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

ЧЕВАЛКОВА НАТАЛІЯ МИХАЙЛІВНА

ПЕРЕТИНИ ЯПОНСЬКОГО ТА ЄВРОПЕЙСЬКОГО КІНЕМАТОГРАФУ В АНІМАЦІЙНІЙ СТРІЧЦІ САТОСІ КОНА «ІДЕАЛЬНИЙ СМУТОК» (1997)

диплом студентки четвертого курсу
першого (бакалаврського) рівня
за спеціальністю 023 «Образотворче мистецтво,
декоративне мистецтво, реставрація»»
галузі знань 02 «Культура і мистецтво»
ОПП «Мистецтвознавство»
Кваліфікація: Бакалавр образотворчого мистецтва,
декоративного мистецтва, реставрації / мистецтвознавець»

Науковий керівник
Корнєв А. Ю.,
ст. викл.,
канд.мистецтвознавства
Національна шкала____
Кількість балів:_____
Оцінка ECTS_____

Харків – 2023

ЗМІСТ

ВСТУП…….3

РОЗДІЛ 1. Стан наукової вивченності теми.……..…6

Висновки до розділу 1……...17

РОЗДІЛ 2. **Біографія та творчий шлях Сатосі Кона**…….……18

Висновки до розділу 2……..……32

РОЗДІЛ 3. Перетини японського та західного світів в анімаційній стрічці Сатосі Кона «Ідеальний смуток»…….....33

3.1. Вплив японського мистецтва на візуальну мову аніме ……..…33

3.2. Перетини традицій укійо-е та візуальності в «Ідеальному смутку»...42

3.3. Загальний аналіз сюжету стрічки Сатосі Кона……47

3.4. Вплив творчості Сатосі Кона на західний кінематограф…….....56

Висновки до розділу 3……...84

ВИСНОВКИ…….85

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ……89

ДОДАТОК А. Список відеоматеріалів…….

ДОДАТОК Б. Список ілюстрацій…….

ДОДАТОК В. Альбом ілюстрацій……..……...

ВСТУП

Актуальність дослідження. Актуальність даної роботи полягає в досить широкому поширенні японської анімації в так званому «західному світі», а також повсюдне поширення японської культури. При цьому у наукових дослідженнях недостатньо представлений аналіз механізмів її розповсюдження та тиражування, одним із яких є запозичення європейськими та американськими творцями художніх елементів із суто японських творів.

Нині складно переоцінити важливість поширення національної культури будь-якої держави серед громадян інших країн. Для цього використовують різні моделі: виставки, будинки культури, продаж товарів тощо. Японія ж обрала варіант поширення культури через медіапростір.

Японська анімація (далі аніме) вже давно використовується для поширення і тиражування японської культури. Існують студії, які орієнтовані на західного глядача і спеціально створюють аніме, що зможуть бути конкурентоспроможними на західному медіаринку. Розгалужена мережа жанрів і форматів дозволяє аніме охоплювати різні вікові групи, а також групи різного гендерного складу

За даними однієї з найавторитетніших баз даних медіа-контенту в Інтернеті IMDb, японська анімація займає 61% всієї анімаційної індустрії в світі. Беручи до уваги все сказане, не зважати на японську анімацію при вивченні особливостей сучасної японської культури і світогляду, просто неможливо. Слід відзначити постійне зростання в багатьох країнах кількість фан-клубів і груп атаку (самоназва шанувальників японської анімації), які серйозно ставляться до образів і символів, використовуваних в аніме, цінують досягнення аніме і в нашій країні, що робить дослідження ще більш актуальним для українських мистецтвознавців.

Беручи до уваги важливість аніме як всесвітнього поп- і соціального явища та роль, яку відіграє аудіовізуальна продукція як «основний засіб передавання інформації, культури та ідеології», критичний погляд на те, як цей матеріал перекладається іншими мовами та культурами, є важливим аспектом, зокрема, мистецтвознавчих досліджень.

Дослідження творчості Сатосі Кона в анімації є актуальним з кількох причин. По-перше, Кон відомий своїм унікальним стилем, який поєднує реалізм і фантазію, що вносить новий зоровий досвід у світ анімації. По-друге, його вплив на західний кінематограф, зокрема на фільми Крістофера Нолана та Даррена Аронофські, свідчить про значимість його творчості у глобальному контексті. Вивчення його робіт розкриває потенціал анімації як мистецтва та його можливості для висловлення складних філософських і соціокультурних тем.

Незважаючи на наявний масив досліджень, залишаються прогалини, які необхідно усунути. Тоді як попередні дослідження розглядали роботи Кона окремо та вивчали ширший вплив японської анімації на західне кіно, необхідне всебічне дослідження специфічного впливу японського традиційного мистецтва на роботи Кона та його ширшого впливу на західну кінематографічну практику. Ця дослідницька робота покликана заповнити ці прогалини, запропонувавши всебічний аналіз мистецької спадщини Кона і його внеску як у японські, так і в західні кінематографічні ландшафти.

Вивчаючи техніку оповіді, візуальну естетику і тематичні пошуки Кона в контексті японського традиційного мистецтва і ширшого західного кінематографа, це дослідження має на меті забезпечити глибше розуміння його неминущого впливу. Взаємодія між японськими та західними художніми традиціями, а також унікальні культурні обміни, яким сприяє аніме, обумовлює глибше розуміння динамічної природи кіно, що розвивається.

Насамкінець слід зазначити, що наявні дослідження щодо впливу Сатосі Кона на західне кіно та щодо впливу японського традиційного

мистецтва на його роботи заклали основу для розуміння значного внеску цього прозорливого режисера. Однак для повного розуміння складнощів і нюансів цих тем необхідні подальші дослідження й аналіз.

Хоча попередні дослідження заклали основу для розуміння впливу японської анімації на західне кіно, всебічний аналіз внеску Сатосі Кона залишається маловивченою цариною. Спираючись на наявні дослідження, це наукове дослідження покликане заповнити цю прогалину і запропонувати розуміння впливу японського мистецтва на кіномову Сатосі Кона і, в свою чергу, вплив його творчості на західну кінематографічну практику.

Мета дослідження. Метою роботи є дослідження впливу творчості режисера Сатосі Кона на західний кінематограф та вплив японського кінематографа на художню мову Сатосі Кона, на прикладі твору «Ідеальний смуток». Для реалізації поставленої мети були визначені наступні ***завдання***:

– зібрати та систематизувати фахову літературу з обраної проблематики, визначити стан наукової розробленості теми;

– дослідити біографію та творчий шлях Сатосі Кона;

– охарактеризувати особливості художньої мови Сатосі Кона;

– визначити вплив традиційного японського мистецтва на творчість Сатосі Кона;

– дослідити твір С. Кона «Ідеальний смуток» та його вплив на західний кінематограф.

Об'єктом дослідження є художня мова С. Кона.

Предметом є перетини японського та європейського кінематографу в анімаційній стрічці Сатосі Кона «Ідеальний смуток».

Структура роботи. Робота складається зі вступу, 3 розділів, висновків до розділів і загальних висновків, списку літератури (35 позицій) та альбому (49 ілюстрацій).

РОЗДІЛ 1.
СТАН НАУКОВОЇ ВИЧЕНОСТІ ТЕМИ

В останні десятиліття спостерігається дивовижна еволюція японського аніме – жанру, який з 2001 по 2010 рік зазнав значних змін у своїх візуальних характеристиках і основних темах. Ці зміни виходили з сучасного вигляду Японії та резонансу в західній поп-культурі. Відображаючи японську епоху 2000-х років, аніме нерідко звертається до традицій і класичної естетики, підкреслюючи екзотичну «унікальність» Японії. Таким чином, воно відрізняється від типового кіберпанкового та неофутуристичного стилю аніме кінця 1980-х і 90-х років.

Виникає невіддільне питання про те, як Японія виявляє свою унікальність у транснаціональному кінематографічному контексті та як взаємодія з власною історією, родинними ієрархіями, культурною іконографією та естетичними концепціями сприяє глобальному виробництву. Крім того, наскільки Японія обговорює і відображає свою власну історію в контрасті зі своєю сучасною ідентичністю як світового лідера в галузі сучасності та інновацій? Аніме посідає особливе місце не тільки в японській візуальній культурі з її довгою і складною історією виробництва, а й у загальносвітовому контексті, де воно набуло унікальної ідентифікованої присутності.

Дослідження впливу японського аніме та творчості на західний кінематограф стає дедалі актуальнішим і значущим у нашій глобалізованій епосі. Це не лише розширює нашу естетичну та культурну картину, а й сприяє взаємному обміну та взаємодії між різними культурами. Дослідження, присвячені цій темі, допомагають нам розгадати таємниці та проникнути в глибинні шари мистецтва і творчої думки Сатосі Кона, а також зрозуміти, як він втілює японську культурну спадщину в сучасному контексті.

Цей розділ наукової роботи присвячений вивченню важливості дослідження впливу Сатосі Кона на західний кінематограф, а також впливу японського традиційного мистецтва на його художню мову на прикладі анімаційної стрічки «Ідеальний смуток». Він відображає значущість цієї теми, а також представляє дослідників та їхні роботи, які зробили суттєвий внесок у розкриття цієї проблематики. Сатосі Кон, як видатний режисер анімації, залишив незгладимий слід в історії анімаційного мистецтва. Його роботи вирізняються глибоким змістом, сміливим експериментуванням та унікальною візуальною естетикою. Розуміння впливу його творчості на західний кінематограф допоможе розкрити нові горизонти та перспективи в анімації як формі мистецтва. Японське традиційне мистецтво відіграє суттєву роль у формуванні та натхненні робіт Сатосі Кона. Це уособлення багатої історії, культурних цінностей і традицій Японії, які проникають у його фільми й надають їм особливої атмосфери та символічної глибини. Дослідження зв'язку між японським традиційним мистецтвом і творчістю Сатосі Кона дасть ширше розуміння взаємодії культур і мистецтва, а також допоможе усвідомити важливість збереження і просування культурної спадщини.

Почнемо наш огляд з аналізу стану українських досліджень у царині вивчення японського аніме.

О. С. Колесник і М. В. Савеко у своїй праці «Тенденція сучасного аніме: софт скіллс як засіб трансформації суспільства» [4] презентують нову тенденцію в аніме, де головний герой залишається слабким, не отримуючи нових вмінь, але знаходить потужних друзів. Також згадується наявність тіньового персонажа, який передає ГГ свою силу, або наявність дивних здібностей, які здаються абсурдними, але виявляються корисними. Ця тенденція може бути трактована як висміювання певного типу політиків, що тяжіють до владоцентричної моделі відносин між людьми. Використання софт-скілів (нематеріальних навичок) в цих аніме позиціонується як засіб змінити соціальне середовище та підняти моральний рівень інших персонажів.

У публікації з наукової конференції «Європейська культура в аніме: трансформації та деформаціх» [5] Колесник та Савеко зосереджуються на впливі європейської культури на японське аніме. Автори зазначають, що в аніме часто зустрічаються образи та сюжети, які мають західне походження, і це пов'язано з маркетинговими розрахунками. Однак через серйозні культурно-цивілізаційні відмінності, такі запозичені мотиви в аніме часто зазнають трансформації та навіть деформації.

Стаття обговорює вплив глобалізації на популярну культуру і зокрема на анімацію. Зазначається, що зміни в наукових, філософських та технологічних парадигмах суттєво змінюють спосіб сприйняття світу, особливо серед молоді. Анімація в Японії вважається потужним елементом глобальної популярної культури, і у популярних аніме-тайтлах героями часто є не японці, а представники західної культури або особи без чіткої національно-цивілізаційної ідентифікації. Причиною цього є як інтерес японців до західної культури, так і бажання успішніше позиціонувати японську продукцію на міжнародному рівні. Автори зазначають, що це явище має як позитивні, так і негативні аспекти, такі як розширення кругозору, але втрата етнокультурної самобутності. Зазначається, що не всі мангаки та аніматори, які бажають проникнути на західний ринок, належним чином розуміють інші культури, і це може призводити до незрозуміння міжнаціональних цивілізаційних принципів. Текст висуває припущення, що принципи постмодернізму, такі як іронія та деконструкція, дозволяють обходитися без традиційного розуміння інших культур. Загальною метою статті є розгляд впливу європейської культури на японське аніме та його наслідки з позиції культурології та глобалізаційних процесів.

У статті «Соціолект субкультури аніме в лінгвокультурному середовищі Японії» [6] авторства аспірантки кафедри східної філології Київського національного лінгвістичного університету О. І. Кравець, досліджується молодіжна субкультура аніме (отаку), яка виникла і

сформувалася в Японії, а згодом поширилася серед молодіжних спільнот по всьому світу та здобула міжнародне визнання. Стаття розглядає аніме-субкультуру як цілісне утворення з власною системою цінностей, переконань, способами соціальної та мовної поведінки. Основна увага зосереджена на соціолекті молодіжної аніме-субкультури як засобі вияву мовної ідентичності в лінгвокультурному середовищі Японії. Стаття також порівнює розвиток соціолекту аніме-субкультури в лінгвокультурному середовищі Японії та України. Використання японських запозичень у соціолекті українських прихильників аніме підкреслює їхню зацікавленість у японській. мові та бажання виражати свою прив'язаність до аніме-культури. У статті з'ясовано, що соціолект аніме-субкультури українських отаку має свої особливості порівняно з японським соціолектом.

Кваліфікаційна робота магістра з японської філології «Стилістичні особливості використання японської мови в аніме» [7] студента факультету сходознавства Д. А. Маніна розглядає стилістичні особливості використання японської мови в аніме. Робота досліджує сучасну японську анімацію, яка є популярною та різноманітною, зокрема з погляду мовного виразу. Автор роботи зосереджується на стилістичних особливостях мовлення персонажів аніме, включаючи вживання експресивних часток, іменних суфіксів та особових займенників. Також досліджуються гендерні особливості мовлення чоловічих і жіночих персонажів. Метою роботи є аналіз стилістичних особливостей японської мови у форматі аніме.

С. О. Руських, аспірантка Національного педагогічного університету ім. М. П. Драгоманова, у своїй статті «Національні архетипи в сучасному змісті моделі японської культурної політики» [12] розглядає модель культурної політики Японії, її основні напрями та особливості, які пов'язані з традиційним світосприйняттям, візуальністю, чуттєвістю, східною естетикою та орієнтацією на загальнолюдські цінності. Авторка стверджує, що ця модель, зосереджена переважно на молоді, відрізняється від багатьох моделей

культурної політики західних країн і реалізується в межах масової культури. Вона має суттєвий вплив на американську культуру та приваблива для мешканців інших регіонів.

Руських стверджує, що продукти японської креативної індустрії, завдяки чуттєвій сутності авторів, рефлектують важливі загальнолюдські проблеми, такі як екологія, соціальна несправедливість, емоційні переживання підлітків та сімейні цінності. Аніме та манґа відображають ці проблеми у надзвичайно естетичній візуальній формі, що часто робить їх подібними до творів мистецтва. Шанувальники цих жанрів вважають їх прикладом ідеального балансу між візуальним та смисловим навантаженням, що задовольняє як філософські роздуми про смисл буття, місце людини в суспільстві та дихотомію добра й зла, так і естетичні потреби.

У іншій своїй статті «Японські аніме у контексті філософії гумору: глобальна локальність» [13] вона аналізує філософський аспект гумору в японських аніме, зосереджуючись на його ролі як інструмента протесту та легітимації. Вона також вказує на специфічність аніме як відображення японської візуальної культури та результату модернізації з альтерглобалістичним типом мислення.

Аніме має безпрецедентний стосунок не тільки до японської візуальної культури з довгою і складною історією виробництва, а й до особливої ідентифікованої присутності на світовій сцені. На частку фільмів аніме припадає половина всіх касових зборів Японії, що дає змогу поглянути на ставлення Японії до естетики та культурного сприйняття, про що пишуть багато дослідників-кінознавців, зокрема й Річі Дональд у своєму путівнику японським кіно [27: 251-258 pp.]

З 1980-х років зростаюча присутність японської поп-культури на світових ринках призвела до появи Японії як нації, що характеризується своєю «крутою» візуальною культурою та унікальністю.

Як пише Енн Еллісон про глобальне захоплення J-cool: «Радше «Японія» працює як позначення певного бренду та суміші фантазійних товарів: товари, що надихають уявний простір, водночас чужий і знайомий, а також суб'єктивність постійного потоку та глобальної мобільності.». [14: 12 p.]

Японське аніме стало для багатьох західних глядачів основним способом зануритися в широкий спектр японських товарів, відеоігор, телевізійних шоу, коміксів і фільмів, які Японія представляє за кордоном. Термін «аніме» в японському контексті охоплює не тільки особливий художній стиль, який західні шанувальники визнали, що містить унікальні сюжети, персонажів і кінетичну естетику, а й у ширшому розумінні відноситься до анімації (animēshon), чи то японської, чи то іншої. З огляду на те, що аніме представляє розмаїття жанрів і стилів, його популярність усередині країни і за кордоном надає йому особливого становища як одному з найрізноманітніших культурних експортів Японії.

За останні роки глобальний феномен аніме вийшов за межі Японії і, подібно до багатьох «національних» кінематографів, став способом запропонувати іноземним глядачам візуальний образ сучасного японського життя. Таким чином, західні шанувальники аніме можуть вирішити зануритися в багату історію Японії та краще зрозуміти ті тонкі або культурно специфічні мотиви, які присутні в деяких аніме. Це стає можливим завдяки аніме, яке відіграє роль не лише розважального формату, а й унікального вікна в японську культуру та історію.

Як зазначають Колін Оделл і Мішель Ле Блан: «Попри вплив Заходу на японську культуру, Японія – це суспільство, що зуміло зберегти свої звичаї, практику, їжу, одяг та етикет навіть перед лицем світової корпоративної гегемонії». Хоча для того, щоб насолодитися фільмами, не обов'язково мати уявлення про японську культуру, певне знайомство з нею необхідне для того, щоб зрозуміти її тонкощі». [25: pp. 22-31, 117-120]

Аналогічним чином, соціально-політичний підтекст аніме може вказувати на діахронічну закономірність, яка передає загальний культурний настрій. Аніме унікальне тим, що це форма медіа, яка завдяки своїй універсальній візуальній привабливості та стилістичним якостям, більшою мірою, ніж фільми живої дії, може бути схильною до мистецького вибору, що втілює мотиви часу. Подібно до творів ксилографії укійо-е («плаваючий світ») періоду Едо (1603-1868), аніме стає засобом вираження культурної ідентичності, але водночас зумовлене економічним контекстом, цільовою аудиторією та впливом глобального кіно. Естетика та культурна мета аніме зазнавали розвитку в сучасній Японії, особливо в глобальному контексті.

Протягом останніх десятиліть мистецтвознавці, арт-критики та кінознавці виявили значний інтерес до вивчення впливу японського аніме, зокрема робіт Сатосі Кона, на західний кінематограф та взаємозв'язок із японським традиційним мистецтвом. Кілька важливих дослідників та їхні роботи справили суттєвий вплив на розвиток цієї теми, розкриваючи її різні аспекти та поглиблюючи наше розуміння.

Художній вплив Сатосі Кона на західне кіно, а також вплив японського традиційного мистецтва на його роботи являють собою захопливу та значну сферу дослідження. Мета цього розділу – вивчити наявний масив досліджень за цими темами, виділити відомих дослідників та їхні роботи. Вивчивши обсяг і глибину попередніх досліджень, ми зможемо визначити, наскільки повно було розкрито тему, і виявити прогалини, на усунення яких спрямована ця дослідницька робота. Книжка Ендрю Осмонда «Сатосі Кон: Ілюзіоніст» (2008) *[26]* - це комплексне дослідження, присвячене життю, творчості та художньому баченню відомого японського режисера Сатосі Кона. Книга пропонує детальний аналіз фільмів Кона, досліджуючи їхню тематичну глибину, техніку оповіді та візуальний стиль.

«Сатосі Кон: Ілюзіоніст» слугує цінним джерелом інформації як для науковців, так і для фанатів, зацікавлених у розумінні унікального внеску

Сатосі Кона у сферу анімації та кіно. Книжка починається з проникливого вступу, в якому дається огляд кар'єри та художньої філософії Кона, що створює основу для подальшого аналізу його фільмів. Осмонд використовує хронологічний підхід, детально розглядаючи кожну з основних робіт Кона, включно з «Ідеальним смутком» (1997), «Актрисою тисячоліття» (2001), «Одного разу в Токіо» (2003) і «Паприкою» (2006). У книзі також досліджується незакінчений фільм Кона «Машина снів», проливаючи світло на його творчий процес і нереалізований потенціал цього проєкту.

Однією з ключових переваг книги Осмонда є всебічний аналіз фільмів Кона. Кожен розділ присвячений конкретному твору і містить ретельне дослідження структури оповіді, тематичних мотивів і візуальної естетики. Автор приділяє пильну увагу психологічній глибині та складності оповіді Кона, досліджуючи теми ідентичності, пам'яті, сприйняття та розмитості реальності й ілюзії. Завдяки детальному аналізу сцен і контекстуальним посиланням він ефективно передає суть фільмів Кона і тонкощі його режисерського підходу.

Осмонд підкреслює відмітний візуальний стиль і прийоми, які використовує Сатосі Коном упродовж усієї його фільмографії. Він досліджує використання Коном монтажу, монтажу і зміни перспективи для створення відчуття дезорієнтації і психологічної напруги. Книга також присвячена дослідженню снів і підсвідомості Кона, підкреслюючи його схильність до сюрреалістичних образів і візуальних метафор. Осмонд ефективно пов'язує художній вибір Кона з ширшим контекстом японського кіно та його впливом на західних кінематографістів. На додаток до аналізу окремих фільмів, Осмонд розглядає роботи Кона в контексті ширшого ландшафту японської анімації та міжнародного кіно. Він обговорює культурні та історичні впливи, які сформували мистецькі почуття Кона, включно з впливом традиційного японського мистецтва, літератури та театру. Автор також досліджує прийом і визнання критиків, які отримали фільми Кона як у Японії, так і на Заході,

наголошуючи на їхньому значенні в подоланні розриву між анімацією та живим кіно.

Унікальним аспектом книги Осмонда є дослідження незавершеного фільму Кона «Машина снів». Він вивчає наявну інформацію та наміри Кона щодо цього проєкту, даючи уявлення про те, що могло б стати ще одним чудовим доповненням до фільмографії Кона. Ця дискусія слугує свідченням неминущої спадщини Кона та впливу його творчості на світ анімації та кіно.

Сьюзан Нап'є, відома вчена в галузі японської анімації та кіно, зробила помітний внесок у вивчення впливу Сатосі Кона на західне кіно. Книжка її авторства «Аніме від Акіри до замку Хаула, що рухається» (2005) [24] - це фундаментальна праця, в якій розглядаються культурні, мистецькі й тематичні аспекти японського аніме та його вплив на світовий кінематограф. У цьому аналізі ми представимо огляд і оцінимо значний внесок, зроблений Нап'є в дослідження аніме.

