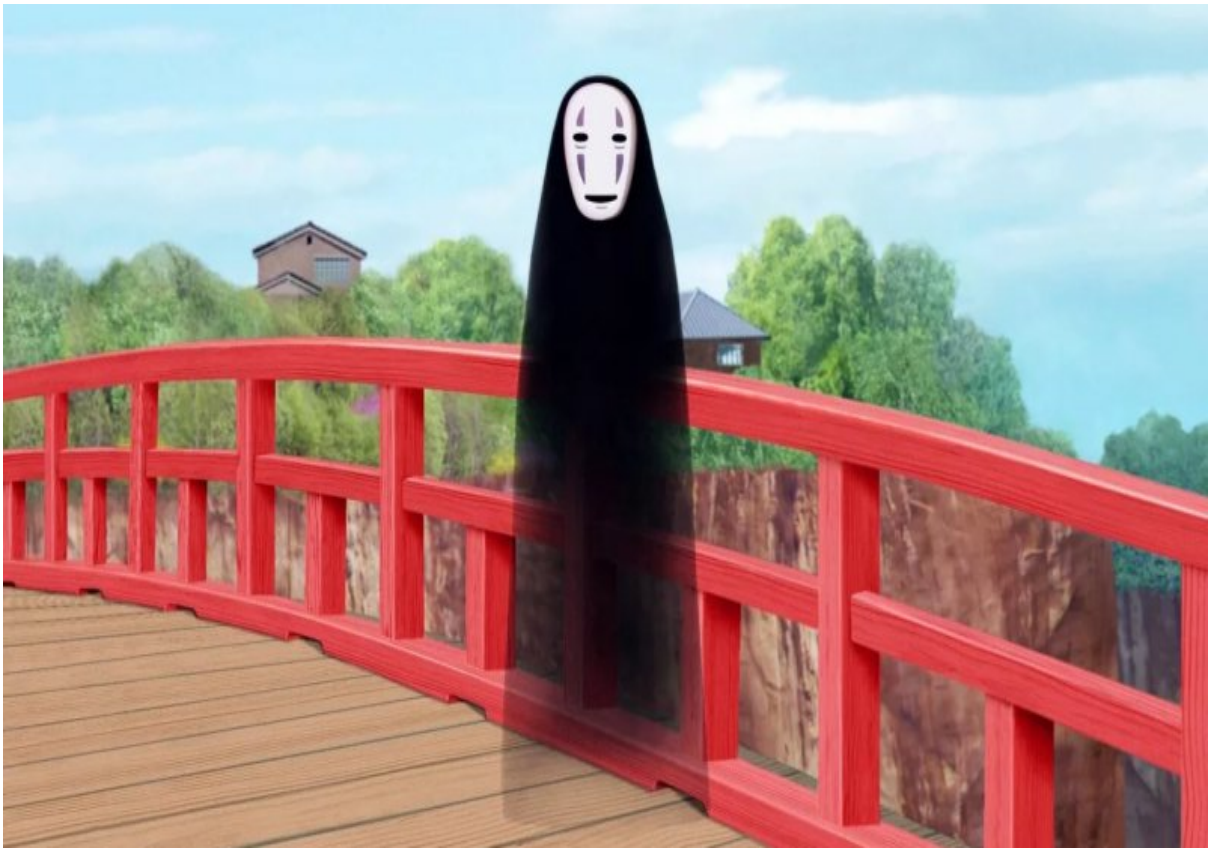
Іл. 3. Юбаба. Чарівниця і власниця купальні, антагоністка, що втілює темний архетип Великої Матері.



Іл. 4. Гаку. Ключовий образ фільму, переосмислений автором класичний для Далекого Сходу символ дракону.



Іл. 5. Хаку. Дух річки Кохаку в людській подобі, символ змін і втраченої природи.



Іл. 6. Безлик (Каонасі) – амбівалентний дух, що втілює страхи, жадібність і самотність. Збираний образ поганих духів.