«Anime from Akira to Howl's Moving Castle» пропонує всебічний огляд історичного розвитку, художніх стилів і тематичних досліджень, представлених у японському аніме. Нап'єр використовує широкий підхід, обговорюючи низку впливових аніме-фільмів від новаторського «Акіри» (1988) до чарівного «Howl's Moving Castle» (2004) знаменитого режисера Хаяо Міядзакі. Книжка досліджує глобальну привабливість аніме, його зв'язок із японською культурою та його здатність розв'язувати складні соціальні та політичні проблеми. Нап'є надає цінний культурний контекст для розуміння походження та розвитку аніме в японській індустрії розваг. Вона наголошує на впливі історичних подій та суспільних змін на розвиток аніме, включно з періодом відновлення після Другої світової війни та зростанням технологічного прогресу. У своєму аналізі Нап'є підкреслює, як аніме долає культурні кордони, стаючи значною частиною світової поп-культури і впливаючи на західні кінематографічні практики.

Одним із примітних аспектів роботи Нап'є є дослідження повторюваних тем і мотивів в аніме. Вона виявляє і досліджує такі теми, як ідентичність, технології, екологізм і розмивання реальності та фантазії. Вона заглиблюється у складність цих тем, показуючи, як аніме використовує техніку оповіді для розкриття цікавих тем і привернення уваги до суспільних проблем. Авторка досліджує різні візуальні та художні стилі, характерні для аніме. Вона обговорює вплив традиційних японських видів мистецтва, таких як укійо-е та кабукі, на візуальну естетику аніме. Крім того, розглядається використання анімаційних технік, як-от cel animation і computer-generated imagery (CGI), та їхній вплив на художнє вираження в аніме. Завдяки детальному аналізу конкретних фільмів, Сьюзан підкреслює інновації та креативність, проявлені у візуальному поданні аніме.

Нап'є присвячує значну частину своєї книги аналізу гендерної репрезентації в аніме. Вона розглядає зображення жіночих персонажів, концепцію архетипу «чарівної дівчинки» та роль ґендеру в аніме-оповідях, а також досліджує, як аніме кидає виклик традиційним ґендерним нормам і дає нюансоване зображення жіночої самостійності та розширення прав і можливостей. Її аналіз проливає світло на складність і розмаїття гендерної репрезентації в аніме.

Ще одна визначна постать у галузі вивчення аніме та медіа - Томас Ламарр. У своїй книжці «The Anime Machine: A Media Theory of Animation» (2009) [22]. Ламарр досліджує естетичні та культурні аспекти аніме, вивчаючи його зв'язки з японськими художніми традиціями. Він пропонує цінну медіатеорію аніме, яка досліджує технологію виробництва аніме та його представлення тривимірного світу через маніпуляції з целулоїдними шарами. Він також обговорює стосунки між чоловіками, технологіями, сексуальністю і культурним споживанням, які аніме висуває на перший план, критикуючи психоаналітичні профілі отаку японських вчених Тамакі Сайто і Хірокі Адзума. У той час як об'ємний том Ламарра охоплює велику історію японської

анімації та заглиблюється в критичний аналіз оповідань і персонажів аніме, основні теми цієї книги виникають при вивченні образів аніме. Загальна структура «Машини аніме» рухається від технології створення зображень аніме і того, як ця технологія сформувала естетику середовища, до культури отаку, що почала уважно вивчати ці зображення після розповсюдження відеокасет, до аналізу постаті отаку через споживані зображення.

Дослідження Марка Стейнберга здебільшого зосереджені на перетинах японської анімації та глобальних медіакультур. У своїй книжці « Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan « (2012) [33] Стейнберг досліджує економічні та культурні аспекти транснаціонального поширення аніме. Його праця забезпечує ширший контекст для розуміння прийому та поширення японської анімації в західній кіноіндустрії.

Попередні дослідження розглядали цю тему з різних боків, часто вивчаючи ширший вплив японської анімації на західне кіно, а не зосереджуючись лише на Сатосі Коні. Хоча ці роботи дають цінне уявлення про культурні обміни між Японією та Заходом, конкретний внесок Сатосі Кона залишається відносно маловивченим. Наявні дослідження здебільшого аналізують техніку оповіді, тематичні пошуки та візуальний стиль Кона в контексті його окремих фільмів. Однак всебічне дослідження впливу японського традиційного мистецтва на роботи Кона та його впливу на західну кінематографічну практику ще належить провести.

Ця дослідницька робота покликана заповнити прогалини в існуючих дослідженнях, провівши великий аналіз впливу Сатосі Кона на західне кіно. Вивчаючи способи, якими Кон черпав натхнення в японському традиційному мистецтві, і досліджуючи, як його роботи вплинули на західний кінематограф, дане дослідження прагне забезпечити всебічне розуміння художньої спадщини Кона.

У наступних розділах цієї роботи будуть розглянуті унікальні техніки оповіді Сатосі Кона, його візуальна естетика і використання символізму, а

також конкретні приклади його впливу на західний кінематограф. Вивчаючи роботи Кона у зв'язку як з японським традиційним мистецтвом, так і з ширшим західним кінематографом, дане дослідження прагне пролити світло на неминущий вплив його візіонерського внеску.

Висновки до розділу.

Дослідження впливу Сатосі Кона на західне кіно, впливу японського традиційного мистецтва на його роботи та присутності аніме в західному кіно продемонстрували значущість цих тем для розуміння взаємодії між культурними, мистецькими та кінематографічними обмінами. У цьому розділі ми розглянули стан наукового дослідження цієї теми, виокремивши дослідників та їхній внесок.

Аніме, як японська анімація, здобуває все більшу популярність у світі. Його вплив на культуру та суспільство стає все більш помітним, і багато науковців та мистецтвознавців з усього світу проявляють інтерес до цього явища. Україна також виявляє зростаючий інтерес до аніме, що спонукає українських науковців та мистецтвознавців вивчати та досліджувати його.

РОЗДІЛ 2.
БІОГРАФІЯ ТА ТВОРЧИЙ ШЛЯХ САТОСІ КОНА

Сатосі Кон був японським режисером, сценаристом і мангакою, чиї роботи отримали світове визнання і були відзначені безліччю нагород. Він народився 12 жовтня 1963 року в місті Саррого, на півночі Японії, і виявив свій інтерес до мистецтва і кіно з дитинства. У зв'язку з переведенням батька на іншу роботу, навчання Кона з четвертого початкового класу до другого класу середньої школи проходило в Саппоро. Сатосі також був однокласником і близьким другом художника манги Сейхо Такідзави.

Навчаючись у середній школі Хоккайдо Кусіро Корі, Кон прагнув стати аніматором. Його дитинство було тим випадком, коли найперші інтереси будуть направляти його в житті. З ранніх років Сатосі надихали такі картини, як «Космічний бойовий корабель Ямато», «Хайді, дівчинка Альп», «Конан – хлопчик з майбутнього» і один із родоначальників жанру меха «Mobile Suit Gundam». У вільний від школи час, проводив за читанням манги. Зокрема, він дуже любив мангу для дівчаток, що нітрохи його не бентежило. Одним із найулюбленіших його творів був «Дому. Дитячі сни». Це була моторошна манга про протистояння двох екстрасенсів, де дівчинка боролася проти божевільного старого. У майбутньому Кон визнав, що якби йому запропонували зняти фільм тільки за однією єдиною мангою – він би обрав цю. [29]

В юності Сатосі вирішив стати на шлях графічного дизайнера, і в 1982 вступив до Токійського художнього університету мистецтв Мумасіно, де вивчав живопис і графічний дизайн, а також писав сценарії для фільмів і телевізійних шоу. На той час він переглянув величезну кількість фільмів і був захоплений творчістю Ясутакі Цуцуї, основоположника японського модернізму в літературі. У книгах цього автора сюрреалізм і чорний гумор межують і завжди стоять по сусідству. Він часто використовує психоаналіз у

своїй творчості, висміює японські табу, надаючи їх сатирі. Схоже, так можна сказати стосовно і творчості Кона, адже він дуже багато перечитував книжки цього автора, що не могло не вплинути на нього.

У ті роки він почав писати свою мангу і відправляти її в різні журнали та дебютував як художник манги з коротким томом «Торіко» (1984) і посів друге місце в 10-й щорічній премії Тецуя Чіба, яку проводив журнал Young Magazine (Kodansha). На одному з нагороджень Сатосі познайомився зі своїм другим кумиром Кацухіро Отомо, який взяв його помічником у роботі над легендарною мангою «Акіра». [Іл.1,3]

«Акіра» – серія манги, створена Кацухіро Отомо, яка спочатку виходила з 1982 по 1990 рік [Іл.2,4]. Дія манги відбувається в Нео-Токіо, місті, відновленому після руйнувань, спричинених Третьою світовою війною. Історія оповідає про двох підлітків-байкерів, Канеде і Тецуо, які опиняються втягнутими в урядову змову і стикаються з екстрасенсорними здібностями. Пізніше Сатосі працював як художник-постановник над екранізацією «Акіри» 1988 року. Хоча він не брав повноцінної участі у створенні манги, а тільки допомагав, вона справила на нього великий вплив, особливо використання наукової фантастики для дослідження соціальних і політичних тем.

«Акіру» часто хвалять за детальне і складне художнє оформлення, особливо за зображення футуристичних технологій і міських пейзажів[Іл.5] . Оповідання Отомо також вирізняється складністю та неоднозначністю, часто залишаючи читачам можливість самим інтерпретувати теми та сенс. Одна з головних тем «Акіри» – наслідки безконтрольного технологічного прогресу і можливість використання наукового прогресу в руйнівних цілях. Ця тема розкривається через використання екстрасенсорних здібностей і розвиток потужної, руйнівної сили, відомої як «Акіра». [24: 40 р.]

Інша тема – боротьба за владу і контроль у суспільстві, яке стало роздробленим і корумпованим. Спроби уряду придушити розвиток

екстрасенсорних здібностей і зберегти контроль над своїми громадянами, є центральним конфліктом у цій історії.

Загалом, «Акіра» є основоположним твором у жанрах наукової фантастики та кіберпанку, досліджуючи складні теми і представляючи яскраве бачення антиутопічного майбутнього. Його вплив простежується в незліченних творах японської та західної наукової фантастики, які послідкували за ним.

Після допомоги з цим проектом, Сатосі Кон остаточно став працювати асистентом Кацухіро Отомо. Після закінчення коледжу 1987 року, Кон став автором однотомної манги «Kaikisen» (1990) [Іл.6] – однієї з перших своїх особистих робіт, яка проходила в дуже важких умовах. Він стикався з жорсткими графіками і постійним тиском термінів, а також із пристрастю до алкоголю, яка призвела до недуги. Кон опинився на краю виснаження, але його пристрасть до манги і творчості допомогла йому продовжувати роботу. "Kaikisen" (також відома як "Повернення до моря") - це серія манґи, яка представляє захопливий сюжет, зосереджений навколо знахідки русалчиного яйця та подальших конфліктів, що виникають у родині Йосуке та громаді. Історія розгортається у поєднанні міфології, традицій та людських стосунків, створюючи насичену оповідь, що спонукає до роздумів.

Манґа починається з Йосуке, молодого чоловіка, який часто відвідує пляж зі своїм собакою Фуджімурою. Звичний розпорядок дня Йосуке набуває загадкового повороту, коли він набирає океанської води, виконує молитву і повертається до храму Хірацу. У сараї він зустрічає загадкову присутність і вступає з нею в розмову. Ця інтригуюча зав'язка одразу ж задає тон історії, сповненій надприродних елементів і стародавніх звичаїв. Оповідь загострюється, коли приїжджає батько Йосуке, Йозо, зі знімальною групою телебачення. Йозо знайомить знімальну групу з важливим артефактом - русалчиним яйцем - і ділиться сімейною легендою, пов'язаною з ним. Ця легенда розповідає, що багато поколінь тому предок Йосуке зустрівся з

русалкою, яка попросила повернути їй яйце. Було укладено пакт, який зобов'язував родину Йосуке оберігати яйце протягом шістдесяти років, що призвело до гармонійних стосунків з океаном та щедрої риболовлі. Однак напруженість виникає, коли дідусь Йосуке, Юдзі, перериває взаємодію телевізійників з яйцем. Юдзі категорично проти того, щоб виставляти яйце на загальний огляд, побоюючись потенційних наслідків для крихкого природного балансу. Натомість Йозо, втомлений давніми звичаями, прагне змін у громаді. Конфлікт між Юдзі та Йодзо відображає ширше тематичне дослідження традиції та прогресу. Манґа заглиблюється в питання, чи збереження давніх звичаїв необхідне для підтримки гармонії з природою, чи адаптація та прийняття змін є важливими для зростання громади.

Посеред цього сімейного та ідеологічного конфлікту Йосуке розривається на частини. Він шукає розради, дистанціюючись від суперечки, і вирушає на прогулянку сільською дорогою зі своїм другом Тецу. Ця подорож дає можливість для самоаналізу, оскільки Йосуке бореться зі своєю ідентичністю та тягарем сімейних обов'язків. Сюжет "Кайкісен" характеризується дослідженням зв'язків людини зі світом природи та наслідків порушення крихкого балансу між ними. Він порушує питання про наслідки нехтування давніми традиціями, збереження природної гармонії та роль людини у підтримці цієї рівноваги. Загалом, "Kaikisen" пропонує інтригуючу та спонукаючу до роздумів оповідь, яка переплітає елементи міфології, сімейної динаміки та суспільних конфліктів. Манґа запрошує читачів замислитися над власними стосунками з традиціями, природою та вибором, який формує їхнє життя.

Коли «Kaikisen» було завершено, історія вийшла доволі зім'ятою, але, тим не менш, мангака продовжив свою працю і, незважаючи на труднощі та невдачі, став більш досвідченим і майстром своєї справи. Kaikisen була першою опублікованою роботою Сатосі Кона, і вона здобула визнання критиків за новаторську оповідь і майстерність. Ця робота залишається

значним твором в історії манги і є свідченням унікального бачення Кона та його здібностей до написання історій. [Іл.7]

Незважаючи на те, що далі на мангаку чекало ще одне важке випробування у вигляді важкої хвороби (гепатиту А) та боротьби з ним, він продовжив працювати над своїми проєктами і створив кілька успішних манг, включно з «Nijigahara Holograph» та «Opus». Його роботи були добре прийняті критиками і шанувальниками манги, Після закінчення університету, Сатосі почав співпрацювати з відомим японським художником Кацухіро Отомо, допомагаючи йому з роботою над бекграундом в аніме-фільмі «Roujin Z» [Іл.8]. Він проявив себе як працьовитий і талановитий художник, і Отомо став йому довіряти, даючи можливість працювати разом із ним.

Сатосі написав сценарій для фільму Кацухіро Отомо «Квартирний жах», працював супервайзером для аніме Мамору Ошії «Поліція майбутнього: Повстання» та інших анімаційних фільмів. Потім він працював над мангою «Серафим – 266613336 крил» [Іл.9] разом з Осії, її було опубліковано 1994 року в Animage. У 1995 році Кон виступив сценаристом, верстальником і художником-постановником короткометражного фільму «Магнітна троянда» [Іл.10], першого з трьох короткометражних фільмів у циклі Кацухіро Отомо «Спогади про майбутнє». Після цього роботи Кона вирізнятимуться повторюваною темою змішання фантазії та реальності. [31]

«Магнітна троянда» – це науково-фантастичний аніме-фільм, дія якого відбувається в антиутопічному майбутньому. Сюжет обертається навколо групи прибиральників космічного сміття, які натикаються на сигнал лиха, що виходить від, здавалося б, покинутого космічного корабля. Потрапивши на корабель, вони виявляють там прекрасну оперну співачку Єву, яка створила віртуальний світ усередині корабля. Однак у міру того, як команда досліджує віртуальну реальність, вони починають втрачати зв'язок зі своєю власною реальністю, а їхні минулі спогади переплітаються зі спогадами Єви.

Одним із найяскравіших аспектів «Магнітної троянди» є її візуальний стиль. Анімація вражає своєю деталізацією, а використання кольору – майстерністю. [Іл.11] У фільмі поєднуються традиційна ручна анімація і CGI, що створює унікальний візуальний ефект, який вражає і сьогодні, незважаючи на те, що фільм вийшов у 1995 році. Ті неймовірні спецефекти, що з'явилися у збірнику, стали можливими лише завдяки CGI-зображенням, які створював комп'ютер, а не аніматор. У першу чергу технологія CGI застосовувалася для створення проміжних анімацій між основними фазами, що дозволяло зробити всі анімації максимально плавними та правдоподібними, чого досягти руками аніматора було найскладніше. Саме тому «Спогади про майбутнє» є вінцем класичного періоду аніме і в той же самий час завершує його.

Теми, порушені в «Магнітній троянді», складні та багатошарові. У своїй основі фільм розповідає про силу спогадів і про те, як вони можуть формувати наше сприйняття реальності. Віртуальний світ, створений Євою, є проявом її власних спогадів і бажань, і в міру занурення в нього члени команди починають втрачати зв'язок із власною реальністю. Фільм ставить питання про природу пам'яті і ту роль, яку вона відіграє в нашому житті. Ще одна тема, порушена у фільмі, – ідея ностальгії і те, як вона може бути потужною силою. Віртуальний світ Єви – це романтизована версія минулого, світ, який вона створила, щоб втекти від сьогодення. Екіпаж теж тягнеться до цього світу, незважаючи на небезпеки, які він становить. Фільм показує, що ностальгія може бути водночас утішною і небезпечною – тема, яка актуальна і сьогодні.[19]

Насамкінець слід зазначити, що «Магнітна троянда» – це візуально приголомшливий і тематично насичений аніме-фільм. Його дослідження пам'яті, ностальгії та природи реальності змушує замислитися і захоплює. Незважаючи на те, що фільм є частиною великої антології «Спогади про майбутнє», «Магнітна троянда» стоїть осібно як майстерний твір анімації і є візитною карткою всього збірника. Ця робота привела Сатосі до ще більшої

популярності, але незважаючи на це, він не отримував повної свободи у своїй творчості та залишався незадоволеним.

Згодом Сатосі познайомився з Мамору Осі та почав працювати над адаптацією JoJo's Bizarre Adventure, але навіть на цій роботі він не зміг розкрити свій потенціал. Разом з Осі він почав створювати історію «Серафим - 266613336 крил», але вони не зійшлися характерами і не змогли її завершити.

Тож, Сатосі вирішив повернутися до манги і створив свою власну роботу під назвою «Опус» [Іл.12]. «Опус» – це серія манги Сатосі Кона, опублікована в 1995-1996 роках. Історія оповідає про художника манги Чікару Нагаї, який щосили намагається завершити свою останню роботу, яка так і називається «Опус». У манзі Нагаї опиняється втягнутим у світ свого власного творіння, де він зустрічає своїх персонажів і намагається повернути контроль над своєю історією. Один із найзахопливіших аспектів «Опусу» – його метафікціональний характер. Манга не лише розповідає про світ манги, а й є коментарем до самого акту творчості. Показуючи, як художник намагається контролювати своє творіння, Кон досліджує взаємини між творцем і творінням.

Художній стиль Кона в «Опусі» вирізняється своєрідністю, його високо оцінили за складне опрацювання ліній і увагу до деталей. Дизайн персонажів також запам'ятовується, кожен із них має унікальний вигляд, що відображає його індивідуальність. Кон також використовує динамічне компонування панелей, щоб створити відчуття руху і дії в сюжеті. [Іл.13]

Теми «Опусу» одночасно універсальні та глибоко особисті. Історія досліджує творчий процес, відносини між творцем і створеним, а також силу уяви. Але це також історія про боротьбу художника з невпевненістю в собі та страхом невдачі. Показуючи шлях Нагаї, який долає ці труднощі, Кон створює твір, що є водночас рідним та емоційно резонуючим. Насамкінець можна сказати, що «Опус» – це захоплива робота, яка досліджує творчий процес і стосунки між митцем і створеним. Унікальний художній стиль Кона і

динамічне компонування панелей пожвавлюють сюжет, а теми манги водночас універсальні й глибоко особисті. Попри те, що журнал, у якому виходила «Опус», закрився, Сатосі продовжив роботу над нею і розробив концепти закінчення історії. Це було важливим моментом у його творчій кар'єрі та дало йому змогу проявити свій талант як автора манги. [21]

Після закінчення університету, Кон почав працювати як аніматор і сценарист для різних аніме-студій, таких як «Madhouse» і «Studio Ghibli». Після цього Кон почав працювати над аніме як дизайнер сцен і сценарист. У 1995 році він отримав пропозицію і сценарій для оригінальної відеоанімації (OVA - анімація для продажу у вигляді відеопрограми) під назвою «Ідеальний смуток», психологічного трилера, що продемонстрував його талант плести складні оповіді, розмивати межі між реальністю й уявою та розширювати межі анімації як медіа творчості. Кон переадаптував сценарій фільму «Ідеальний смуток» з книги Такеуті Йосікадзу «Pāfekuto Burū: Kanzen Hentai», працюючи зі сценаристом Мураї Садаюкі, щоб він відповідав його власному смаку і міг бути випущений як анімаційний фільм. Спочатку сюжет не здався йому особливо привабливим (це був типовий фільм-сплеттер), проте він погодився працювати над проєктом, бо йому запропонували престижну роль режисера, і, що важливіше, дозволили змінити сюжет. У результаті історія перетворилася з версії «Мізері» Стівена Кінга на шокуючу і загадкову історію про екзистенціальний крах. На той час він опублікував кілька серій своїх манга в щотижневих журналах і видав їх у вигляді книг, але до успішного художника мангаки йому було ще далеко.

У середині 1990-х років у його кар'єрі виникли труднощі, коли його співавтор, Осіі Мамору, відомий режисер, відомий за «Ghost in the Shell», кіберпанковим аніме, дуже популярним на Заході, залишив проєкт, над яким вони працювали разом, що зрештою призвело до передчасного припинення серії. Інша манга була припинена через крах видавництва. Початок роботи над

«Ідеальним смутком» дозволив Кону залишити кар'єру художника манги і зосередитися на створенні аніме. [35]

За іронією долі, сам процес виробництва невдовзі став болісним. Не маючи розумного бюджету і достатньої кількості персоналу, проєкт постійно страждав від серйозних затримок у виробництві та низької якості анімації. Крім того, без згоди Кона проєкт було «вдосконалено» до фільму, а не OVA. [Іл.14] Він був засмучений цією новиною, оскільки вже намалював розкадровки, ґрунтуючись на припущенні, що «Ідеальний смуток» буде OVA, але його змусили продовжити роботу. Напружений бюджет і брак персоналу були такі, що Кон, як режисер, не міг не піти на компроміси щодо якості анімації. Він бився в програній битві. Найбільшим завданням для нього, як він висловився у своєму докладному описі процесу, опублікованому на його сайті, було звести компроміси до мінімуму: навіть якщо «Ідеальний смуток» «втратить кінцівки» в боротьбі за показ фільму, це буде краще, ніж якщо проєкт закінчиться «смертю» фільму. Казуси та аварії, спричинені нестачею часу і поганим спілкуванням між співробітниками, переслідували проєкт до найостанніших етапів виробництва. Деякі проблеми були настільки серйозними, що їх неможливо було виправити навіть під час пост-продакшну. [35]

Як говорилося раніше, сюжетом послугував адаптований роман Йошикадзу Такеучі, гідний фільмів Хічкока, ДеПальми і Поланскі, в яких вони досліджували жіночий психоз. Крім тем XIX століття – двійника і взаємин між мистецтвом і життям (вигадкою і реальністю), фільм зачіпає сучасні теми поп-культури, фендому, ЗМІ та Інтернету.

На перший погляд, фільм розповідає про ненормальну особистість, яка втрачає здатність відрізняти реальне від нереального. На іншому рівні це історія милої невинної повсякденної дівчинки, яку «ґвалтує» світ: дорослішання означає втрату невинності, відмову від дитячих мрій заради прибуткової кар'єри.

Після «Ідеального смутку» Кон за дев'ять років створив три фільми та один телевізійний аніме-серіал. Багато з них присвячені непростим взаєминам між реальністю та фантазією, зображеним за допомогою нелінійної структури оповіді та експериментальних технік, як-от кілька шарів реальності, що переплітаються між собою, а герої фільмів часто борються з тим, що відбувається в їхній уяві та реальному світі. Його єдиний телесеріал, «Paranoia Agent» (2004) [Іл.15], нагадує Ідеальний смуток. Paranoia Agent (Агент параної) – це 13-епізодний аніме-телесеріал, прем'єра якого відбулася в Японії 2004 року. Серіал став культовим завдяки унікальній і складній структурі оповіді, яскравим візуальним ефектам і темам, що змушують кожного глядача замислитися. «Агент Параної є тією чашкою Петрі, яка дала змогу Кону повністю реалізувати ідеальний шлюб між сюрреалізмом, абсурдизмом, інтелектуалізмом і людським досвідом. У результаті те, що починається як проста загадка, пов'язана з передбачуваним пограбуванням, розвивається через сімейні драми і здирницький рекет в апокаліптичний гарячковий сон». [28]

Сюжет серіалу обертається навколо серії нападів таємничого злочинця, відомого як Сьонен Батто («少年バット» або «Shonen Bat» в оригінальній японській версії), який нападає на людей із бейсбольною битою. Спочатку напади викликають паніку і страх у суспільстві, але в міру розвитку сюжету стає зрозуміло, що в основі лежить глибша психологічна і соціальна проблема. Кон також використовує низку оповідних і структурних прийомів, щоб створити у глядача відчуття дезорієнтації та параної. Серіал побудований як серія взаємопов'язаних історій, кожна з яких присвячена окремому персонажу, на життя якого впливає таємничий нападник, У міру розвитку серіалу ці історії стають дедалі сюрреалістичними й абстрактнішими, розмиваючи межу між реальністю і фантазією

Оповідання серіалу нелінійне і ведеться з різних точок зору, кожен епізод присвячений окремому персонажу, який постраждав від нападів. Серед

них поліцейський детектив, художник-початківець манга, повія середніх років, вуличний торговець, учень середньої школи та інші. Підтекст серіалу багатошаровий і складний, він досліджує теми тиску суспільства, відчуження, психічних захворювань і впливу ЗМІ на суспільство. Також розглядається природа реальності, персонажі задаються питанням, що реально, а що є плодом їхньої власної уяви або маніпуляцією інших людей. Філософський сенс «Агента Параної» корениться у дослідженні людської психіки і способів, за допомогою яких люди справляються зі стресами і тривогами сучасного життя. Багато героїв серіалу борються з почуттям ізоляції, тривоги і депресії, а тиск, який чиниться на них з метою змусити відповідати суспільним нормам і очікуванням, є постійною темою. Кон використовує сюрреалістичні та часто лякаючі образи серіалу, щоб проілюструвати психологічний удар, якого цей тиск може завдати людині, а також способи, якими він може проявитися несподіваним і іноді жорстоким чином.

Серіал припускає, що люди можуть створювати свої власні реальності та уявлення про світ, щоб втекти від суворих реалій життя, але в кінцевому підсумку ці ілюзії можуть призвести до небезпечних наслідків. Стрічка також є коментарем до влади ЗМІ та їхньої здатності формувати суспільне сприйняття і створювати масову істерію. Персонаж Сьонен Батто репрезентує колективний страх і тривогу суспільства, тоді як ЗМІ підносять сенсації про напади і створюють цикл параної та істерії. З погляду художньої мови, «Агент параної» вирізняється використанням сюрреалістичних образів і сновидницьких послідовностей, які стирають межу між реальністю і фантазією. У серіалі також звучить моторошна музична партитура Сусуму Хірасави, яка підсилює тривожну атмосферу серіалу. [17: 51 р.]

Художні прийоми Сатосі Кона в «Агент Параної» різноманітні і складні, поєднуючи традиційну анімацію з елементами сюрреалізму і психологічного жаху. Протягом усього серіалу Кон використовує цілу низку прийомів, щоб створити унікальний візуальний та емоційний досвід для

глядача. Одним із найяскравіших аспектів «Агента Параної» є використання кольору та освітлення. Кон часто використовує темні, тінисті фони і приглушені кольори для створення тривожної, гнітючої атмосфери. Це особливо ефективно в сценах, що відбуваються вночі або в темних замкнутих просторах, як-от провулки і занедбані будівлі, якими блукає головна героїня Цукіко Саги. [Іл.16]

Ще один прийом, який Кон використовує з великим ефектом, – це кадрування і рух камери. Протягом усього серіалу камера часто затримується на, здавалося б, незначних деталях або об'єктах, створюючи відчуття тривоги і невпевненості. Кон також використовує незвичайні ракурси і перспективи для створення дезорієнтуючого ефекту, наприклад, зйомка персонажа, який навис над камерою, з низького кута, або швидке панорамування, яке раптово змінює перспективу глядача. [Іл.17]

Загалом художні прийоми Сатосі Кона в «Агенті параної» майстерно володіють своєю здатністю створювати у глядача відчуття дезорієнтації, тривоги і психологічного жаху. Використовуючи колір, освітлення, кадрування, рух камери і структуру оповіді, Кон створює потужний і впливовий витвір мистецтва, що досліджує складний психологічний і соціальний тиск, з яким стикаються люди в сучасному суспільстві.

Таким чином можна сказати, що «Агент Параної» – це складний аніме-серіал, що змушує замислитися та досліджує широкий спектр філософських тем і суспільних проблем. Унікальна структура оповіді та яскраві візуальні ефекти виділяють його серед інших аніме, а коментарі про людську психіку і вплив ЗМІ на суспільство роблять його актуальним і важливим твором мистецтва.

Повертаючись до повнометражних стрічок Сатосі Кона важливо згадати його наступний після «Ідеального смутку» шедевр – «Актриса тисячоліття» (2001) [Іл.18]. Фільм є даниною поваги японському кіно і розповідає про режисера-документаліста і його асистента, які беруть інтерв'ю

у літньої актриси-пенсіонерки Чійоко Фудзівара про її життя і кар'єру [Іл.19]. Під час інтерв'ю режисер і його асистент вирушають у подорож різними епохами японської історії та різними фільмами, в яких знімалася Чійоко.

«Сюжет фільму розгортається через зіставлення свідомості та спогадів персонажів. Японська історія була винахідливо використана як тло для сюжетних фрагментів, а більшість історичних сцен представлені як частина фільмів живої дії, в яких грає головна героїня. Взаємозв'язок між реальним життям головної героїні та ролями, які вона грає, створює двозначність між фантазією і реальністю в послідовній історії з візуально сліпучим стилем. Історія в сюжетних фрагментах, опосередкованих головною героїнею, охоплює приблизно тисячу років, що випливає з назви. Хоча історія не ґрунтується на сновидінні, Кон експериментував із «формулою» сновидіння під час створення анімаційного фільму» [15: 87 р.]

Фільм примітний своєю нелінійною структурою оповідання і тим, як він стирає межу між реальністю і вигадкою. У міру того, як Чійоко розповідає історію свого життя, фільм плавно переходить від її спогадів до фільмів, у яких вона знімалася, розмиваючи межі між її особистим життям і роллю актриси.

Основний наратив фільму полягає в дослідженні концепції гонитви за мрією. Упродовж усього фільму Чійоко зображується як жінка, яка все життя переслідувала свою мрію стати актрисою, навіть якщо для цього доводилося жертвувати особистими стосунками та власним щастям. Її прагнення до своєї мрії зрештою стає рушійною силою її життя, і у фільмі порушується питання, чи вартувало все це того. У фільмі також зачіпається тема мінливості життя і важливості спогадів. Поки Чійоко переказує свої спогади і ролі, які вона грала, фільм наводить на думку про те, що спогади та історії, які ми розповідаємо про себе, надають нашому життю сенс і мету.

Візуально фільм приголомшує своїми яскравими кольорами і складною анімацією. Увага до деталей у різних епохах, зображених у фільмі, від періоду

Мейдзі до сьогодення, вражає і додає загальну атмосферу. Низка унікальних переходів, особливо переходи між різними історичними сценами, посилюють когнітивні характеристики дивацтва. Відповідність дії – це «безперервна нарізка, яка з'єднує два різні погляди на одну й ту саму дію в один і той самий момент руху, що робить її наче безперервною» [34: 503 р.]. Завдяки цій створеній візуальній безперервності ці сцени, схожі на сон, здаються плавними і зменшують логічні міркування. [Іл.20]

Кон використовує кілька точок зору. Історія розповідається очима режисера-документаліста та актриси на пенсії на ім'я Чійоко Фудзівара, яка є об'єктом документального фільму. У міру того, як режисер бере інтерв'ю у Чійоко, розповідь фільму перемикається між різними періодами її життя, розмиваючи межі між реальністю і вигадкою. Спогади Чійоко, часто неповні та спотворені, підкреслюють хибність людської пам'яті та роль, яку відіграє розповідь у формуванні нашого сприйняття реальності. [Іл.21]

Загалом художні прийоми Сатосі Кона у фільмі «Акторка тисячоліття» демонструють його майстерність у створенні складної та емоційно насиченої оповіді. Змішуючи реальність і вигадку, використовуючи кілька точок зору і плавно переходячи від одного часового періоду до іншого, Кон створює фільм, що водночас є витвором мистецтва та міркуванням про силу оповіді, яка формує наше розуміння реальності. Після виходу «Акторки тисячоліття» Сатоші Кон продовжував робити значний внесок у світ аніме до своєї передчасної смерті у 2010 році. Він працював над кількома відомими проектами, які ще більше зміцнили його репутацію режисера-візіонера та оповідача. [23]

Після «Актриси тисячоліття» Кон зняв у 2003 році фільм «Токійські хрещені батьки» [Іл.22], який отримав широке визнання критиків. Ця зворушлива і гумористична історія розповідає про трійцю безхатченків, які знаходять покинуте немовля і вирушають у подорож, щоб знайти його батьків. Завдяки дослідженню соціальних проблем, складним персонажам і

майстерному оповіданню «Токійські хрещені батьки» продемонстрували здатність Кона створювати емоційно резонансні оповідання, що поєднують реалізм і фантазію.

У 2006 році Кон зняв свій останній фільм «Паприка» [Іл.23], який заглиблюється у сферу сновидінь, технологій та людської підсвідомості. Ця візуально приголомшлива і тематично багата робота досліджує розмивання кордонів між сном і реальністю, використовуючи яскраву і сюрреалістичну анімацію, щоб втілити творче бачення Кона в життя. «Паприка» отримала схвальні відгуки критиків за спонукаючий до роздумів наратив та винахідливий візуальний стиль, ще більше утвердивши Кона як майстра психологічного оповідання. [30]

Окрім кінопроектів, Кон також працював над різноманітними телевізійними серіалами та вкладав свої таланти в аніме-індустрію як сценарист, аніматор і художник розкадровки. У 2004 році він брав участь у створенні психологічного трилера «Агент параної», який досліджував теми суспільного тиску, ідентичності та людської психіки. Його участь у цьому серіалі ще раз продемонструвала його здатність заглиблюватися в глибини людського розуму і створювати наративи, які кидають виклик традиційним нормам оповіді.

На жаль, Сатоші Кон помер 24 серпня 2010 року у віці 46 років від раку підшлункової залози. Його передчасна смерть шокувала і засмутила аніме-спільноту, обірвавши кар'єру, яка обіцяла ще багато інноваційних і спонукаючих до роздумів робіт. Його творчий доробок, що включає такі фільми, як «Ідеальний синій», «Актриса тисячоліття», «Токійські хрещені батьки» та «Паприка», продовжує надихати та захоплювати глядачів своєю глибиною, складністю та візуальним блиском. Спадщина Сатоші Кона як режисера-візіонера живе, а його внесок у світ аніме залишається свідченням його таланту і творчості.

Висновки до розділу.

На закінчення можна сказати, що Сатосі Кон був проникливим режисером і художником манги, чиї роботи залишили незабутній вплив на світ аніме й оповідань. Почавши свою кар'єру як асистент мангаки, талант і унікальне художнє бачення Кона привели його до створення власної манги, а потім до режисури анімаційних фільмів. Він відомий своїми дослідженнями складних тем, таких як ідентичність, реальність, пам'ять і людська психіка.

Упродовж усієї своєї кар'єри Кон демонстрував майстерне володіння художніми прийомами, включно з нелінійною розповіддю, множинними перспективами і змішанням реальності та вигадки. Його фільми, такі як «Ідеальний синій», «Акторка тисячоліття», «Хрещені батьки Токіо» і «Паприка», кидали виклик умовностям і розсовували межі можливого анімаційного оповідання. У своїх роботах Кон часто занурювався в психологічні глибини своїх персонажів, досліджуючи їхні страхи, бажання і боротьбу. Він зображував їх багатовимірними і правдоподібними, передаючи всю складність людського досвіду. Крім того, він уміло вирішував соціальні та культурні проблеми, включно з об'єктивацією жінок в індустрії розваг і поширеністю переслідування в японському суспільстві.

РОЗДІЛ 3.
ПЕРЕТИНИ ЯПОНСЬКОГО ТА ЗАХІДНОГО СВІТІВ В АНІМАЦІЙНІЙ СТРІЧЦІ САТОСІ КОНА «ІДЕАЛЬНИЙ СМУТОК»

3.1. Вплив японського мистецтва на візуальну мову аніме мову аніме і творчість С. Кона.

Аніме – це яскраве і захопливе середовище, яке підкорило глядачів у всьому світі. Його особливий візуальний стиль, багатий сюжет і образні оповіді сприяли його глобальній популярності. Однак під поверхнею цих анімаційних чудес ховається глибокий зв'язок із традиційними видами мистецтва Японії. Щоб дослідити цей складний взаємозв'язок необхідно почати з аналізу того, як традиційне японське мистецтво, особливо гравюри укійо-е, вплинули на візуальну естетику, теми та техніку оповіді аніме. Вивчаючи роботи відомих режисерів, які використовували традиційні образи, можна розкрити мистецьки принципи і культурний синтез, які лежать в основі аніме, що підкреслює багату мистецьку спадщину Японії та її вплив на сучасні форми мистецтва.

Укійо-е, або «картини плинного світу», належить до жанру ксилографії, що виник у період Едо (1603 – 1868) в Японії. На цих гравюрах зображували різні сюжети, такі як пейзажі, історичні події, акторів театру кабукі та красивих жінок. Візуальний стиль і техніка, використані в укійо-е, залишили незабутній слід у світі аніме, сформувавши його художню мову і зробивши свій внесок у його відмінну візуальну ідентичність. Сміливі лінії, яскраві кольори і культові мотиви зробили її невід'ємною частиною японської культури і візуального оповідання. Вивчення тем, мотивів і культурного значення укійо-е, створює основу для його впливу на світ аніме. Дослідження ключових елементів і художніх прийомів, присутніх у традиційних японських гравюрах, розкриває складні зв'язки та

перетворювальний вплив, який вони справили на художню форму аніме. За допомогою вивчення докладних прикладів і візуального аналізу можна спостерігати, як художні особливості і характерні композиції японських гравюр сформували візуальний ландшафт і художній вираз аніме, створивши чаруючий «гобелен» візуальної естетики.

Візуальна естетика аніме – це відмітний і захоплюючий аспект, який виділяє його серед інших форм анімації. Його яскраві кольори, виразний дизайн персонажів і захопливі світи стали культовими. Вивчення ключових елементів японської гравюри, включно з роботою з лініями, кольором і композицією, закладає підґрунтя для розуміння глибокого впливу цих традиційних видів мистецтва на формування візуальної мови аніме, під час її вивчення *можна виокремити такі основні пункти*:

1. Робота з лініями, виразні форми та деталізація.

Однією з визначальних особливостей японської гравюри, що вплинула на аніме, є використання сміливих і виразних ліній. Динамічні та плавні лінії, що трапляються в гравюрах укійо-е, передають суть руху та емоції з дивовижною чіткістю. Аніме також використовує цю художню техніку, застосовуючи складні лінії для зображення персонажів і об'єктів у русі. Лінії в аніме не просто функціональні; вони передають індивідуальність, енергію та емоції персонажів, вдихаючи життя в анімований світ. На наочних прикладах і в порівняльному аналізі можна спостерігати, як розвивалася лінійна робота від японської гравюри до аніме і стала невід'ємною частиною його візуальної естетики.

Увага до деталей і ретельна майстерність, спостережувані в гравюрах укійо-е, вплинули на виробничі цінності аніме. Для створення однієї гравюри була потрібна співпраця кількох майстрів, включно з художником, різьбярем і друкарем. У результаті цього складного і спільного процесу виходили відбитки виняткової якості та майстерності. Аналогічним чином, у виробництві аніме бере участь команда художників, аніматорів і техніків, які

працюють разом над створенням візуально приголомшливих і деталізованих анімацій. Вплив прихильності укійо-е до майстерності можна помітити в ретельній увазі до деталей, опрацьованому дизайні персонажів і хитромудрих тлонах, які трапляються в багатьох аніме-продуктах.

2. Яскраві кольори та символізм.

Колір відіграє важливу роль як у гравюрах укійо-е, так і в аніме. Гравюри укійо-е здебільшого створювалися з використанням обмеженої палітри кольорів, часто покладаючись на сміливі та яскраві відтінки. Навмисне використання кольору в гравюрах укійо-е допомагало викликати певний настрій, диференціювати різні елементи композиції та створити візуально яскраве зображення. Аналогічним чином, в аніме використовується широкий спектр кольорів, часто застосовують яскраві палітри, що привертають увагу, для посилення сюжету і створення візуального ефекту. Використання кольору в аніме може викликати емоції, представляти різні обстановки або настрої та робити внесок у загальну атмосферу історії, що розповідається. Крім того, використання колірної символіки, що переважає в японських гравюрах, знаходить відгук у сюжетах аніме. Кольори передають сенс і емоції, створюючи візуальні розповіді, які підсилюють враження глядача.

3. Композиція і кадрування.

Композиційні прийоми, що використовуються в японських гравюрах, глибоко вплинули на кадрування і композицію аніме. У японських гравюрах часто використовуються унікальні та драматичні композиції, в яких елементи стратегічно розміщуються в кадрі для створення динамічного візуального ефекту. Ці композиційні рішення знайшли відображення в аніме, де ретельно вибудувані кадри і кадрування що сприяють розповіді, емоційному впливу і візуальній розповіді. За допомогою візуального аналізу та порівняльних досліджень можна відстежити еволюцію композиції в аніме, досліджуючи, як японські гравюри сформували кінематографічну мову цього жанру.

Одним із ключових елементів укійо-е, що вплинули на аніме, є акцент на динамічних композиціях. Художники укійо-е, такі як Кацусіка Хокусай і Утагава Хіросіге, були майстрами у створенні візуально вражаючих і захопливих сцен. Вони використовували такі прийоми, як вимушена перспектива, незвичайні кути і драматичне використання простору, щоб створити відчуття глибини і руху у своїх гравюрах. Ці композиційні прийоми, спрямовані на те, щоб привернути і захопити глядача, були перейняті і розширені в аніме. В аніме ми часто бачимо динамічні ракурси, перебільшені перспективи та ретельно продумані композиції, що залучають глядача до сюжету і створюють відчуття енергії та хвилювання.

4. Зображення персонажів та їхніх емоцій.

На гравюрах укійо-е часто зображували акторів театру кабукі, закарбовуючи їхні драматичні жести, ретельно продумані костюми та виразні обличчя. Ці гравюри часто підкреслювали емоційну насиченість і більші, ніж у житті, якості зображуваних персонажів. Аналогічним чином, персонажі аніме часто характеризуються характерними рисами обличчя, виразними очима та перебільшеними виразами обличчя, черпаючи натхнення у театральності та емоційності гравюр укійо-е. Такі виразні риси обличчя допомагають передати емоції, розповісти історію та створити візуальний зв'язок між глядачами та анімованим світом.

Теми та символіка аніме також часто черпають натхнення в традиційному японському мистецтві, особливо в укійо-е. Ці гравюри досліджують широкий спектр тем, включно з природою, міфологією, історією та людським досвідом. Вплив традиційного мистецтва простежується в тематичних елементах і символічних зображеннях, що трапляються в аніме, створюючи візуальну й оповідну мову, яка відображає багату культурну спадщину Японії. Аналізуючи та порівнюючи, *можна виокремити деякі загальні теми та символи в аніме* і відстежити, як на них вплинули японські гравюри.

1. Природа і чотири пори року.

На гравюрах укійо-е часто зображували красу природи, зміну пір року та гармонію між людьми і світом природи. Аналогічним чином, аніме часто досліджує стосунки між персонажами та навколишньою природою, наголошуючи на значенні довкілля. Такі фільми, як «Принцеса Мононоке» (1997) режисера Хаяо Міядзакі та «Сад витончених слів» (2013) режисера Макото Сінкая, демонструють пишні краєвиди, складну флору та глибоке благоговіння перед світом природи, черпаючи натхнення у зображенні природи в стилі укійо-е.

2. Міфологія та фольклор.

На гравюрах укійо-е часто зображувалися міфічні істоти, легендарні герої та сцени з японської міфології. Аніме часто містить ці елементи, поєднуючи їх із сучасним оповіданням. Такі фільми, як «Віднесені привидами» (2001) Хаяо Міядзакі та «Кагуя-сама: Кохання - це війна» (2019) режисера Сін'їті Омата з персонажами, натхненними народними казками й міфологією, переносять глядачів у світ, де міфічні істоти співіснують із людьми, як на гравюрах укійо-е.