Іл. 7. «Мандрівний замок», або «Замок-мандрівник» (яп. ハウルの動, *Hauri no Ugoku Shiro*, «Мандрівний замок Хаула») — повнометражний анімаційний фільм, створений режисером Міязакі Хаяо та студією Ghibli у 2004 році.



Іл. 8. Софі. Головна героїня, яка проходить шлях ініціації через втрату ідентичності та метаморфозу під впливом прокляття Відьми Пустиріща.



Іл. 9. Відьма Пустиріща — зібраний образ жінки-демона. Персонаж зі складною природою, що втрачає силу і стає вразливою бабусею.



Іл. 10. Хаул. Алхімік і маг зі здатністю перетворюватися на птаха, символ руйнації і відродження.



Іл. 11. Ходячий замок. Символ постійного руху, змінності та складності внутрішнього світу людини.



Іл. 12. Кальцифер. Демонічний вогник, що отримав серце Хаула, символ втрати душі заради сили.



Іл. 13. «Небесний замок Лапута» (яп. 天空の城ラピュタ, *Тенку: но сіро Раяута*) — анімаційний фільм, що вийшов на студії Ghibli 1986 року. Режисер — Хаяо Міядзакі, композитор Дзьо Хісаісі.



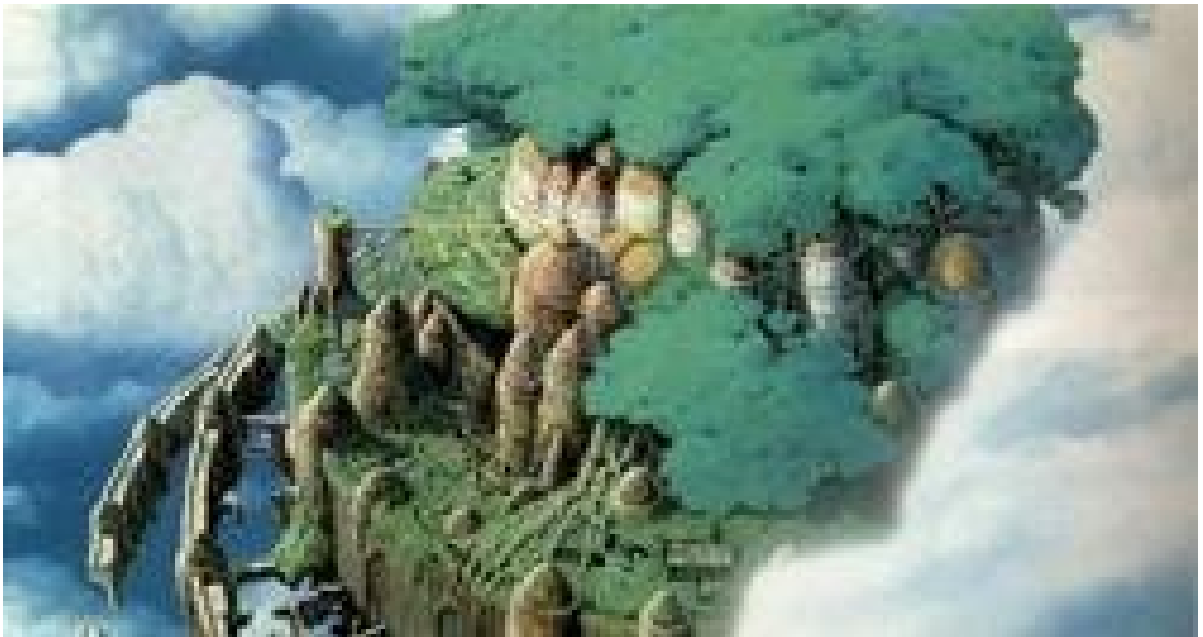
Іл. 14. Лапута. Міфічне місто в небесах, символ людського відчуження та іронії над наукою.



Іл. 15. Магічний кристал. Символ спадковості, зв'язку поколінь і морального вибору.



Іл. 16. Шита і Пазу. Герої моральної інтуїції, емпатії та кооперації.



Іл. 17. Дерево в Лапуті як образ Світового дерева й відновлення єдності природи.