3. Символічні тварини.

Тварини мають символічне значення як у гравюрах укійо-е, так і в аніме. В укійо-е тварини часто зображувалися для представлення чеснот або передачі оповіді. Аналогічно, в аніме тварини часто використовуються як символічні представлення особистостей, емоцій або культурних асоціацій персонажів. Наприклад, у фільмі «Вітер підіймається» (2013) режисера Хаяо Міядзакі червонокрилий журавель є повторюваним мотивом, який символізує красу, грацію і стійкість.

4. Кабукі та театральність.

На гравюрах укійо-е часто зображували акторів театру кабукі, закарбовуючи їхні драматичні пози, складні костюми та виразні жести. Аніме часто містить елементи кабукі, черпаючи натхнення в його театральності та

візуальній мові. У серіалі «Волоцюга Кенсін» (1996-1998) режисера Кадзухіро Фурухасі персонажі мають театральні та стилізовані рухи, що нагадують вистави кабукі. Таке використання театральності в аніме відображає вплив укійо-е на зображення акторів кабукі.

5. Історичні сетинги.

І як укійо-е, і сучасне аніме часто використовують історичні сетинги, щоб розповідати свої історії. В укійо-е гравюрах зображували сцени з історії, повсякденного життя, традицій і міфології Японії. Аніме також може бути встановлене в історичних періодах або впроваджувати елементи японської культури та історії в сучасний контекст.

6. Подорожі та пригоди.

Обидва мистецтва часто досліджують тему подорожей і пригод. Укійо-е гравюри могли зображати подорожі красивими пейзажами Японії, паломництва до святинь або прогулянки відомими місцями. Сучасне аніме також часто фокусується на подорожах, героях, які вирушають в епічні пригоди або досліджують нові світи.

7. Кохання і романтика.

Тема кохання і романтики широко представлена як в укійо-е, так і в сучасному аніме. В укійо-е гравюрах відображалися різні аспекти любовних стосунків, емоцій та інтимності, аніме також досліджує різні форми кохання, романтичні історії та емоційні зв'язки між персонажами.

8. Моральні питання.

Як укійо-е, так і сучасне аніме часто ставлять питання про сенс життя, самоідентифікацію, цінності та моральність. Обидва мистецтва можуть висвітлювати глибокі теми та викликати роздуми у глядачів про різні аспекти людської природи та суспільства.

9. Краса та ефемерні моменти.

Гравюри Укійо-е часто оспівували красу і закарбовували швидкоплинні моменти, підкреслюючи скороминущий характер існування.

Аніме часто досліджує схожі теми, показуючи красу в повсякденному житті та швидкоплинні моменти радості або смутку. Наприклад, фільм «5 сантиметрів за секунду» (2007) режисера Макото Сінкая досліджує концепцію швидкоплинних моментів і гірко-солодку природу людських зв'язків, відбиваючи зухвалі та швидкоплинні якості, які часто трапляються у гравюрах укійо-е.

Вплив японських гравюр простежується в усьому аніме, режисери і художники постійно досліджують і винаходять ці теми і символи, створюючи візуально приголомшливі і тематично насичені анімаційні твори. Долучаючи аніме до культурної спадщини традиційного японського мистецтва, воно віддає данину поваги своєму корінню і водночас розширює межі оповіді та візуального вираження.

Говорячи про режисерів, які інтегрували традиційне японське мистецтво у свої анімаційні творіння, слід згадати таких творців:

Хаяо Міядзакі – співзасновник Studio Ghibli, відомий своєю майстерністю оповіді та візуально приголомшливими фільмами. У роботах Міядзакі часто простежується сильний зв'язок із природою, міфічними елементами і крихким балансом між людиною і навколишнім середовищем. Він черпає натхнення в гравюрах укійо-е, наповнюючи свої фільми їхніми естетичними та тематичними елементами. У фільмі «Spirited Away» (2001) обстановка лазні та фантастичні істоти нагадують уявні світи, зображені на гравюрах укійо-е. У фільмі Міядзакі «Принцеса Мононоке» (1997) досліджуються теми протистояння природи і цивілізації та показані складні взаємини між людьми, тваринами і духами, черпаючи натхнення в симбіотичному зв'язку, знайденому в традиційному японському мистецтві.

Ісао Такахата – інший співзасновник Studio Ghibli, Ісао Такахата, також використовує традиційне японське мистецтво у своїх фільмах. Його фільм «Казка про принцесу Кагуя» (2013) адаптує відому народну казку «Казка про бамбукове різьблення» у візуально приголомшливий шедевр. Анімаційний

стиль фільму, що нагадує традиційний живопис тушшю і сумі-е, віддає данину естетиці укійо-е. Навмисне використання ліній і негативного простору, а також текстури, що нагадують акварель, створюють візуально вражаючий досвід, який пов'язує фільм із традиційними видами японського мистецтва.

Мамору Хосода сучасні теми часто поєднував з традиційними японськими елементами. У фільмі «Діти вовків» (2012) Хосода досліджує теми сім'ї, ідентичності та кругообігу життя, використовуючи перетворювальну силу природи. Приголомшливий візуальний стиль фільму, натхненний гравюрами укійо-е, передає красу природного світу і відображає гармонію між людьми і навколишнім середовищем. Використання Хосодою традиційних образів дає змогу глядачам долучитися до глибоко вкоріненої культурної спадщини Японії, одночасно залучаючись до сучасної розповіді.

Макото Сінкай – відомий своїми візуально захопливими фільмами, які часто демонструють красу міського середовища і зміну пір року. У таких роботах, як «Твоє ім'я» (2016) і «Дитя погоди» (2019), Сінкай включає елементи традиційного японського мистецтва у свою ретельну увагу до деталей. Зображення яскравих міських пейзажів, що передають сутність Токіо та інших японських міст, перегукується з естетикою гравюр укійо-е. Інтеграція традиційних образів дає змогу Сінкаю передати відчуття місця і культурної ідентичності, ґрунтуючи свої історії на багатій художній спадщині Японії.

Ці та інші режисери вміло інтегрували традиційне японське мистецтво й образи у свої анімаційні фільми, створивши візуальну мову, що віддає данину поваги мистецькій спадщині країни. Завдяки майстерності оповіді, скрупульозній увазі до деталей і тематичним вишукуванням вони пов'язують теперішнє з минулим, демонструючи незмінну актуальність і вплив традиційних форм японського мистецтва на сучасну анімацію. Інтегруючи традиційні образи, ці режисери сприяють збереженню та відзначенню культурної спадщини Японії, розширюючи межі анімаційної оповіді.

І, звісно ж, Сатосі Кон, хоча і відомий своїми психологічними і запаморочливими оповідями, також включив у свої роботи елементи традиційного японського мистецтва, продемонструвавши свою художню багатогранність. У своєму фільмі «Паприка» (2006) Сатосі Кон досліджує межі між сном і реальністю, розмиваючи кордони між свідомим і несвідомим розумом. Візуальний стиль фільму включає в себе яскраві кольори, хитромудрі пейзажі снів і сюрреалістичні образи, черпаючи натхнення у фантастичних світах, зображених на гравюрах укійо-е. Сни, зокрема, вирізняються динамічними композиціями і перебільшеними перспективами, що викликають дух традиційного японського мистецтва. [Іл.24]

Іншим яскравим прикладом є фільм Кона «Актриса тисячоліття» (2001), у якому переплетені елементи історії, пам'яті та кіно. Фільм віддає данину поваги золотому віку японського кіно і містить у собі сцени, що відбуваються в різні часові періоди. Кон уміло інтегрує в оповідь традиційні форми японського мистецтва, як-от театр кабукі та ляльковий театр бунраку. Ці елементи візуалізуються через особливий анімаційний стиль фільму, що нагадує гравюри укійо-е, з насиченими кольорами і плавними рухами персонажів. [Іл.25]

Крім того, телесеріал Сатосі Кона «Агент параної» (2004) зачіпає теми ідентичності, соціальної тривоги та розмитих меж між реальністю та уявою. Хоча в серіалі використовується переважно сучасне міське середовище, Кон привносить у нього елементи традиційного японського мистецтва, використовуючи символізм і візуальні мотиви.

Роботи Сатосі Кона відомі своїми заплутаними сюжетами і темами, що змушують замислитися. Хоча його фільми часто досліджують складнощі людського розуму і розмиті межі між реальністю і фантазією, його інтеграція елементів традиційного японського мистецтва надає додаткового шару глибини і культурного резонансу. Включаючи елементи гравюр укійо-е та інших традиційних видів мистецтва, Кон демонструє свою повагу до

мистецької спадщини Японії, водночас розширюючи межі оповіді та анімаційних технік в аніме.

3.2. Перетини традицій укійо-е та візуальності в «Ідеальному смутку».

С. Кон включає елементи традиційного японського мистецтва у свої роботи, демонструючи свою мистецьку багатогранність. Він дійсно зазнав впливу традиційного японського мистецтва, зокрема японської гравюри, у своїх роботах. Його особливий стиль часто включає елементи, що нагадують традиційні японські форми мистецтва, поєднуючи їх із сучасними методами оповіді. Сюжети, образи та художні техніки, які використовував режисер, дозволяють отримати уявлення про вплив японської гравюри на його творчість. Розглянемо цей вплив, виділивши кілька основних аспектів.

1. Сюжети та образи:

- *Вуайєризм.* [Іл.26]

У фільмі Сатоші Кона «Ідеальний смуток» тема підглядання та переслідування відіграє значну роль, черпаючи натхнення з різних джерел, зокрема з японської гравюри. Хоча японські гравюри, можливо, не зображують безпосередньо акт переслідування, вони досліджують теми вуайєризму та підглядання, які є паралельними до тематики «Ідеального смутку».

Шунга (сюнга), жанр японського еротичного мистецтва, часто зображував інтимні сцени та досліджував вуайєристичний аспект людської сексуальності. На цих гравюрах, зокрема, зображували людей, що займалися приватними діями, за якими спостерігав глядач. Хоча «Ідеальний синій» не є відверто еротичною стрічкою, вона досліджує концепцію вуайєризму в психологічному контексті. На деяких гравюрах укійо-е зображені персонажі, які займаються підгляданням або спостерігають за іншими без їхнього відома. Ці гравюри свідчать про захоплення прихованими або забороненими аспектами людської поведінки. У «Ідеальному синьому» головна героїня,

Міма, стає об'єктом нав'язливого переслідувача, який втручається в її особистий простір і стежить за кожним її рухом, що відображає мотиви підглядання, знайдені в японських гравюрах. Ця тема вторгнення та втручання у приватне життя перегукується з ідеєю підглядання в японських гравюрах. Вона відображає втрату контролю над особистим простором і тривожне відчуття, коли за тобою спостерігають без твоєї згоди. «Ідеальний смуток» розмиває межі між реальністю та ілюзією, оскільки переслідувач Міми маніпулює її сприйняттям подій, змушуючи її сумніватися у власному здоровому глузді. Це розмивання кордонів віддзеркалює психологічну складність, притаманну гравюрам укійо-е, де часто переплітаються мрії, реальність і фантазії

- *Повсякденне життя.* [Іл.27]

Подібно до гравюр укійо-е, які зображували повсякденне життя простих людей, Сатоші Кон часто зосереджувався на фіксації буденних аспектів сучасного японського суспільства. «Ідеальний блакитний» пропонує зображення повсякденного японського життя, яке переплітається з сюжетом психологічного трилера. Через такі елементи, як культура праці, громадський транспорт, міські зручності, культура харчування, ввічливість і технології, фільм дає змогу зазирнути в нюанси японського суспільства. Ці деталі занурюють історію у впізнаване середовище, посилюючи зв'язок глядача з персонажами та суспільним контекстом, у якому вони живуть. У своєму фільмі «Токійські хрещені батьки» Кон також досліджує життя трьох безхатченків, які мандрують вулицями Токіо, що нагадує зображення повсякденного життя в гравюрах укійо-е.

- *Міські пейзажі.* [Іл.28,29]

На японських гравюрах часто зображували міські пейзажі та краєвиди, і Сатоші Кон використовував подібні образи у своїх фільмах. Так «Ідеальний смуток» майстерно зображує міський пейзаж і урбанізм Токіо, передаючи яскравість, енергію та приголомшливу природу мегаполісу. Завдяки увазі до

деталей, фільм демонструє переповнені вулиці, неонові вогні, різноманітну архітектуру та важливість громадського транспорту, пропонуючи багате та захоплююче зображення міського життя в столиці Японії. Таке зображення сприяє створенню атмосферної атмосфери фільму і додає глибини переживанням персонажів у міському середовищі. подібно до міських сцен, зображених на гравюрах укійо-е.

- *Міфологія та фольклор.* [Іл.30]

Фільми Сатоші Кона часто знаходять натхнення у фантастичних та сюрреалістичних елементах традиційного японського мистецтва та фольклору. Він тче оповідь, яка розмиває межі між сном і реальністю, подібно до того, як японські гравюри часто включали міфічних істот, духів та елементи, схожі на сновидіння. У «Ідеальному синьому» двійники слугують метафоричним відображенням роздвоєної ідентичності Міми та впливу її минулого «я». З іншого боку, духи на японських гравюрах означають метафізичну сферу і втілюють різні емоційні та духовні стани. Хоча художні стилі та візуальні репрезентації двійників у фільмі та духів на японських гравюрах можуть відрізнятися, глибинні теми ідентичності, психологічних потрясінь та розмивання межі між реальністю та надприродним створюють спільне підґрунтя для дослідження.

Отже, двійники в «Ідеальному блакитному» і духи, зображені на японських гравюрах, досліджують складнощі людської психіки, хоча й по-різному. У той час як фільм використовує двійників як психологічні прояви зламаної ідентичності, японські гравюри зображують духів як символічні репрезентації емоцій і трансцендентної природи існування. Обидві роботи досліджують психологічні та духовні виміри людського досвіду, залишаючи незабутній слід у пам'яті глядачів.

2. Художні техніки.

- *Композиція та обрамлення.* [Іл.31]

Сатоші Кон перейняв ретельну композиційну техніку японської гравюри, використовуючи ретельно обрамлені кадри для створення візуально вражаючих і збалансованих сцен. Він часто використовував кілька кадрів в межах одного кадру, що нагадує послідовну розповідь японських ксилографій. Насамкінець, використання Сатоші Коном техніки «погляду згори» у своїх роботах, зокрема в «Ідеальному блакитному», додає унікального візуального виміру його оповіді. Ця техніка, яка передбачає представлення сцен або перспектив з високої точки зору, створює відчуття спостереження, динаміки влади та психологічного неспокою. Хоча ця специфічна техніка може не мати прямих паралелей у традиційній японській гравюрі, елементи високих точок зору, множинних перспектив і послідовної розповіді можна знайти в японських гравюрах, які посилюють оповідь і викликають емоції в подібний спосіб. Японські гравюри іноді включали перспективу з висоти пташиного польоту. На таких гравюрах зображували сцени з високої точки зору, надаючи всебічний і детальний погляд на пейзажі, міські краєвиди чи події. Зображення з висоти пташиного польоту на японських гравюрах мало на меті надати відчуття величі, масштабу та візуальної оповіді

- *Символізм і метафора.* [Іл.32]

Традиційні японські гравюри часто використовували символічні образи, і Сатоші Кон також використовував символи та метафори у своїх роботах. Одним із прикладів символізму та метафор в аніме «Ідеальний синій» режисера Сатоші Кона можна вважати повторюваний мотив дзеркал та віддзеркалень протягом усього фільм - прийом, подібний до символічних зображень, що зустрічаються в японських гравюрах. Дзеркала використовуються як метафоричний засіб для дослідження тем ідентичності, сприйняття та розмитих меж між реальністю та ілюзією. У фільмі дзеркала часто з'являються у ключові моменти, представляючи зламану психіку та фрагментовану ідентичність головної героїні Міми. Вони відображають різні версії її самої, символізуючи різні образи, які вона приймає як культова

співачка, актриса та її справжнє «я». Наявність дзеркал свідчить про постійне самоспостереження та самооцінку, а також про внутрішню боротьбу за примирення різних граней її ідентичності.

Крім того, дзеркала в «Ідеальному блакитному» також слугують символом вуайєризму та втрати приватності. Вони уособлюють нав'язливий погляд інших і відчуття постійного спостереження, що сприяє зростанню параної та дезорієнтації Міми. Відображення в дзеркалах часто спотворює або викривлює реальність, розмиваючи межі між фізичним світом і сферою уяви. Також символізм дзеркал пов'язаний з темою дуальності та питанням про те, що є реальним. Фільм грає з поняттям сприйняття і спонукає глядача поставити під сумнів автентичність того, що він бачить. Присутність дзеркал вказує на те, що реальність не є фіксованою, а радше суб'єктивним і гнучким конструктом, на який впливає особисте сприйняття та зовнішні впливи.

Використовуючи дзеркала як символічну метафору, «Ідеальний блакитний» досліджує складнощі ідентичності, втрату приватності, розмиті межі між реальністю та ілюзією, а також крихку природу сприйняття. Повторювана поява дзеркал протягом усього фільму поглиблює тематичне дослідження і додає нові смислові шари до оповіді, посилюючи психологічну глибину історії.

- *Увага до деталей.*

Сатоші Кон приділив велику увагу деталям, подібно до ретельної майстерності, яку можна побачити в японських гравюрах. Рівень складності його дизайну персонажів, тла та декорацій відображає точність, притаманну традиційним японським видам мистецтва, зокрема естампам.

- *Палітра кольорів.*

Японські гравюри були відомі своїми яскравими та контрастними кольоровими схемами, і Сатоші Кон часто використовував подібні сміливі кольорові рішення у своїх фільмах. Чи то використання яскравих червоних і синіх кольорів, чи то контраст між світлом і тінню, його кольорова палітра

додавала глибини та візуального ефекту його розповіді, віддзеркалюючи естетичні почуття японських гравюр.

- *Плавні переходи.* [Іл.33]

Плавні переходи Сатоші Кона між сценами сновидінь, спогадами та реальністю нагадували плавні та взаємопов'язані сцени японських гравюр. Подібно до мінливих перспектив та наративних прийомів, що використовуються в гравюрах укійо-е, фільми Кона часто розмивають межі між різними світами, створюючи відчуття плинності та безперервності.

Роботи Сатоші Кона відомі своїми заплутаними сюжетами та темами, що спонукають до роздумів. Хоча його фільми часто досліджують складнощі людського розуму та розмиті межі між реальністю та фантазією, інтеграція елементів традиційного японського мистецтва додає їм додаткового рівня глибини та культурного резонансу. Використовуючи елементи гравюр укійо-е та інших традиційних форм мистецтва, Кон демонструє свою повагу до мистецької спадщини Японії, водночас розширюючи межі оповіді та анімаційних технік у середовищі аніме.

3.3. Загальний аналіз стрічки Сатосі Кона «Ідеальний смуток».

Стрічка «Ідеальний смуто» (оригінальна назва «Perfect Blue») – це психологічний трилер тривалістю близько 81 хвилини, що розповідає про ідола (японську поп-зірку жіночої статі) на ім'я Кірігое Міма, яка вирішує наодинці піти зі своєї ідол-групи Cham! і стати телевізійною актрисою. У міру розвитку фільму ми бачимо, як у Міми зростають сумніви і страх, невпевненість у тому, що її рішення стати акторкою було правильним, і водночас її переслідує божевільний шанувальник. Міма швидко впадає в божевілля, плутаючи, що є реальним, а що є частиною шоу, в якому вона грає. Почуття ідентичності Міми ще більше дестабілізується, коли в телевізійному шоу її починають зображати як жертву сексуального насильства, що змушує

її поставити під сумнів власні спогади та реальність. Кульмінацією фільму стає шокуючий поворот, який розкриває справжню природу психічного розладу Міми.

З огляду на важливість гендерного портрета як у зображенні, так і в мові в аніме, підхід Кона вражає: його зображення жіночих персонажів є унікальним та серйозним, і не слідує стереотипам kawaii (милих), що їх можна побачити в більшості аніме. Міма – жінка, яка приймає власні рішення і не живе заради когось іншого – навіть якщо це впливає на неї емоційно.

Варто зазначити, що є різниця в тому, як гендерні ролі зображені в «Perfect Blue» в «оригінальному» японському виданні і як це зображення зберігається в перекладі.

Фільм відкривається сценою виступу Міми з її поп-групою «CHAM!», коли вони співають і танцюють на сцені. Міма вирішує покинути гурт і зайнятися акторською кар'єрою, що дуже засмучує її прихильників і колег по гурту. Поки Міма намагається пристосуватися до нового життя, з нею починають відбуватися дивні події, включно з отриманням повідомлень із погрозами і галюцинаціями, пов'язаними з її колишньою особистістю поп-ідола.

Перша значна сцена відбувається, коли Міма отримує роль у телевізійному драматичному серіалі, де вона грає жертву зґвалтування. Сцена дуже напружена, і Міма повинна зіграти перед камерою графічну сцену. Ця сцена важлива, тому що вона підкреслює контраст між безневинним образом поп-ідола, який був у Міми раніше, і більш зрілою і похмурою акторською кар'єрою, яку вона робить.

У міру того, як психічний стан Міми починає погіршуватися, у фільмі з'являється кілька снів, які ще більше стирають грань між реальністю і фантазією. В одному з таких снів Міма бере участь у сексуально привабливій фотосесії, участь у якій вона не пам'ятає, що свідчить про те, що вона втрачає контроль над власним тілом та ідентичністю.

Інша важлива сцена відбувається, коли Міма виявляє, що її переслідувач - чоловік на ім'я Ме-Манія, який став одержимим нею і створив вебсайт із докладним описом кожного її кроку. Ця сцена дуже важлива, тому що вона показує небезпечні наслідки ідолізації знаменитостей і небезпеку переслідування.

По ходу фільму Міма виявляється замішаною в серії жахливих убивств, що змушує її засумніватися у власній розсудливості та реальності. Кульмінація фільму відбувається під час живого виступу, де Міма стикається зі своїм переслідувачем, і справжня особистість вбивці розкривається.

Кінцівка фільму залишається відкритою для інтерпретації, залишаючи глядача сумніватися в тому, що реально, а що ні. Загалом, «Perfect Blue» - це фільм, що змушує замислитися, який досліджує теми ідентичності, слави та одержимості, і водночас тримає глядачів у напрузі завдяки захопливому сюжету і приголомшливій анімації.

Аналізуючи весь сюжет фільму і структуруючи його, можна виділити наступні основні сцени:

1. Сцена концерту [Іл.34].

У початковій сцені фільму Міма дає свій останній концерт як поп-ідол. Ця сцена важлива тим, що вона встановлює контраст між колишнім життям Міми як поп-зірки та її новим життям як актриси. Вона також підкреслює тиск, який відчуває Міма, змушена відповідати очікуванням своїх шанувальників та індустрії розваг.

2. Сцена зґвалтування [Іл.35]

Одна з найбільш тривожних сцен у фільмі - коли Міму змушують зіграти сцену зґвалтування в телевізійній драмі. Ця сцена важлива, тому що вона підкреслює експлуатацію жінок в індустрії розваг і тиск, якого зазнають актриси, змушуючи їх грати відверті сексуальні сцени.

3. Сцени галюцинацій [Іл.36]

Протягом усього фільму Міма переживає низку галюцинацій, які стирають грань між реальністю і фантазією. В одній сцені вона уявляє себе в образі свого поп-ідола, що свідчить про те, що їй важко розлучитися зі своєю колишньою особистістю. В іншій сцені вона бачить свого двійника, що символізує її страх втратити контроль над своєю особистістю.

4. Сцени вбивства [Іл.37].

По ходу фільму Міма стає все більш параноїдальною. Їй починає здаватися, що її переслідує шанувальник, який одержимий нею. В одній зі сцен шанувальник вбиває менеджера Міми, що символізує руйнування її колишнього життя і втрату контролю над кар'єрою. В іншій сцені Міма вступає в жорстоку сутичку з шанувальником, що символізує її спробу повернути свою ідентичність і затвердити свою владу.

5. Фінальна сцена [Іл.38].

Фінальна сцена фільму відкрита для інтерпретації, але вона передбачає, що Міма повернула контроль над своїм життям і своєю ідентичністю. У цій сцені вона йде вулицею з почуттям упевненості та цілеспрямованості, що символізує її прийняття своєї нової ролі актриси і відмову від свого минулого поп-ідола.

Одним з найяскравіших аспектів «Ідеального блакитного» є те, як він досліджує зв'язок між зовнішністю і реальністю, як з погляду публічного іміджу Міми, так і з погляду її власного сприйняття. Упродовж фільму ми бачимо, як Міма намагається примирити різні версії себе, що існують в очах її прихильників, колег і власної совісті. Її перехід від «милої» поп-зірки до серйозної актриси супроводжується внутрішнім конфліктом, оскільки вона намагається позбутися свого минулого образу і створити новий. Ця напруга посилюється діями переслідувача, які розмивають межі між приватним і публічним життям Міми, змушуючи її сумніватися у власній адекватності та ідентичності.

«Ідеальний смуток» – складний і такий, що змушує замислитися, фільм, який досліджує теми ідентичності, слави та реальності. Використання у фільмі галюцинацій і марення додає елемент психологічного жаху, що робить його водночас тривожним і переконливим.

Загалом сюжет типово «хічкоківський»: хтось страждає на важкий випадок «дисоціативного розладу ідентичності», і Кон не дає нам зрозуміти, хто саме. Є принаймні три потенційні вбивці. Це Міма, яка явно божеволіє після того, як вона розділилася на співачку й актрису, оскільки вона сама не впевнена в тому, що реально, а що ні. Є ще Румі, її агент із захисту, який раніше був поп-зіркою і хотів би, щоб Міма залишалася поп-зіркою, і став одержимий ідеєю прожити життя Міми як співачки. А ще є фанат і переслідувач Ме-Манія, який шпигує за нею і записує кожну деталь її особистого життя, і який відчуває себе зрадженим через втрату (артистичної) цноти, і звинувачує в цьому як її, так і її оточення. Усі троє злі на співачку Міму і мають мотив убити людей, відповідальних за її «зґвалтування». У всіх трьох є мотив убити тих, хто зруйнував невинність співачки Міми. Той, хто схожий на вбивцю, – це Ме-Манія, мовчазний і методичний вуайєрист. Той, хто не схожий на вбивцю, – Румі, яка завжди розважлива і співчутлива. І, тим не менш, Румі виявляється злом: вона маніпулює Мімою, примушуючи її повірити, що вона божевільна серійна вбивця, хоча насправді це Румі; вона одягається як співачка Міма, бо хоче, щоб Міма була співачкою, і хоче, щоб Міма була співачкою, щоб відчути, що вона сама – успішна співачка, а камуфляж – це ще й покарання для Міми-акторки, яка намагається звести Міму з розуму.

Кон розігрує вигаданий еквівалент трикарткового монте. Оскільки головна героїня історії – Міма, ми спочатку сприймаємо як належне, що вона має бути жертвою, а хтось інший – божевільним; але потім нас змушують повірити, що це Міма божеволіє, що вона - божевільна, а люди довкола неї – жертви; але потім ми поступово отримуємо дедалі більше й більше підказок,

що це не може бути вона, що вона – жертва диявольської махінації. Так ми повертаємося до того, з чого почали, з презумпції її невинуватості, тільки тепер ми оцінюємо ступінь психологічного маніпулювання. Щоб ще більше заплутати глядача, Кон постійно і різко перемикається між квартирою Міми і знімальним майданчиком, між її звичайним життям і життям актора.

І щоб ще більше заплутати глядача, всередині фільму є фільм, і цей фільм закінчується двічі з двома різними кінцівками, маючи на увазі, що одна з них відбувається тільки уві сні: сон про фільм, який відбувається всередині фільму про фільм.

Ще одна ключова тема «Ідеального смутку», про яку йшлося раніше – об'єктивація та експлуатація жінок в індустрії розваг. Фільм критикує те, як до артисток ставляться як до товару, змушуючи їх відповідати суспільним очікуванням щодо краси та сексуальності. Образ Міми можна прочитати як коментар до тиску, з яким стикаються молоді жінки в індустрії розваг, коли вона намагається звільнитися від обмежень свого колишнього іміджу і відстоювати власну позицію. Телешоу у фільмі, яке зображує Міму як жертву сексуального насильства, висвітлює те, як ЗМІ можуть увіковічнювати шкідливі стереотипи та сприяти культурі звинувачення жертв.

У фільмі питання статі стає складною та важливою темою, що пронизує оповідь та надає глибини дослідженню ідентичності та сприйняття. Через головну героїню Міму Кірігое у фільмі розглядаються очікування суспільства і тиск, який чиниться на жінок в індустрії розваг, а також боротьба за визначення власної ідентичності серед цих впливів.

Шлях Міми від популярного поп-ідола до кар'єри акторки підкреслює труднощі та жертви, з якими вона стикається як жінка в індустрії, що піддається пильній увазі. У фільмі критично розглядається об'єктивізація та комодифікація (COMMODIFICATION, від англ. commodity – товар), тобто той факт, що до чогось ставляться або розглядають як до товару (= продукт, який можна купувати і продавати), у даному випадку до жінок-знаменитостей, оскільки

Міма вимушена відповідати певним образам та очікуванням, нав'язаним їй ЗМІ та її шанувальниками. Невпинні погляди оточуючих і тиск, спрямований на підтримання певного образу, в кінцевому підсумку призводять до кризи ідентичності та розмивання меж між реальністю та ілюзією.

Образ Міми кидає виклик традиційним гендерним ролям і стереотипам. Спочатку вона втілює образ милого і невинного ідола, що відповідає суспільним очікуванням жіночності. Однак в міру того, як вона прагне утвердити свою індивідуальність як акторка, її шлях перетворюється на боротьбу з обмеженнями цієї зумовленої ролі. Фільм ставить під сумнів обмеження, що накладаються на жінок в індустрії розваг, і досліджує, як це позначається на їхньому психічному та емоційному стані.

Крім того, «Ідеальний синій» досліджує психологічний вплив суспільних очікувань і внутрішнього тиску, з яким стикаються жінки. У той час, коли Міма намагається впоратися зі своєю мінливою ідентичністю, її самовідчуття стає фрагментарним, що призводить до оповіді, яка дезорієнтує і стирає межі між реальністю та ілюзією. Фільм досліджує концепцію створеного «я», наголошуючи, як від жінок часто очікують відповідності суспільним ідеалам, жертвуючи при цьому власною справжністю. Завдяки тонкому зображенню боротьби Міми за збереження власної ідентичності, «Ідеальний синій» порушує питання про самостійність, автономію і ціну успіху в індустрії, керованій гендерними очікуваннями. Аніме кидає виклик уявленню про те, що жінки мають дотримуватися вузьких визначень жіночності, і дає критику об'єктивізації та експлуатації жінок-виконавиць.

Наступним етапом дослідження стрічки є глибокий аналіз зі структуруванням різноманітних художніх та кінематографічних прийомів, що використовуються у фільмі для посилення впливу оповіді та створення візуально захопливого враження. Ці прийоми сприяють дослідженню ідентичності, сприйняття і стирання кордонів між реальністю і фантазією.

Щоб структурувати усі кінематографічні особливості та художні прийоми необхідно виділити їх у наступні пункти:

1. Стиль анімації.

У «Ідеальному смутку» використовується поєднання реалістичної та сюрреалістичної анімації, що створює особливу візуальну естетику. Персонажі та навколишнє середовище промальовані з ретельною деталізацією, передаючи нюанси міміки, мови тіла та атмосферних елементів. Така увага до деталей надає глибини та реалістичності переживанням персонажів, а також дає змогу створювати сюрреалістичні та фантазійні сцени, які кидають виклик глядацькому сприйняттю.

2. Динамічні рухи камери.

У фільмі використовуються динамічні рухи камери, щоб посилити напругу, передати емоції та підкреслити ключові моменти. Завдяки розгонистим панорамуванням, стежачим кадрам і швидким скороченням, камера стає активним учасником розповіді, відображаючи дезорієнтуючу подорож головної героїні. Ці рухи камери створюють відчуття тривоги і допомагають занурити глядача в психологічні потрясіння, які переживають герої.

3. Монтаж і редагування.

У фільмі «Ідеальний синій» використовуються прийоми монтажу і редагування, щоб створити відчуття фрагментарності та дезорієнтації. Швидкі скорочення, швидкі переходи та зіставлення зображень і сцен сприяють нелінійній структурі фільму і передають зруйнований душевний стан головного героя. Стиль монтажу посилює напруженість фільму і стирає межі між реальністю та ілюзією.

4. Символізм і візуальні метафори.

Сатосі Кон використовує багатий символізм і візуальні метафори впродовж усього фільму, щоб передати глибокі смисли та емоції. Дзеркала, віддзеркалення і подвоєні образи символізують розірваність особистості та

розмитість кордонів між суспільним і особистим «я». Повторювані мотиви, такі як біле пір'я та закривавлена лялька, слугують візуальними символами, що уособлюють чистоту та втрату невинності. Ці візуальні мотиви надають оповіді складності та запрошують до інтерпретації й аналізу.

5. Звуковий дизайн.

Звукове оформлення фільму відіграє важливу роль у створенні захоплюючого та атмосферного враження. Від моторошного саундтреку до використання навколишніх звуків і тиші – аудіоелементи посилюють напругу та емоційний вплив ключових сцен. Звук використовується стратегічно, щоб посилити напругу, підкреслити важливі моменти та акцентувати психологічний стан персонажів.

6. Перспектива та точка зору.

Сатосі Кон використовує суб'єктивні перспективи камери та мінливі точки зору, щоб занурити глядача у суб'єктивні переживання персонажів. Через перспективи персонажів глядачам пропонується поставити під сумнів достовірність представленого, розмиваючи межі між реальністю та уявою.

7. Кольорова палітра.

У фільмі використано свідому та ретельно підібрану кольорову палітру для передачі настрою та посилення оповіді. Використання яскравих і насичених кольорів у сценах, де Міма виступає в ролі поп-ідола, контрастує з темними і приглушеними тонами в її особистому житті та елементами психологічного трилеру. Зміна кольорових схем сприяє візуальній розповіді фільму та відображає емоційний і психологічний стан персонажів.

8. Візуальне нашарування.

Завдяки використанню накладок та візуальних нашарувань «Ідеальний смуток» створює відчуття глибини та складності. Образи, спогади та галюцинації накладаються один на одного, розмиваючи межі між минулим і теперішнім, реальністю та ілюзією. Цей прийом додає додатковий шар

дезорієнтації та запрошує глядача поставити під сумнів те, що є реальним, а що – вигаданим.

9. Психологічний реалізм.

«Ідеальний смуток» використовує психологічний реалізм, який занурює глядача в суб'єктивні переживання персонажів. Зображення внутрішніх думок, страхів і фрагментарних спогадів створює психологічний ландшафт, який розмиває межі між свідомим і підсвідомим. Цей прийом поглиблює дослідження людської психіки та додає шарів складності до оповіді.

10. Кадрування та композиція.

Фільм використовує кадрування та композицію, щоб передати зміст і підкреслити важливі елементи в кадрі. Ретельно скомпоновані кадри привертають увагу глядача до конкретних деталей або персонажів, посилюючи розповідь і створюючи візуальну ієрархію. Кадрування також відіграє важливу роль у встановленні психологічної дистанції між персонажами та їхнім мінливим сприйняттям реальності.

Ці мистецькі та кінематографічні прийоми, використані в «Ідеальному смутку», разом створюють візуально приголомшливий і тематично багатий досвід перегляду. Прискіплива увага Сатосі Кона до деталей та його вміння бездоганно поєднувати різні техніки призвели до створення фільму, який кидає виклик традиційним конвенціям оповіді та розширює межі анімаційного кінематографу.

3.3. Вплив творчості Сатосі Кона на західний кінематограф.

Мета цього наукового дослідження – вивчити вплив Сатосі Кона на західних режисерів і ширший кінематографічний ландшафт. Розглядаючи конкретні приклади режисерів та їхніх фільмів, необхідно проаналізувати, яким чином творчість Кона сформувала та надихнула західне кіно. Завдяки ретельному аналізу тематичних пошуків, візуальних прийомів та оповідних

структур ми виявимо глибокий вплив режисерського підходу Сатосі Кона на художнє самовираження західних кінематографістів. Його унікальне бачення, новаторська техніка оповіді та тематичні пошуки залишили незгладимий слід у сучасному західному кіно. Аналізуючи конкретні приклади режисерів, які надихалися роботами Кона, дане дослідження підкреслює неминущу спадщину і міжкультурний вплив цього прозорливого японського режисера.

Режисерська спадщина Сатосі Кона, що складається з таких новаторських фільмів, як «Ідеальний смуток», «Акторка тисячоліття», «Хрещені батьки Токіо» і «Паприка», є дивовижним сплавом психологічного самоаналізу, заплутаної розповіді та захопливих візуальних образів. Кон мав дивовижну здатність стирати межі між реальністю та ілюзією, провокуючи глядачів ставити питання про природу власного існування і силу сприйняття. Його кінематографічна мова, що часто характеризується нелінійним оповіданням, заплутаними сюжетними структурами і глибоким дослідженням людських емоцій, знайшла глибокий відгук у кінематографістів усього світу.

Вплив творчості Сатосі Кона на західних режисерів проявляється в тематичних резонансах, структурі оповіді та візуальній естетиці, що з'являються в їхніх фільмах. Режисери були зачаровані здатністю Кона проникнути в складність людського досвіду, кинути виклик традиційним нормам оповіді та створити кінематографічний досвід, що виходить за традиційні рамки. Своїми роботами вони віддають данину поваги унікальному баченню Кона, привносячи в нього свої особисті художні почуття і культурні погляди. Вплив Сатосі Кона на західних режисерів і кіно свідчить про трансцендентну силу його оповіді та художнього бачення. Це дослідження прагне пролити світло на глибокий вплив творчості Кона на західних кінематографістів, ілюструючи, як його теми, техніки та візуальні оповіді було переосмислено та інтерпретовано в західному контексті. Завдяки всебічному вивченню конкретних прикладів і ширшому аналізу кінематографічних

тенденцій, це дослідження прагне підкреслити неминущу спадщину Сатосі Кона і його незгладимий відбиток на світовому кінематографі.

Одним із ключових аспектів впливу Кона на західний кінематограф є його майстерне дослідження людського розуму та його складних взаємозв'язків. Його фільми часто заглиблюються в теми ідентичності, пам'яті та розмитих меж між реальністю і фантазією. У таких роботах, як «Ідеальний смтуок» (1997) та «Паприка» (2006), Кон майстерно маневрує в царині психологічних трилерів, представляючи наративи, що кидають виклик глядацькому сприйняттю та ставлять під сумнів природу істини. Ці фільми мали значний вплив на західних режисерів, які відтоді прагнули включити подібні психологічні елементи до своїх творінь. Такі фільми, як «Чорний лебідь» і «Реквієм за мрією» Даррена Аронофскі та «Початок» Крістофера Нолана (2010) демонструють чіткі відгомони впливу Кона, оскільки вони досліджують глибини людської психіки у спосіб, який є доволі складним, тим, що спонукає до роздумів.

Інноваційні візуальні техніки оповіді Кона також залишили незгладимий слід у західному кінематографі. Він бездоганно поєднував реальність і фантазію, часто використовуючи послідовності сновидінь, сюрреалістичні образи та нелінійні оповіді, щоб передати емоційні стани своїх персонажів. Цей підхід вплинув на багатьох режисерів, які взяли на озброєння подібні техніки для передачі складних психологічних ландшафтів. Наприклад, такі режисери, як Мішель Ґондрі («Вічне сяйво чистого розуму», 2004) та Девід Лінч («Малголланд Драйв», 2001) черпали натхнення у винахідливих методах оповіді Кона, створюючи візуально приголомшливі та інтелектуально захоплюючі фільми.

Крім того, здатність Кона зображати буденне і надзвичайне в тандемі знайшла відгук у західних кінематографістів, які прагнуть дослідити перетин буденного і фантастичного. Його фільм «Токійські хрещені батьки» (2003), зворушлива історія про трьох безхатченків, які напередодні Різдва знаходять

покинуте немовля, продемонстрував його вміння поєднувати соціальний коментар, емпатію та магічний реалізм. Західні режисери, такі як Вес Андерсон («Готель «Гранд Будапешт», 2014) та Гільєрмо дель Торо («Форма води», 2017), також пішли слідами Кона, вміло вливаючи елементи фантазії та химерності у свої оповіді, водночас звертаючись до соціальних проблем.

Окрім впливу на техніку зйомки та наративні структури, Сатосі Кон має вплив на дослідження теми і зображення складних жіночих персонажів. Його героїні, часто вольові, багатовимірні та такі, що борються з власною ідентичністю, кидають виклик традиційним гендерним ролям і пропонують свіжий погляд на аніме. Західні кінематографісти надихалися зображенням жінок у творчості Кона, що призвело до створення різноманітних і сильних жіночих персонажів у таких фільмах, як «Сельма» (2014) Ави Дюверней та «Леді Берд» (2017) Ґрети Ґервіґ.

Звернуся до аналізу двох конкретних прикладів впливу Сатосі Кона на західних режисерів, яких надихнула його творчість.

1. Даррен Аронофскі «Реквієм за мрією» і «Чорний Лебідь».

Найголовнішим і найяскравішим прикладом є Даррен Аронофскі з двома своїми картинами «Реквієм за мрією» (2000) і «Чорний Лебідь» (2010). Режисер безпосередньо заявляв про своє натхнення Сатосі Коном (головним джерелом його слів є інтерв'ю до фільму «Сатосі Кон: Ілюзіоніст» 2021 року, реж. Паскаль-Алекс Вінсент), проте таке пряме натхнення, яке переходить у плагіат, стало причиною поганих взаємовідносин творців.

Даррен Аронофскі був фанатом аніме і режисером-початківцем. Він щойно дебютував зі своїм першим фільмом «Пі» (1998), який мав набагато менший бюджет, ніж «Ідеальний блакитний», але зібрав набагато більше грошей. Отже, Аронофскі працював над своїм наступним фільмом. Це був «Реквієм за мрією», заснований на книзі 1970-х років Х'юберта Селбі-молодшого.

Під час написання сценарію Аронофскі знайшов «Ідеальний смуток». «Я був вражений – це було фантастично, – згадував він у фільмі «Ілюзіоніст». «І воно дуже відрізнялося від будь-якого іншого аніме, яке я бачив». Аронофскі був настільки вражений «Ідеальним смутком», що в якийсь момент навіть намагався викупити права на рімейк. Ця угода так і не відбулася (Аронофскі протягом багатьох років називав різні причини). Так чи інакше, фільм вплинув на нього.

Більшість подій у «Реквіємі за мрією» відбуваються за мотивами книги Селбі [18] – потокової історії про залежність і відчай, яка бентежить і дезорієнтує. Але Аронофскі також використав ідеї з «Ідеального синього», найвідоміша з яких – сцена, де героїня Дженніфер Коннеллі кричить під водою у ванні. Він пам'ятає, що звертався до Кона за дозволом, хоча немає ніяких згадок самого Кона про це.

Кон, зі свого боку, був шокований, коли побачив «Реквієм за мрією». На початку 2000-х він сказав читачам свого блогу: «У «Реквіємі» є сцени, на які сильно вплинув «Перфект», і кадри, які були повністю скопійовані»[20]. Він виділив сцену у ванні [Іл.39], але не зробив сильний акцент на цьому. Його увагу також привернув спільний мотив червоної сукні [Іл.40]. Пізніше режисери зустрілися на організованій журналом Esquire розмові про «Реквієм за мрією», яка відбувалася 18 січня 2001 року. Сатосі Кон був присутній на заході, частково для реклами свого другого фільму «Актриса тисячоліття». Після розмови у них була особиста зустріч у ресторані. «Коли мені сказали, що він мій шанувальник, – написав Кон у своєму блозі, – усе, що я міг зробити, це відповісти невизначеною посмішкою, яку японці вміють робити».

Під час розмови Кон торкнувся питання про зйомки і сказав Аронофскі: «Мені було трохи дивно бачити в «Реквіємі» сцени, які я вже десь бачив». Аронофскі пояснив, що це було проявом поваги і визнання великої роботи, що також дуже зачепило японського митця, про що він писав: «Мені стає соромно. Це шкода, тому що у людини, якій віддають данину поваги, менша

впізнаваність імені, менший соціальний авторитет і менший бюджет, який можна витратити».

Частково його почуття можна було зрозуміти. Аронофскі на той момент був зіркою, а Кон боровся за фінансування. «Пі» був хітом, а «Ідеальний синій» – ні. Ця закономірність повторилася з «Реквіємом за мрією» та «Актрисою тисячоліття». Хоча «Реквієм за мрією» не є для «Ідеального смутку» тим, чим «Матриця» є для «Привида у броні», в ньому все одно можна відчути вплив Кона.

Особливо це відчувається в персоні Коннеллі, чия лінія у фільмі запозичена у Міми, головної героїні «Ідеального смутку». Це видно у сцені у ванні [Іл.39] та у сцені, де Коннелі розгромила кімнату [Іл.41]. І те, що відбувається з персонажем Коннеллі у фіналі «Реквієму за мрією», є точним переказом, можливо, центральної сцени «Ідеального смутку» – від сліпучого світла до веселих чоловіків за столом [Іл.42]. На відміну від більшої частини «Реквієму за мрією», ця сцена помітно відсутня в оригінальній книзі Селбі.

Щоб детальніше дослідити вплив творчості Сатосі Кона на «Реквієм за мрією», необхідно проаналізувати стрічку Даррена Аронофськi:

Фільм Даррена Аронофскі «Реквієм за мрією» – це моторошне і вісцеральне дослідження залежності, сновидінь і людського буття. Фільм, що вийшов на екрани у 2000 році, є екранізацією однойменного роману Х'юберта Селбі-молодшого. Режисура та техніка оповіді Аронофскі, у поєднанні з винятковою грою акторів та заворожливою музикою, роблять «Реквієм за мрією» емоційно насиченим кінопереживанням, що спонукає до роздумів.

Одним із важливих аспектів фільму є візуальний стиль Аронофскі. Він використовує різноманітні прийоми, такі як швидкі кадри, розділені екрани, екстремальні крупні плани та сповільнену зйомку, щоб створити відчуття дезорієнтації та нагальності. Ці прийоми віддзеркалюють фрагментоване та хаотичне життя героїв, які все більше занурюються у наркотичну залежність. Операторська робота також підкреслює повторюваність і циклічність їхньої

боротьби, підкреслюючи відчуття, що вони перебувають у пастці вічного циклу бажання і відчаю.

Фільм досліджує життя чотирьох персонажів, чиї мрії та прагнення поступово поглинає наркотична залежність. Гаррі Ґолдфарб (Джаред Лето), його дівчина Маріон Сілвер (Дженніфер Коннеллі), найкращий друг Тайрон Сі Лав (Марлон Вейанс) та його мати Сара Ґолдфарб (Еллен Бурстін) – усі вони женуться за своїми мріями, але потрапляють у павутиння залежності та омани.

Аронофскі заглиблюється у психологію залежності, показуючи її як невблаганну силу, що поступово руйнує фізичне та психічне здоров'я героїв. Ними рухають бажання багатства, слави та кохання, але ці прагнення перекручуються і спотворюються, коли вони вдаються до крайніх заходів для їх досягнення. Фільм критикує суспільний тиск, який штовхає людей на саморуйнівну поведінку, висвітлюючи небезпеку неконтрольованих амбіцій та спокусу швидких рішень.

Один із художніх прийомів, які використовує режисер Даррен Аронофскі, – це паралельна структура оповіді. Фільм перемикається між різними персонажами та їхніми власними сюжетами, наголошуючи на схожості в їхній боротьбі та акцентуючи циклічність їхніх переживань. Цей прийом створює напругу і дає змогу глядачам бачити взаємозв'язок їхніх життів. Повторення також часто використовуються у стрічці. Упродовж усього фільму повторюються певні сцени та візуальні мотиви, часто з незначними змінами, щоб створити ритм і підкреслити повторюваність життя персонажів. Ця замкнута циклічність підкреслює монотонність і відчай їхніх життів, оскільки вони постійно женуться за недосяжними мріями.

Візуальний і семантичний стиль режисера характеризується його інтенсивністю та природністю. Аронофскі використовує комбінацію кадрів з ручною камерою, швидких монтажів та екстремальних крупних планів, щоб створити відчуття безпосередності та близькості. Ці техніки занурюють

глядачів у переживання та емоції персонажів, закарбовуючи їхній відчай і хаотичну природу наркоманії. Режисер також використовує сюрреалістичні та галюцинаторні сцени, щоб зобразити стан персонажів під впливом наркотиків. Ці сцени включають спотворену візуальну складову, швидкий монтаж і фрагментарну сюжетну лінію, відображаючи дезорієнтаційні ефекти наркотичного впливу. За допомогою цих стилістичних прийомів режисер змішує реальність та ілюзію, ще більше підкреслюючи занурення персонажів у божевілля. Аронофскі досліджує тему наркоманії через важкий і невблаганний об'єктив. Він показує жорстоку реальність вживання наркотиків, симптоми відміни та руйнівні наслідки для життя персонажів. Фільм не соромиться зображати фізичний і психологічний вплив наркоманії, створюючи відчуття дискомфорту і занепокоєння у глядачів.

Звукове оформлення відіграє важливу роль у «Реквіємі за мрією», адже воно посилює емоційний вплив фільму та занурює глядачів у переживання героїв. Саундтрек до фільму, написаний Клінтом Менселом, є визначним елементом звукового оформлення. Повторювана мелодія «Lux Aeterna» стала культовою і синонімом самого фільму. Її заворожений і меланхолійний тон ефективно передає відчай і темряву подорожей героїв, посилюючи емоційний вплив розповіді. Саундтрек виступає потужним слуховим мотивом, що підкреслює теми залежності, відчаю та втрати надії у фільмі. Крім того, саунд-дизайн посилює чуттєвий досвід героїв, пов'язаний із вживанням наркотиків. Він використовує низку прийомів, таких як посилені звукові ефекти та звукові спотворення, щоб передати дезорієнтацію та галюцинаційні стани, викликані наркотиками. Ці звукові елементи занурюють глядачів у психологічні та фізичні відчуття персонажів, створюючи більш вісцеральний і тривожний досвід перегляду. Звуковий супровід посилює зв'язок глядачів з персонажами та допомагає їм краще зрозуміти руйнівну привабливість наркоманії.

І «Ідеальний смуток» Сатоші Кона, і «Реквієм за мрією» Даррена Аронофскі – це інтенсивні та емоційно потужні роботи, які заглиблюються в

темні аспекти людської психіки. Аналіз та порівняння цих стрічок допоможуть дослідити запозичення та виділити наступні явні схожі риси які могли також бути продуктом натхнення Аранофскі Сатосі Коном:

1. Психологічне дослідження.

Обидва фільми досліджують психологічні глибини своїх персонажів. Вони заглиблюються в теми ідентичності, одержимості та руйнівних наслідків неконтрольованих бажань. Головні герої обох фільмів переживають поступове «розкручування» своїх психічних станів у міру того, як їх поглинає власна одержимість.

2. Візуальний стиль.

Обидва режисери використовують візуально вражаючі та нетрадиційні прийоми, щоб передати емоційні потрясіння персонажів. Вони використовують динамічні ракурси, швидкий монтаж та сюрреалістичні послідовності, щоб створити відчуття тривоги та дезорієнтації. Ці візуальні стилі посилюють інтенсивність оповіді та розмивають межу між реальністю та ілюзією.

3. Сни та реальність.

Обидва фільми розмивають межі між сном і реальністю. Вони включають послідовності сновидінь та галюцинаційні моменти, які кидають виклик сприйняттю глядачами того, що є реальним, а що – вигаданим. Таке розмивання межі між сном і дійсністю додає оповідям психологічної глибини.

4. Тема залежності.

Обидва фільми досліджують тему залежності та її руйнівних наслідків. Вони зображують персонажів, які потрапляють у пастку руйнівних циклів, що підживлюються їхніми нав'язливими ідеями та бажаннями. Фільми висвітлюють фізичні, психологічні та емоційні втрати, яких зазнають герої та люди, що їх оточують.

5. Жінки-протагоністки.

В обох фільмах є сильні героїні, які стикаються з психологічними викликами та зазнають глибоких трансформацій. Вони борються з суспільним тиском, особистими демонами та гонитвою за мріями, які зрештою ведуть їх темними і тривожними шляхами.

6. Тривожна атмосфера.

Обидва фільми створюють тривожну та напружену атмосферу. Вони використовують звуковий дизайн, музику та темп, щоб посилити емоційний вплив наративів. Атмосфера посилює загальне відчуття тривоги та дискомфорту, яке відчувають глядачі.

7. Втрата ідентичності.

Обидва фільми досліджують тему втрати ідентичності. Головні герої обох творів борються з почуттям власної гідності та намагаються зберегти чітку межу між їхніми публічними образами та справжнім «я». Під впливом нав'язливих ідей та зовнішнього тиску їхня ідентичність стає фрагментованою та розмитою**.**

8. Спотворене сприйняття реальності.

Обидва фільми заглиблюються у викривлене сприйняття реальності героями. Вони представляють суб'єктивні точки зору, які ставлять під сумнів розуміння глядачами того, що є реальним, а що – вигаданим. Межі між правдою та ілюзією навмисно розмиті, що призводить до відчуття невпевненості та психологічного неспокою.

9. Наратив по спіралі.

Обидва наративи розвиваються по спіралі, де життя персонажів поступово погіршується, оскільки вони все більше поглинаються своїми одержимостями чи залежностями. Фільми демонструють циклічний характер їхньої боротьби, підкреслюючи марність їхніх прагнень і руйнівні наслідки їхнього вибору.

10. Вплив на стосунки.

Обидва твори досліджують руйнівний вплив одержимості чи залежності героїв на їхні стосунки з іншими людьми. Коли їхні бажання поглинають їх, їхні зв'язки з близькими погіршуються, що призводить до ізоляції, зради та емоційних зривів.

11. Соціальний коментар.

Обидва фільми містять соціальний коментар на різні теми. «Ідеальний синій» критикує індустрію розваг та об'єктивацію жінок, тоді як «Реквієм за мрією» досліджує комерціалізацію мрій та темний бік амбіцій. Обидва фільми проливають світло на суспільний тиск і небезпеку прагнення до зовнішнього визнання за будь-яку ціну.

12. Нетрадиційні наративи.

Обидві роботи використовують нелінійні та фрагментарні наративні структури. Вони представляють події поза хронологічним порядком і використовують суб'єктивні перспективи, утримуючи глядачів та кидаючи виклик їхньому розумінню історії.

Отже, зв'язок між «Ідеальним синім» Сатоші Кона та «Реквіємом за мрією» Даррена Аронофскі розкриває складну взаємодію мистецького натхнення, вшанування та етичних міркувань. Хоча для митців не рідкість черпати натхнення з різних джерел, обставини впливу «Ідеального смутку» на «Реквієм за мрією» піднімають важливі питання про динаміку першості, визнання та ставлення до оригінальних творців. Сатоші Кон, режисер, який на той час перебував у скрутному становищі, створив фільм, що викликав резонанс у Аронофскі, який захоплювався роботою Кона і прагнув віддати йому належне. Однак фінансова скрута Кона та брак визнання додали до їхньої взаємодії ще один рівень складності. Кон відчував суміш гордості та збентеження, коли побачив елементи свого фільму у «Реквіємі за мрією». Розбіжності у статусі та успіху між двома режисерами додали йому розчарування.

Випадок запозичення «Реквієму за мрією» з «Ідеального смутку» також висвітлює ширше етичне питання використання західними режисерами аніме та інших культурних творів як фабрики ідей без належної компенсації чи визнання оригінальних творців. Це питання культурного привласнення та експлуатації мистецької праці є надзвичайно важливим для створення більш справедливого та шанобливого творчого простору. Визнання відданості, наполегливої праці та пристрасті, які такі митці, як Кон, вкладають у свої творіння, є важливим для просування етичного підходу до мистецького натхнення. Зрештою, зв'язок між «Ідеального смутку» та «Реквіємом за мрією» слугує нагадуванням про етичну відповідальність митців один перед одним, особливо коли вони черпають натхнення у маргіналізованих або менш визнаних творців. Визнаючи та поважаючи внесок інших, художники можуть сприяти створенню більш справедливої та дружньої мистецької спільноти.

«Чорний лебідь», що вийшов 2010 року, – це психологічний трилер режисера Даррена Аронофскі. Відомий своїм похмурим і напруженим зображенням світу балету, фільм занурюється у свідомість Ніни Саєрс, талановитої балерини, яка прагне до досконалості у своєму прагненні отримати головну роль у «Лебединому озері». Фільм з'явився в результаті співпраці режисера Даррена Аронофскі та сценаристів Марка Геймана й Андреса Гайнца. Аронофскі був натхненний власним досвідом відвідування балетних вистав, усвідомлюючи психологічну напругу і сувору самовіддачу, необхідні в прагненні до художньої досконалості. Він хотів створити фільм, що досліджує інтенсивний тиск, з яким стикаються артисти, і темні психологічні аспекти, що можуть проявитися в такій обстановці. Для забезпечення достовірності Аронофскі залучив до роботи над фільмом артиста балету і хореографа Бенджаміна Міллепіда, який не тільки поставив хореографічні сцени фільму, а й зіграв роль Девіда, художнього керівника балетної трупи. Участь Міллепіда надала фільму достовірності, передавши фізичні та емоційні навантаження, з якими стикаються артисти балету.

Фільм «Чорний лебідь» досліджує тему перфекціонізму та нездорової одержимості, яка може виникнути внаслідок прагнення до нього. Невпинне прагнення Ніни до досконалості поглинає її, що призводить до психологічного розладу і зрештою до загибелі. Фільм порушує питання про ціну досконалості і про те, якої шкоди вона завдає психічному здоров'ю людини. Двоїстість чорного і білого лебедів у «Лебединому озері» відображає внутрішню боротьбу Ніни. Білий лебідь уособлює чистоту і невинність, а чорний лебідь символізує чуттєвість і темряву. Подорож Ніни включає в себе прийняття своїх пригнічених бажань і дослідження своєї темної сторони, що призводить до трансформаційного досвіду. Прагнення Ніни до досконалості стирає межі між її професійним та особистим життям. У міру того як вона дедалі глибше занурюється у свою роль чорного лебедя, вона починає втрачати зв'язок із власною особистістю. Цей внутрішній конфлікт призводить до саморуйнівної поведінки, оскільки вона бореться зі своїми внутрішніми демонами. «Чорний лебідь» підкреслює жертви, на які часто йдуть митці, щоб досягти величі. Прагнення Ніни до досконалості змушує її доводити своє тіло і розум до межі, в кінцевому підсумку жертвуючи своїм фізичним і душевним здоров'ям. Фільм досліджує тонку грань між відданістю мистецтву і саморуйнуванням.

Співпраця Аронофскі з оператором Метью Лібатіком сприяє створенню напруженої та клаустрофобної атмосфери фільму. Використання ручних камер і крупних планів створює відчуття тривоги і підсилює психологічну напруженість фільму. Колірна палітра змінюється протягом усього фільму, починаючи з холодних і приглушених тонів, але посилюючись у міру погіршення психологічного стану Ніни. Звукове оформлення відіграє вирішальну роль у посиленні тривожної атмосфери фільму. Використання різких, дисонуючих звуків і оригінальної партитури Чайковського з «Лебединого озера», створюють моторошну атмосферу, що переслідує. Слухові елементи сприяють зануренню глядача в душевний стан Ніни. Прийоми монтажу, використані у фільмі «Чорний лебідь», сприяють

дезорієнтації та фрагментарності оповіді. Швидкі нарізки, стрімкі монтажі та стрибки відображають розколоту психіку Ніни і посилюють відчуття нестабільності. Темп монтажу посилює напругу і тривогу протягом усього фільму.

«Чорний лебідь» – це психологічно захопливий фільм, який глибоко занурюється у свідомість своєї головної героїні Ніни Сейєрс. Досліджуючи такі теми, як досконалість, одержимість, ідентичність і самопожертва, фільм пропонує похмуру і напружену подорож, що стирає межу між реальністю і галюцинаціями. Режисура Даррена Аронофскі в поєднанні зі справжньою балетною майстерністю Бенжамена Міллепіда, створює візуально приголомшливе й емоційно захопливе видовище.

Хоча «Чорний лебідь» сам по собі є визначним досягненням кінематографа, неможливо не помітити разючу схожість між цим фільмом та анімаційним шедевром Сатосі Кона «Ідеальний смуток», що вийшов тринадцятьма роками раніше у 1997 році. Обидва фільми об'єднує психологічне дослідження, тиск вистави та психологічне «розкручування» їхніх головних героїнь-жінок.

Вивчаючи паралелі між фільмами «Чорний лебідь» та «Ідеальний смуток», можна помітити тематичні зв'язки, схожість оповіді та візуальні мотиви, що спричинили дискусії та суперечки серед глядачів і критиків. Дослідження цих подібностей дасть змогу глибше зрозуміти вплив Сатосі Кона на західний кінематограф через фільми Даррена Аранофскі.

1. Жанр і контекст.

Обидва фільми належать до жанру психологічного трилера/жахів, досліджуючи темні й тривожні аспекти людської психіки. Вони обертаються навколо жінок-виконавиць, які стикаються зі зростаючим тиском у своїй кар'єрі, що призводить до поступової втрати контролю над собою і реальністю. Сюжети обох фільмів тісно пов'язані зі світом уявлень та очікуваннями глядачів.

2. Тема психологічної боротьби.

І «Ідеальний смуток», і «Чорний лебідь» досліджують тему психологічної боротьби та її наслідків для головних героїв. В обох фільмах головні героїні, Міма в «Ідеальному смутку» і Ніна в «Чорному лебеді», переживають поступовий занепад божевілля, коли вони борються з тиском своєї кар'єри на їх індивідуальність. Головні героїні обидві від самого початку зображені як невинні та наївні особистості і повинні пройти через трансформацію, щоб позбутися цього образу, щоб отримати бажані ролі. Тиск, який чинить на них кар'єра, призводить до виникнення психічного захворювання, що ставить під сумнів їхнє самовідчуття. [Іл.45]

3. Криза ідентичності.

В обох фільмах головні героїні стикаються з кризою ідентичності, спричиненою їхнім професійним переходом. Міма, колишній поп-ідол в «Ідеальному смутку», прагне утвердитися як серйозна акторка, а Ніна, балерина в «Чорному лебеді», прагне довести до досконалості свою подвійну роль у «Лебединому озері». Прагнення до нової ідентичності змушує їх задатися питанням про власне самовідчуття, розмиваючи межі між реальністю і вигадкою.

4. Нав'язливе прагнення досконалості.

Міма і Ніна поділяють нав'язливе прагнення до досконалості у своїх сферах. Вони доводять себе до межі, рухомі бажанням проявити себе і виправдати високі очікування, які покладають на них інші. Ця одержимість в кінцевому підсумку негативно позначається на їхньому психічному благополуччі, призводячи до порушення психологічної стабільності.

5. Двійник і галюцинації.

В обох фільмах використовуються мотиви двійників і галюцинацій, щоб показати внутрішнє сум'яття головних героїв. Міма і Ніна стикаються з

галюцинаціями або альтернативними версіями самих себе, що представляють їхню зламану психіку і суперечливі бажання. Ці двійники кидають виклик їхньому здоровому глузду і створюють відчуття тривоги та дезорієнтації. Міма та Ніна сумніваються у власній причетності до певних подій і борються з власною достовірністю як оповідачів власних історій. [Іл.43,44]

6. Дослідження сексуальності.

Сексуальність та її дослідження – помітні теми в обох фільмах. У міру того, як Міма і Ніна звільняються від своїх невинних публічних образів, вони по-різному стикаються зі своєю сексуальністю. Перехід Міми до дорослiших акторських ролей і дослідження Ніною свого чуттєвого боку для ролі Чорного лебедя, слугують каталізаторами їхніх психологічних зривів.

7. Візуальний стиль і кінематографія.

Обидва фільми демонструють вражаючий візуальний стиль і використовують динамічну кінематографію для посилення психологічного впливу оповіді. Унікальний анімаційний стиль Сатосі Кона в «Ідеальному смутку» та використання Дарреном Аронофскі інтенсивних крупних планів, швидкого монтажу та суб'єктивної операторської роботи в «Чорному лебеді», сприяють відчуттю тривоги та дезорієнтації, яких зазнають герої.

8. Тиск з боку зовнішніх чинників.

І Міма, і Ніна стикаються зі значним тиском зовнішніх чинників, які сприяють їхньому психологічному розладу. У фільмі «Ідеальний смуток» Міма стикається з очікуваннями і вимогами своїх шанувальників, які насилу сприймають її перетворення з поп-ідола на актрису. Так само Ніна в «Чорному лебеді» відчуває на собі пильну увагу і тиск з боку своєї балетної трупи, владної матері і власних перфекціоністських нахилів.

9. Втрата контролю і параноя.

У міру розвитку сюжету і Міма, і Ніна відчувають втрату контролю над власним життям, що призводить до загострення параної. Вони стають дедалі

більш невпевненими в тому, що реально, а що уявно, сумніваються в намірах і особистості людей, які їх оточують. Ця втрата контролю над ситуацією посилює їхню психологічну нестабільність і сприяє загальній напрузі оповіді.

10. Дослідження мистецької самопожертви.

Обидва фільми досліджують концепцію мистецької самопожертви та її наслідки для людини. Міма і Ніна змушені йти на особисті жертви і терпіти фізичні та емоційні поневіряння в гонитві за своїми творчими амбіціями. Їхня відданість своєму ремеслу стає двосічним мечем, оскільки вона штовхає їх на межу їхніх розумових і фізичних можливостей.

11. Розмиті межі між уявленням і реальністю.

«Ідеальний смуток» і «Чорний лебідь» досліджують розмитість кордонів між виставою і реальністю. У міру того, як Міма і Ніна занурюються у свої ролі, межа між їхніми сценічними образами та особистим життям стає дедалі більш розмитою. Вони намагаються провести відмінність між своїми персонажами і власною особистістю, що призводить до почуття замішання і дезорієнтації. [Іл.43,44,45,46]

12. Теми трансформації та метаморфози.

В обох фільмах використовуються теми трансформації та метаморфози, оскільки головні герої зазнають глибоких змін. Міма і Ніна переживають зміни у своєму самовідчутті, відмовляючись від колишньої ідентичності та втілюючи нові ролі. Ця трансформація не лише фізична, а й психологічна, оскільки вони стикаються зі своїми найглибшими страхами та бажаннями.

13. Коментар до індустрії розваг.

Фільми «Ідеальний смуток» і «Чорний лебідь» коментують темний бік індустрії розваг. Вони проливають світло на вимогливу і жорстоку природу

шоу-бізнесу, де люди піддаються постійному тиску, експлуатації та об'єктивації. Ці фільми розкривають психологічний удар, який може бути завдано артистам у їхньому прагненні до успіху і визнання. [45]

14. Персонажі, які контролюють або виховують.

В обох фільмах присутні персонажі, які здійснюють контроль або вплив на головних героїв. У фільмі «Чорний лебідь» матір Ніни, яка контролює, домінує над її рішеннями і ревнує її до успіху. Аналогічно, у фільмі «Ідеальний смуток» Румі, літній і колишній поп-ідол, покликаний спрямовувати і виховувати Міму, але стає одержимим невинною особистістю Міми.

15. Використання дзеркал і відображень.

В обох фільмах як візуальні мотиви використовують дзеркала і відображення. Дзеркала символізують подвійність персонажів і їхні роздроблені особистості, відображаючи їхню внутрішню боротьбу і розмиваючи межі між реальністю і фантазією. [Іл.46]

Хоча в обох фільмах є спільні риси, вони мають різні кінцівки. У «Чорному лебеді» фільм завершується трагічним фіналом. Ніна, доведена до межі божевілля невпинним прагненням досконалості та тиском необхідності втілити у своїй балетній виставі як невинного Білого лебедя, так і спокусливого Чорного лебедя, врешті, досягає моменту свого артистичного тріумфу. У приголомшливій і галюцинаторній кульмінації вона виконує роль Чорного лебедя, повністю втілюючи його чуттєвість і темряву. Однак наслідки її душевних та емоційних потрясінь стають очевидними, коли вона непритомніє від завданих собі травм. Фільм закінчується тим, що Ніна лежить на землі з сумішшю задоволення і відчаю на обличчі, залишаючи глядачам відчуття високої ціни, яку вона заплатила за свій артистизм.

З іншого боку, «Ідеальний смуток» у своєму завершенні вибирає іншу траєкторію, пропонуючи більш обнадійливий результат для своєї головної героїні, Міми Кірігое. Протягом усього фільму Міма бореться з погіршенням почуття реальності, переслідувана своєю колишньою особистістю поп-ідола і нав'язливими діями шанувальника, який переслідує її. У міру розкриття істини, що стоїть за загадковими подіями, Мімі вдається повернути собі самостійність і протистояти своєму мучителю, врешті-решт звільнившись від влади своїх ілюзій. Фільм закінчується тим, що Міма знаходить розраду і спокуту, що символізується її тріумфальним виступом як акторки і новознайденою ясністю мети. Ця кінцівка дає відчуття завершення і вирішення, пропонуючи проблиск надії серед психологічних потрясінь, пережитих героїнею.

Хоча обидві кінцівки тематично близькі до жанру психологічного жаху, вони різняться за тоном і остаточним рішенням. Фільм «Чорний лебідь» має похмурішу і трагічнішу кінцівку, підкреслюючи руйнівну природу одержимості та жертви, принесені в гонитві за досконалістю. На відміну від нього, «Ідеальний смуток» обирає більш спокутну кінцівку, пропонуючи можливість особистісного зростання і звільнення від обмежень ідентичності та сприйняття.

Тоді як «Чорний лебідь» залишає глядачів із виснажливим почуттям тривоги та наслідків падіння Ніни в безумство, «Ідеальний смуток» дає проблиск надії та життєстійкості, демонструючи перемогу Міми над своїми внутрішніми труднощами. Зрештою, контрастні кінцівки цих фільмів сприяють їхній яскраво вираженій художній індивідуальності та залишають незабутні враження у глядачів, спонукаючи до роздумів про складнощі людської психіки та перетворювальну силу самопізнання.

2. Крістофер Нолан «Початок»

«Паприка» Сатосі Кона – це ще один шедевр аніме його авторства, який розширює межі оповіді та візуального мистецтва. Фільм, що вийшов на екрани

у 2006 році, – це психологічне дослідження, що розмиває межі між сном і дійсністю. Сатоші створив «Паприку» за мотивами однойменного роману Ясутака Цуцуї. Історія створення «Паприки» розкриває захоплюючу подорож мистецьких інновацій. Сатосі Кон, відомий своїм особливим візуальним стилем та складністю оповіді, вкотре демонструє свою майстерність у бездоганному поєднанні мрії та реальності. «Паприка» є кульмінацією його досліджень людського розуму та його крихких кордонів.

Анімація фільму демонструє притаманну Сатоші Кону увагу до деталей, з ретельно розробленими сценами сновидінь, які переносять глядачів у сферу уяви. Захопливі візуальні ефекти, від сюрреалістичних до гіперреальних, створюють яскраве полотно, що віддзеркалює картини сновидінь, які досліджують герої фільму. Анімаційна студія Madhouse, відома своїми високоякісними роботами, співпрацювала з Сатоші Коном, щоб втілити його бачення в життя.

Один з основних художніх прийомів, застосованих у «Паприці», – це гра з реальністю і фантазією. Фільм досліджує поняття межі між реальністю і світом сновидінь, у той же час розмиваючи межі між ними. Глядачі постійно відчувають невпевненість і змішання реальності та фантазії, створюючи хвилюючий ефект і питання, що виникають, про природу свідомості та сприйняття. Також важливим э використання яскравої та вражаючої візуальної стилістики. Світ сновидінь у фільмі зображений за допомогою яскравих кольорів, незвичних форм та абстрактних образів. Кон майстерно поєднує реалістичні елементи з фантастичними, створюючи приголомшливу візуальну палітру та візуальні образи, які захоплюють глядачів у глибини сновидінь. Аналізуючи творчість Кона в цьому ключі, В. Гарднер говорить про віртуальне дзеркало, яке аніматор створює, щоб розмити приватне і публічне, себе та іншого, реальне і віртуальне тощо, як у «Ідеальному смутку» , так і в «Паприці» простір як особистий, так і медійний, в якому персонажі

розвивають свої уявні світи, але який також включає в себе бажання і страхи інших, поза межами цього персонажа. [16: 52 p.]

З точки зору наративу, «Паприка» заглиблюється в концепцію сновидінь та їхній вплив на наше життя наяву. Історія розповідає про Ацуко Чібу, психотерапевта, яка використовує революційний пристрій під назвою DC Mini, щоб входити у сни своїх пацієнтів та взаємодіяти з ними. Коли межа між сном і реальністю починає розмиватися, фільм вирушає в дивовижну подорож, яка кидає виклик нашим уявленням про ідентичність і силу підсвідомості. Фільм пропонує складний і заплутаний сюжет, сповнений несподіваних поворотів та інтриги. Крім того, Сатосі Кон використовував у фільмі символічні та метафоричні елементи. Він образно зображує різні аспекти людського розуму та емоційного стану через символи й образи, що дає змогу глядачам сприймати історію на кількох рівнях. Це створює глибше розуміння фільму і стимулює рефлексію над його темами та змістом. Режисерська майстерність Кона проявляється у його здатності плавно переходити між різними шарами реальності, створюючи відчуття дезорієнтації, що віддзеркалює переживання персонажів. Одним із визначальних прийомів Кона є розмивання простору і часу. Використовуючи цей метод, який Осмонд називає trompe l'oeil, Кон успішно створює таку ж ілюзію, як і "картина, яка виглядає "реальною" для нічого не підозрюючих очей" [26: 43-58 pp.]. Саундтрек до фільму, створений Сусуму Хірасавою, доповнює оповідь своїми моторошними мелодіями та атмосферними тонами, ще більше занурюючи глядачів у загадковий світ «Паприки».

Фільм «Початок» Крістофера Нолана, що вийшов на екрани у 2010 році, є кінематографічним дивом у жанрі наукової фантастики, демонструючи майстерність К. Нолана у створенні складних наративів та його схильність розширювати межі візуального оповідання. Нолан, відомий своїми заплутаними оповідями у таких фільмах, як «Мементо» та «Престиж», задумав

«Початок» за десять років до його виходу на екрани, ретельно відточуючи концепцію до досконалості.

Історія створення «Початку» відображає прихильність Нолана до ретельної майстерності. Черпаючи натхнення з різних джерел, зокрема з творів письменників-фантастів, таких як Філіп К. Дік, та концепції усвідомлених сновидінь, Нолан витратив роки на доопрацювання сценарію та вигадування складних шарів світу сновидінь. Співпрацюючи з винятковим акторським складом і знімальною групою, включаючи оператора Воллі Пфістера і композитора Ганса Ціммера, Нолан створив фільм, який одночасно інтелектуально стимулює і візуально захоплює.

Одним із важливих художніх прийомів у фільмі є використання візуальних ефектів і спеціальних ефектів для створення приголомшливих сцен, що запам'ятовуються. «Початок» має високий рівень візуальної обізнаності, вражаючу кінематографію і приголомшливі спецефекти. Нолан майстерно візуалізує світи сновидінь і створює унікальні та захопливі краєвиди, які уособлюють стани свідомості та емоційні переживання персонажів. Візуальні ефекти фільму, створені командою талановитих художників і техніків, просто вражають. Від гравітаційних бойових сцен до дивовижної архітектури сновидних пейзажів, візуальні ефекти «Початку» розширюють межі візуально можливого на екрані. Результатом співпраці Нолана з художником-постановником Гаєм Гендріксом Діасом стали приголомшливі декорації, які бездоганно поєднують реальне та уявне, посилюючи теми сприйняття та реальності у фільмі.

Тематично «Початок» заглиблюється в силу сновидінь і підсвідомості. Історія розповідає про Дома Кобба, вправного злодія, який спеціалізується на витягуванні інформації зі снів людей. Коли йому пропонують здійснити інкубацію, імплантувати ідею в чиюсь свідомість, Кобб і його команда вирушають у небезпечну подорож крізь хитромудрі багатошарові картини сновидінь. Фільм досліджує теми провини, спокути та суб'єктивної природи

реальності, запрошуючи глядачів поставити під сумнів природу власного сприйняття, стикаючи їх з численними шарами сновидінь, кожен з яких має свої власні правила та обмеження. Нолан віртуозно вправляється з переплетенням цих шарів, створюючи заплутаний і захопливий сюжет, який вимагає активної участі та уваги глядача.

Однак «Початок» не тільки технічно чудовий, а й має глибокий сенс і філософські аспекти. Фільм зачіпає теми реальності, ідентичності, втрати і розуміння самого себе. Він досліджує психологічні та філософські аспекти людського розуму і показує, як сни і підсвідомість впливають на наше сприйняття реальності і формують наші життя. Фільм також зачіпає тему часу та його впливу на нашу пам'ять і спогади. Загалом, фільм «Початок» є прикладом майстерності та творчої геніальності Крістофера Нолана. Його художні та сюжетні прийоми створюють захопливий досвід, що збагачує глядацьке сприйняття і викликає дискусії про глибокі теми, порушені у фільмі. «Початок» залишається одним із найвпливовіших і найбільш вражаючих фільмів свого жанру, залишаючи глибокий слід у серцях і розумах своїх глядачів. [32: 91-112]

«Паприку» та «Початок» об'єднує тематичне дослідження сновидінь та їхнього впливу на людську свідомість. Обидва фільми заглиблюються в таємничу сферу розуму, кидаючи виклик нашому сприйняттю реальності та розмиваючи межі між сном і дійсністю. Проте вони відрізняються за підходом та виконанням. Якщо «Паприка» занурює глядачів у сюрреалістичний світ сновидінь, де межа між сном і реальністю розмита, то «Початок» має більш структурований підхід, представляючи сновидіння як ретельно сконструйовані шари у спільному світі сновидінь. «Паприка» Сатоші Кона охоплює неоднозначність і непередбачуваність сновидінь, досліджуючи підсвідомість у більш абстрактний та інтроспективний спосіб. На противагу цьому, «Початок» Крістофера Нолана вводить складну систему правил і

концепцій, створюючи ретельно розроблений наратив про пограбування уві сні.

З точки зору візуального стилю, «Паприка» демонструє унікальний анімаційний стиль Сатоші Кона з його яскравими кольорами, вигадливими образами персонажів та плавними послідовностями сновидінь. З іншого боку, «Початок» вражає глядачів своїми захоплюючими візуальними ефектами, поєднуючи практичні та цифрові техніки для створення візуально приголомшливих сцен сновидінь, що кидають виклик гравітації та логіці. [Іл.48]

І «Паприка», і «Початок» мають схожість у візуальній мові, хоча вони використовують різні стилі та техніки для передачі своїх наративів. Спільним є використання сюрреалістичних та фантастичних візуальних образів для зображення сцен сновидінь. У «Паприці» Сатоші Кон використовує яскраві кольори, плавну анімацію та сюрреалістичні образи, щоб створити візуально приголомшливий і потойбічний світ снів. Межі реальності розмиті, що уможливлює фантастичні трансформації, нелінійне середовище та постійне відчуття візуальної несподіванки.

Аналогічно, у «Початку» Крістофер Нолан використовує такі візуальні сигнали, як спотворена архітектура, сцени, що кидають виклик гравітації, та плавні переходи між шарами сновидінь, щоб створити світ сновидінь, який водночас викликає трепет і дезорієнтує. [Іл.49] Обидва фільми використовують візуальні елементи, щоб підкреслити нестримну природу сновидінь і перенести глядачів у ці фантастичні світи. Ще одна схожість полягає у прискіпливій увазі до деталей та вигадливому дизайні сцен сновидінь. У «Паприці» послідовності сновидінь наповнені багатими та багатошаровими образами, що демонструють безліч яскравих та вигадливих локацій. Від сюрреалістичних пейзажів до ретельно продуманих образів персонажів – фільм створює візуально насичений і захопливий досвід. Так само «Початок» демонструє ретельний підхід до декорацій та візуальних

ефектів, створюючи хитромудрі світи мрій, що підпорядковуються послідовній логіці та естетиці. Рівень деталізації у створенні середовищ сновидінь, сприяє зануренню в атмосферу фільмів і підсилює загальний візуальний досвід. [Іл.47]

Обидва фільми також використовують візуальні мотиви та повторювані образи для посилення оповіді. У «Паприці» такі мотиви, як годинник, маски та повторювані символи, слугують візуальними підказками, що спрямовують оповідь і поглиблюють тематичне дослідження ідентичності та сприйняття. Ці візуальні мотиви стають невід'ємною частиною оповіді, пов'язуючи різні послідовності сновидінь і додаючи до фільму нові смислові шари. Так само у «Початку» використовуються такі візуальні мотиви, як дзиґа, що обертається, та використання дзеркал, що символізують відображення та розмивання межі між реальністю та ілюзією. Ці візуальні мотиви створюють відчуття візуальної єдності та тематичної глибини, сплітаючи воєдино візуальні та наративні елементи фільмів.

Загалом, хоча «Паприка» та «Початок» відрізняються за стилем анімації та візуальною презентацією, їх об'єднує прагнення візуально занурити глядачів у світ сновидінь. Завдяки фантазійному та сюрреалістичному візуальному ряду, прискіпливій увазі до деталей та ефективному використанню візуальних мотивів обидва фільми переносять глядачів у світ, де межі реальності та сновидінь розмиті, залучаючи їх до візуально захопливого та тематично багатого кінематографічного досвіду.

Обидва фільми досягають успіху в дослідженні психологічних тем. «Паприка» заглиблюється в людську психіку, досліджуючи підсвідомі бажання і страхи, які формують наші сни і впливають на наше життя наяву. «Початок» заглиблюється у владу ідей та маніпуляції свідомістю, піднімаючи філософські питання про природу реальності та свободу волі.

Крім усіх спільних рис , «Паприка» та «Початок» відрізняються за своєю наративною структурою та розвитком персонажів. «Паприка» робить

значний акцент на головній героїні, Ацуко Чіба, та її альтер-его Паприці, які наважуються проникати у сни інших людей, щоб виявити глибоко вкорінені емоції та психологічні травми. Фільм досліджує поняття самопізнання та особистісного зростання, оскільки Ацуко орієнтується в складнощах власної підсвідомості. На противагу цьому, «Початок» зосереджується на Домі Коббі та його команді досвідчених видобувачів, заглиблюючись у їхні моральні дилеми та особисті мотивації, коли вони мандрують хитросплетіннями світу сновидінь. Персонажі «Початку» більше керуються зовнішніми цілями, такими як виконання відповідальної місії, тоді як «Паприка» робить сильніший акцент на інтроспективних подорожах своїх героїв.

З точки зору тематичної глибини, «Паприка» заглиблюється в силу уяви та підсвідомості як каталізаторів особистої трансформації. Він досліджує ідею про те, що сни можуть слугувати каналом для творчості та емоційного зцілення, розмиваючи межі між фантазією та реальністю. «Початок», з іншого боку, заглиблюється у крихкість сприйняття та пластичність спогадів. Він досліджує етичні наслідки маніпулювання свідомістю та наслідки насадження ідеї в чужій підсвідомості. Фільм піднімає питання про природу контролю та межі особистої автономії, що спонукають до роздумів.

Ще одна помітна відмінність між двома фільмами полягає у їхній візуальній та аудіальній естетиці. «Паприка» охоплює плинність та уяву анімації, використовуючи яскраві кольори та динамічні візуальні прийоми, щоб викликати відчуття химерності та сюрреалізму. Режисерський стиль Сатоші Кона поєднує складні деталі з плавними переходами між сном і реальністю, створюючи візуально приголомшливий і захоплюючий досвід. На противагу цьому, «Початок» Крістофера Нолана використовує більш приземлений і реалістичний візуальний підхід, покладаючись на практичні ефекти і точну кінематографію, щоб зобразити світ сновидінь як відчутне і тактильне середовище. Візуальні ефекти фільму, в поєднанні з пульсуючою музикою Ганса Ціммера, посилюють напругу та емоційний вплив оповіді.

Отже, «Паприка» та «Початок» – чудові твори мистецтва, які заглиблюються у сферу сновидінь та складнощі людського розуму. У той час як «Паприка» охоплює сюрреалістичні та інтроспективні аспекти сновидінь, розмиваючи межі між реальністю та фантазією, «Початок» представляє більш структуровану і засновану на пограбуваннях оповідь, яка досліджує маніпуляції зі снами задля особистої вигоди. Незважаючи на відмінності, обидва фільми зачаровують глядачів своїм візуальним артистизмом, заплутаним сюжетом та глибоким дослідженням тем, пов'язаних із підсвідомістю. Зрештою, «Паприка» та «Початок» пропонують глядачам різні, але однаково захопливі мандрівки в глибини людської психіки, що залишають незгладимий слід у світовому кінематографі.

Хоча деякі джерела стверджують, що Нолан визнавав вплив «Паприки», не вдалося відшукати таку цитату режисера. Втім, перегляд самого фільму «Початок» є достатнім доказом впливу «Паприки» – як каже Артур (Джозеф Гордон-Левітт) у фільмі, «суб'єкт завжди може простежити генезу ідеї». Від акценту на технології обміну сновидіннями до гардеробу Аріадни, відсилань до грецької міфології, непідвладних фізиці коридорів, значущих ліфтів сновидінь і вибору японського бізнесмена (Сайто), який найняв Кобба і команду сновидінь, серед іншого, – або Нолан перебував під впливом «Паприки», або ж це найвидатніший випадок мистецького множинного відкриття в історії кінематографа. Не важко зрозуміти, звідки беруться ті, хто називає «Початок» калькою з «Паприки». Нолану і компанії варто було б відвертіше говорити про свій вплив – особливо у світлі смерті Кона невдовзі після виходу «Початку» на екрани. Так само те, як багато хто, включно з професійними кінокритиками, вітали «Початок» як своєрідний взірець оригінальності, цілком зрозуміло обурює тих, хто знав про нього краще.

Як правило, претендувати на абсолютну оригінальність часто нерозумно. Історії розповідаються тисячоліттями, і якщо щось здається

незнайомим, це, швидше за все, відображає обмеженість нашого досвіду, а не справжню унікальність. Що ще важливіше, сенс часто виводиться через повторення. Якби хтось зустрівся з чимось справді оригінальним, це було б незбагненно. Коли люди називають щось «оригінальним», вони часто мають на увазі креативність, спонукання до роздумів або інноваційність – якості, які можна легко віднести до «Початку», не нехтуючи значенням «Паприки».

Хоча між «Початком» Крістофера Нолана та «Паприкою» Сатоші Кона справді є схожість, важливо підходити до теми запозичення ідей з усіма нюансами та з урахуванням культурного контексту. Нерідко кінематографісти, незалежно від їхньої національності, черпають натхнення з різних джерел, у тому числі з робіт маловідомих авторів. Однак важливо усвідомлювати потенційний негативний вплив, який це може мати на місцеві культури, а також важливість визнання та підтримки оригінальних авторів. І Нолан, і Кон – авторитетні режисери, відомі своїми інноваційними та спонукаючими до роздумів сюжетами. «Початок» і «Паприка» досліджують сферу сновидінь і підсвідомості, заглиблюючись у поняття реальності, сприйняття та ідентичності.

Незважаючи на тематичну схожість, варто зазначити, що ці фільми підходять до цих ідей по-різному, відображаючи індивідуальну творчість і бачення своїх режисерів. Однак, обговорюючи питання запозичення західними кінематографістами ідей у менш відомих або другорядних авторів, важливо враховувати потенційні наслідки для місцевих культур. Для кіноіндустрії важливо сприяти створенню різноманітного та інклюзивного середовища, яке підтримує оригінальні голоси та погляди з усіх куточків світу. Копіюючи ідеї без належного визнання чи компенсації, західні кінематографісти можуть увічнити систему, яка маргіналізує та підриває творчість і культурний внесок маловідомих авторів. Це явище може призвести до певної форми культурного привласнення, коли ідеї чи історії з маргіналізованих культур кооптуються та перепаковуються більш

домінуючими або комерційно успішними індустріями. Це може увічнити дисбаланс сил і перешкоджати зростанню та визнанню місцевих культур. Крім того, це може обмежити можливості для менш відомих творців здобути визнання і вплинути на їхню здатність підтримувати свої мистецькі починання.

Щоб вирішити цю проблему, і кіноіндустрія, і глядачі повинні визнавати та цінувати різноманітні голоси та перспективи, які існують у різних культурах. Підтримка та відзначення місцевих творців допомагає плекати процвітаючу мистецьку екосистему, яка уможливлює постійне зростання та еволюцію традицій оповіді історій.

Висновки до розділу.

Анімаційна стрічка "Ідеальний смуток" Сатосі Кона є важливим прикладом перетину японського та європейського світів у кінематографі. Опрацювання в цьому розділі виявило вплив японського мистецтва на візуальну мову аніме, аналізує загальний сюжет стрічки та розглядає вплив творчості Сатосі Кона на західний кінематограф. Дослідження впливу японського мистецтва на візуальну мову аніме вказує на значимість японських впливів у розвитку цього жанру. Унікальні художні та стилістичні прийоми, що використовуються в японській анімації, сприяли інноваціям у візуальній мові аніме загалом.

Загальний аналіз сюжету стрічки "Ідеальний смуток" підкреслює важливі аспекти творчості Сатосі Кона. Використання двозначних мотивів, поєднання реальності та фантазії, а також глибоке проникнення в психологію персонажів стали характерними рисами творчості режисера. Ці елементи сприяють створенню захопливих та незабутніх світів, які зацікавлюють глядачів.

ВИСНОВКИ

Аналіз сюжету стрічки "Ідеальний смуток" розкриває велику майстерність Сатосі Кона як режисера. Використання двозначних мотивів, змішання реальності та фантазії, а також проникнення в психологію персонажів створюють глибинні та захоплюючі світи, які залишають незабутні враження у глядачів. "Ідеальний смуток" Сатосі Кона – це майстерний витвір мистецтва, що виходить за межі традиційної анімації. У даній науковій роботі було проведено дослідження щодо впливу творчості режисера Сатосі Кона на західний кінематограф та впливу японського мистецтва на художню мову Сатосі Кона, на прикладі його фільму "Ідеальний смуток".

1. Із зрозумілих причин, основні публікації за межами Японії, присвячені аніме, належать американським та європейським дослідникам. Актуальність їх досліджень полягає в широкому поширенні японської анімації та культури в західному світі, а також у недостатньому аналізі механізмів її розповсюдження та тиражування, зокрема запозичення художніх елементів із японських творів європейськими та американськими творцями. Сьюзан Нап'є, Томас Ламарр, Ендрю Осмонд і Марк Стейнберг зробили свій внесок у вивчення аніме. Ламарр, Осмонд і Стейнберг аналізують різні аспекти аніме, включаючи естетику, культурні аспекти, тематичну глибину та транснаціональне поширення.

В останні роки до проблематики аніме доєдналися й українські науковці, у тому числі, мистецтвознавці, які займаються його дослідженням.

Дослідники, такі як О. С. Колесник, М. В. Савеко, О. І. Кравець, Д. А. Манін та С. О. Руських, аналізують різні аспекти аніме, включаючи соціальний контекст, мовну ідентичність, стилістичні особливості та вплив на культурну політику. Ці дослідження сприяють розумінню ролі аніме та його впливу на сучасне суспільство.

2. У процесі дослідження було відмічено, що Сатосі Кон, відомий як видатний аніме-режисер і художник манги, чиї роботи мають великий вплив на світ аніме й оповідань. Він володів майстерністю художніх прийомів та експериментував зі складними темами, такими як ідентичність, реальність, пам'ять і людська психіка. Його фільми, зокрема "Ідеальний смуток", мають унікальну візуальну мову та глибокий сюжетний зміст.

Творча спадщина Сатоші Кона ще за його життя надихала та формувала західний кінематограф, залишаючи незгладимий слід у медіа-просторі загалом. У той же час, помітний візуальний і наративний зв'язок між творами С. Кона та західними кінострічками, піднімає етичні питання, пов'язані з привласненням ідей та професійних кінематографічних прийомів. Це важливість визнання та поваги до творчої праці інших, до більш справедливого та етичного підходу до мистецького натхнення. Одне з найважливіших питань яке піднімає це дослідження і яке транслюється, зокрема, через зв'язок стрічок Сатосі Кона і Даррена Аранофскі, це питання використання західними режисерами аніме та інших культурних творів як «фабрики ідей» без належної компенсації чи визнання оригінальних творців.

3. Дослідження підтвердило, що японська культура та мистецтво сильно вплинули на творчість Сатосі Кона. Його фільми містять численні відсилання до традиційного японського мистецтва, такого як укійо-е. Вплив японських гравюр виходить за рамки візуального аспекту, проникаючи в тематичне дослідження аніме. Такі теми, як швидкоплинність життя, взаємозв'язок людства і природи, а також дослідження мрії та уяви, можна простежити в традиційних мотивах, що трапляються в укійо-е.

Дослідження виявило, що вплив традиційного японського мистецтва на творчість Сатоші Кона очевидний у його візуальній художній мові та тематиці. Не копіюючи безпосередньо стиль японської гравюри, Кон черпає натхнення в її тематичних елементах і включає їх у свої фільми. Його дослідження вуайєризму, динаміки влади, психологічних потрясінь і розмивання кордонів відображають вплив тем і мотивів японської гравюри. Крім того, увага Кона до деталей, композиції, символізму та використання кольору співзвучні з майстерністю, притаманною традиційним японським видам мистецтва. Завдяки своїй унікальній інтерпретації та поєднанню цих впливів Сатоші Кон створює виразний і захоплюючий кінематографічний досвід, який віддає данину поваги багатій мистецькій спадщині Японії.

Отже, можна зробити висновок, що вплив японської гравюри, зокрема укійо-е, на візуальну естетику аніме незаперечний. Сміливі лінії, яскраві кольори, ретельна увага до деталей і характерні композиції, які трапляються в традиційних японських гравюрах, сформували та змінили художню форму аніме. Від дизайну персонажів до фонового мистецтва, аніме вбирає в себе суть японських гравюр, створюючи захопливу візуальну мову, яка знаходить відгук у глядачів по всьому світу. Цей розширений аналіз пролив світло на глибокий вплив японської гравюри на аніме, наголошуючи на неминущій спадщині традиційних форм мистецтва та динамічній еволюції візуальної естетики в цьому середовищі.

4. Завдяки дослідженню ідентичності, сприйняття та психологічних складнощів персонажів, що спонукає до роздумів, «Ідеальний смуток» занурює глядачів у захопливий і захоплюючий наративний досвід. Ретельна увага Кона до художніх і кінематографічних прийомів, таких як використання візуальних нашарувань, символізму та психологічного реалізму, підносить "Ідеальний смуток" на рівень візуальної оповіді, який рідко зустрічається в анімаційних фільмах. Виважена кольорова палітра, вибір кадру та тематичні

мотиви додають оповіді фільму глибини та багатства, а плавне поєднання реальності та ілюзії розмиває межі між свідомим та підсвідомим.

Було виявлено що, фільм "Ідеальний смуток" викликав значний інтерес у західному кінематографі і знайшов визнання серед глядачів та критиків. Його складний сюжет, переплетення реальності та фантазії, а також майстерна візуальна реалізація, роблять його значимим внеском у світове кіно. Фільм став важливим кроком у поширенні та популяризації японської анімації в західному кіномистецтві. Фільми Аронофскі «Реквієм за мрією» і «Чорний лебідь» демонструють інтенсивність і емоційну глибину, які часто присутні в роботах Кона. Вони також використовують складні сюжетні структури, де реальність і фантазія змішуються, створюючи непередбачувані повороти і занурюючи глядача у світ граничних станів, що помітно переплітається з анімаційною стрічкою «Ідеальний смуток» Сатосі Кона. Інноваційні методи оповіді Кона та його здатність створювати відчуття психологічної тривоги, суттєво вплинули на режисерський вибір Аронофскі. Хоча кожен режисер має свій унікальний стиль і культурний контекст, вплив Сатосі Кона на підхід Аронофскі до створення історій можна розглядати як свідчення сили і тривалого впливу його робіт.

Фільм «Початок» Крістофера Нолана також виявляє вплив Кона, особливо щодо використання фантастичних елементів, множинних рівнів реальності та дослідження психології персонажів. Обидва режисери прагнуть створити глибокі й занурювальні світи, де свідомість і підсвідомість переплітаються, викликаючи питання про реальність і власну ідентичність.
Отже, вплив Сатоші Кона на західний кінематограф є далекосяжним і багатогранним. Його дослідження суб'єктивної реальності, інноваційні наративні структури та зрілі теми знайшли відгук у кінематографістів по всьому світу. Його вплив можна побачити в тому, як західні режисери підходять до оповіді, анімації та візуальної естетики, що призвело до розширення та урізноманітнення кінематографа.

Загалом, дослідження підтвердило важливість вивчення впливу творчості Сатосі Кона на західний кінематограф і взаємодії між японським та західним світом в контексті анімаційної стрічки. Результати дослідження можуть бути використані як підґрунтя для подальших наукових розвідок у цій області і сприяти розумінню та популяризації культурного обміну між країнами через кіномистецтво.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Агент Паранойи/ Mousou dairinin / Paranoia Agent. URL: https://rezka.ag/animation/thriller/21120-agent-paranoyi-2004.html (дата звернення: 11.05.2023).
2. Актриса тысячелетия / Sennen joyû / Millennium Actress. URL: https://rezka.ag/animation/drama/4049-aktrisa-tysyacheletiya-2001.html (дата звернення: 02.06.2023).
3. Истинная грусть / Pafekuto Buru / Perfect Blue. URL: https://rezka.ag/animation/thriller/2500-istinnaya-grust-1998.html (дата звернення: 01.04.2023).
4. Колесник О. С., Савеко М. В. Тенденція сучасного аніме: СОФТ СКІЛЛС як засіб трансформації суспільства. *Європейські антитоталітарні культурні практики: матеріали Міжнародної наук.-практ. конф. (м. Чернігів, 26-27 червня 2020 р.)*. Чернігів : Десна Поліграф, 2020. С. 116-117.
5. Колесник О. С., Савеко М. В. Європейська культура в аніме: трансформації та деформації. *The 5th International scientific and practical conference "Dynamics of the development of world science" (January 22-24, 2020)* Perfect Publishing, Vancouver, Canada. 2020. PP. 590-596. https://sci-conf.com.ua/wp-content/uploads/2020/01/dynamics-of-the-development-of-world-science_22-24.01.2020.pdf

6. Кравець О. І. Соціолект субкультури аніме у лінговокультурному середовищі Японії. *Науков. вісник Міжнарод. гуманітар. ун-ту. Серія: Філологія*. Одеса. 2020. № 45. Т. 2. С. 82-86.
7. Манін Д. Стилістичні особливості використання японської мови в аніме. http://rep.knlu.edu.ua/xmlui/bitstream/handle/
8. Начало / Inception. URL: https://rezka.ag/films/action/770-nachalo-2010.html (дата звернення: 01.06.2023).
9. Однажды в Токио / Tokyo Godfathers. URL: https://rezka.ag/animation/drama/6542-odnazhdy-v-tokio-2003.html (дата звернення: 07.06.2023).
10. Паприка / Papurika. URL: https://rezka.ag/animation/thriller/5750-paprika-2006.html (дата звернення: 02.06.2023).
11. Реквием по мечте / Requiem for a Dream. URL: https://rezka.ag/films/drama/2886-rekviem-po-mechte-2000.html (дата звернення: 26.05.2023).
12. Руських С. О. Національні архетипи в сучасному змісті моделі японської культурної політики. Культура і сучасність. 2022. № 2. С. 72-78.
13. Руських С. О. Японське аніме у контексті філософії гумору: глобальна локальність. Δόξα / Докса. 2020. Вип. 2 (34). С. 171-178.
14. Allison A. The japan fad in global youth culture and millennial capitalism. *Mechademia university of minnesota press*. 2006. Vol. 1, no. 1. P. 11–21.
15. Chang Y.-J. Satoshi kon's millennium actress: a feminine journey with dream-like qualities. *Animation*. 2013. Vol. 8, no. 1. P. 85–97. URL: https://doi.org/10.1177/1746847712467571 (date of access: 10.05.2023).
16. Gardner W. O. The cyber sublime and the virtual mirror: information and media in the works of oshii mamoru and kon satoshi. *Canadian journal of film studies*. 2009. Vol. 18, no. 1. P. 44–70. URL: https://www.researchgate.net/publication/298948914_The_Cyber_Sublim

e_and_the_Virtual_Mirror_Information_and_Media_in_the_Works_of_Oshii_Mamoru_and_Kon_Satoshi (date of access: 01.06.2023).

17. Gorría Ferrín A. La identidad como causa trágica: lo real y su doble en paranoia agent de satoshi kon identity as a tragic cause: the real and its double in satoshi kon's paranoia agent. *Sesión no numerada revista de letras y ficción audiovisual*. 2013. Vol. 3. P. 47–71.
18. Hubert Selby Jr. Requiem for a dream. Penguin Books, Limited, 2012. 232 p.
19. King S. The '90s most underrated sci-fi anime movie is finally streaming. URL: https://screenrant.com/90s-most-underrated-anime-memories-magnetic-rose-streaming/ (date of access: 17.05.2023).
20. Kon S. Kon's tone. URL: http://konstone.s-kon.net/modules/notebook/archives (date of access: 26.05.2023).
21. Kon S. Satoshi kon's opus / ed. by H. C. G. Editor, D. Z. Translator. Milwaukie, OR : Dark Horse Manga, 2014. 384 p.
22. LaMarre T. The anime machine: a media theory of animation. Minneapolis, MN : University of Minnesota Press, 2009. 385 p.
23. Maher J. A viewer's guide to the works of satoshi kon. *Vulture*. URL: https://www.vulture.com/2022/04/satoshi-kon-guide.html (date of access: 18.05.2023).
24. Napier S. J. Anime from Akira to Howl's moving castle: Experiencing contemporary Japanese animation. New York, NY : Palgrave Macmillan, 2005. 355 p.
25. Odell C. Studio ghibli: the films of hayao miyazaki and isao takahata. Harpenden : Kamera Books, 2009. 157 p.
26. Osmond A. Satoshi kon: the illusionist. Berkeley : Stone Bridge Press, 2009. 128 p.
27. Richie D. A hundred years of japanese film: a concise history, with a selective guide to dvds and videos. Kodansha International, 2012. 320 p.

28. Roe M. Paranoia agent - how does it hold up?. *Anime News Network*. URL: https://www.animenewsnetwork.com/watch/2022-04-22/paranoia-agent-how-does-it-hold-up/.184902 (date of access: 19.05.2023).
29. Rundle J. Fantasy, reality, and interpretation: the life, work, and legacy of satoshi kon. URL: https://union.fsu.edu/movies/blog/SatoshiKon (date of access: 04.05.2023).
30. Scott A. O. Satoshi kon, anime filmmaker, dies at 46. *The New York Times*. URL: https://www.nytimes.com/2010/08/26/arts/design/26kon.html (date of access: 01.06.2023).
31. Sear T. A tribute to satoshi kon: genius, innovator, filmmaker transcends genre through the themes of love and duality - hollywood insider. *Hollywood Insider - News Entertainment & Culture*. URL: https://www.hollywoodinsider.com/satoshi-kon-tribute/ (date of access: 17.05.2023).
32. Sinha A. The ideology of inception. *Film and philosophy*. 2017. No. 21. P. 91–112.
33. Steinberg M. Anime's media mix: franchising toys and characters in japan. Minneapolis, MN : University of Minnesota Press, 2012. 304 p.
34. Thompson K., Bordwell D. Film art: an introduction. 7th ed. McGraw-Hill Companies, 2003. 532 p.
35. Yoshioka S. Kon Satoshi – animator of unmatched talent. *Engelsberg ideas*. URL: https://engelsbergideas.com/portraits/kon-satoshi-animator-of-unmatched-talent/ (date of access: 05.05.2023).

ДОДАТОК А

Список відеоматеріалів

1. Агент Паранойи/ Mousou dairinin / Paranoia Agent. 2004. URL: https://rezka.ag/animation/thriller/21120-agent-paranoyi-2004.html
2. Актриса тысячелетия / Sennen joyû / Millennium Actress. 2001. URL: https://rezka.ag/animation/drama/4049-aktrisa-tysyacheletiya-2001.html
3. Истинная грусть / Pafekuto Buru / Perfect Blue. 1997. URL: https://rezka.ag/animation/thriller/2500-istinnaya-grust-1998.html
4. Начало / Inception. 2010. URL: https://rezka.ag/films/action/770-nachalo-2010.html
5. Однажды в Токио / Tokyo Godfathers. 2003. URL: https://rezka.ag/animation/drama/6542-odnazhdy-v-tokio-2003.html
6. Паприка / Papurika. 2006. URL: https://rezka.ag/animation/thriller/5750-paprika-2006.html
7. Реквием по мечте / Requiem for a Dream. 2000. URL: https://rezka.ag/films/drama/2886-rekviem-po-mechte-2000.html
8. Черный лебедь. 2010. URL:https://gidonline.io/title/chyornyj-lebed/

ДОДАТОК Б

Список ілюстрацій

1. Фото Сатосі Кона (ліворуч) та Кацухіро Отомо (праворуч), 1980-ті https://twitter.com/catsuka/status/1298008287070363653/photo/1
2. Кацухіро Отомо. Обкладинка 1 тому манги «Акіра», 1982. https://www.goodreads.com/book/show/93371.Akira_Vol_1
3. Кацухіро Отомо. «Особлива подяка Сатоші Кону» в японському виданні останньої манги «Акіруа» (випуск №6) , 1990. https://twitter.com/catsuka/status/1298008489063833600/photo/1
4. Кацухіро Отомо. Тестова сторінка манги «Акіра», 1980ті. https://www.reddit.com/r/akira/comments/kfk9eu/akira_original_test_page_by_the_master_katsuhiro/
5. Кацухіра Отомо/Сатосі Кон. Кадри з манги «Акіра» 1982-1990 рр. https://archive.org/details/manga_Akira-FullColor-v01
6. Сатосі Кон. Обкладинка манги «Kaikisen». 1990. https://twitter.com/catsuka/status/1298008889355632640
7. Сатосі Кон. Кадр з манги «Kaikisen». 1990. https://twitter.com/catsuka/status/1298008889355632640
8. Сатосі Кон. Наробки для Roujin Z, 1991. https://twitter.com/catsuka/status/1298009480358133762/photo/1
9. Сатосі Кон. Сторінка з манги «Серафим – 266613336 крил». 1995. https://twitter.com/catsuka/status/1298010492884135941
10. Сатосі Кон. Наробки для «Магнітної троянди». 1995. https://twitter.com/catsuka/status/1298010243251802112/photo/1
11. Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Магнітна троянда». 1995 https://www.youtube.com/watch?v=t7DCURhf8oQ

12. Сатосі Кон. Кадр з манги «Опус». 1995. https://twitter.com/catsuka/status/1298011201310531584/photo/2
13. Сатосі Кон. Сторінка з манги «Опус». 1995. https://twitter.com/catsuka/status/1298011201310531584/photo/1
14. Сатосі Кон. Офіціальний постер анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997 https://www.originalfilmart.com/products/perfect-blue-1997-fr
15. Іл. 16. Сатосі Кон. Офіційний постер на обкладинці DVD анімаційного фільму «Агент Параної» http://gallery.minitokyo.net/view/510885
16. Іл. 17. Сатосі Кон. Кадр з анімаційного фільму «Агент Параної» 2004. https://rezka.ag/animation/thriller/21120-agent-paranoyi-2004.html
17. Сатосі Кон. Кадр з анімаційного фільму «Агент Параної» 2004. https://rezka.ag/animation/thriller/21120-agent-paranoyi-2004.html
18. Сатосі Кон. Офіційний постер анімаційного фільму «Актриса тисячоліття». 2001. https://en.wikipedia.org/wiki/Millennium_Actress
19. Сатосі Кон. Кадр з анімаційного фільму «Актриса тисячоліття». 2001. : https://rezka.ag/animation/drama/4049-aktrisa-tysyacheletiya-2001.html
20. Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Актриса тисячоліття». 2001. : https://rezka.ag/animation/drama/4049-aktrisa-tysyacheletiya-2001.html
21. Сатосі Кон. Кадр з анімаційного фільму «Актриса тисячоліття». 2001 : https://rezka.ag/animation/drama/4049-aktrisa-tysyacheletiya-2001.html
22. Сатосі Кон. Офіціальний постер анімаційного фільму «Токійські хрещені батьки». 2003 https://www.reddit.com/r/Steelbooks/comments/r4c1vv/tokyo_grandfathers_steelbook_commission/

23. Сатосі Кон. Офіціальний постер анімаційного фільму «Паприка». 2006 https://en.wikipedia.org/wiki/Paprika_%282006_film%29
24. Сатосі Кон. Кадр з анімаційного фільму «Паприка». 2006 https://rezka.ag/animation/thriller/5750-paprika-2006.html
25. Сатосі Кон. Кадр з анімаційного фільму «Актриса тисячоліття». 2001. https://rezka.ag/animation/drama/4049-aktrisa-tysyacheletiya-2001.html
26. Йосітосі Таїсо (Тсукіока) Лорд Ко-но-Моронао, який підглядає за красунею Каойо, ксилографія, 1885 https://www.brooklynmuseum.org/opencollection/objects/173660 / Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997. https://rezka.ag/animation/thriller/2500-istinnaya-grust-1998.html
27. Утагава Хіросіге. Пам'ятки Едо - крамниця тканин Даймару в Оодемма, ксилографія, 1847-52. https://www.nippon.com/en/views/b02305/ / Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997. https://rezka.ag/animation/thriller/2500-istinnaya-grust-1998.html
28. Утагава Йошицуя. Пожежники на новорічних церемоніях в Едо, ксилографія. 1862. https://woodblock-print.eu/ichieisai-yoshitsuya-firefighters-new-year-s-ceremonies-in-edo-detail.html / Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997. https://rezka.ag/animation/thriller/2500-istinnaya-grust-1998.html
29. Хіросіґе Андо. Нічна сцена в місті Сурувакачо. ксилографія. 1856. https://ukiyo-e.org/image/loc/02398v / Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997. https://rezka.ag/animation/thriller/2500-istinnaya-grust-1998.html
30. Йосітосі Таїсо (Тсукіока) Шізуноме Ояку, ксилографія, 1888. https://www.roningallery.com/collections/ukiyo-e-japanese-woodblock-

prints?order=custitem_artist:desc&page=3 / Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997. https://rezka.ag/animation/thriller/2500-istinnaya-grust-1998.html

31. Кацусіка Хокусай. Інтер'єр чайного будинку в Йошиварі, ксилографія / Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997. https://rezka.ag/animation/thriller/2500-istinnaya-grust-1998.html
32. Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997. https://rezka.ag/animation/thriller/2500-istinnaya-grust-1998.html
33. Чобунсай Ейші. Вшанування трьох богів поезії: Жінки, які пишуть вірші, ксилографія, 1792. https://www.metmuseum.org/art/collection/search/54839 / Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997. https://rezka.ag/animation/thriller/2500-istinnaya-grust-1998.html
34. Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997. https://rezka.ag/animation/thriller/2500-istinnaya-grust-1998.html
35. Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997. https://rezka.ag/animation/thriller/2500-istinnaya-grust-1998.html
36. Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997. https://rezka.ag/animation/thriller/2500-istinnaya-grust-1998.html
37. Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997. https://rezka.ag/animation/thriller/2500-istinnaya-grust-1998.html
38. Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997. https://rezka.ag/animation/thriller/2500-istinnaya-grust-1998.html
39. Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997. https://rezka.ag/animation/thriller/2500-istinnaya-grust-1998.html/ Даррен Аронофскі. Кадри з фільму «Реквієм за мрією». 2000. https://rezka.ag/films/drama/2886-rekviem-po-mechte-2000.html

40. Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток».1997. https://rezka.ag/animation/thriller/2500-istinnaya-grust-1998.html / Даррен Аронофскі. Кадри з фільму «Реквієм за мрією». 2000. https://rezka.ag/films/drama/2886-rekviem-po-mechte-2000.html
41. Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997. https://rezka.ag/animation/thriller/2500-istinnaya-grust-1998.html / Даррен Аронофскі. Кадри з фільму «Реквієм за мрією». 2000. https://rezka.ag/films/drama/2886-rekviem-po-mechte-2000.html
42. Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997. https://rezka.ag/animation/thriller/2500-istinnaya-grust-1998.html / Даррен Аронофскі. Кадри з фільму «Реквієм за мрією». 2000. https://rezka.ag/films/drama/2886-rekviem-po-mechte-2000.html
43. Даррен Аронофскі. Кадри з фільму «Чорний лебідь». 2010. https://gidonline.io/title/chyornyj-lebed/ / Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997. https://rezka.ag/animation/thriller/2500-istinnaya-grust-1998.html
44. Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997. https://rezka.ag/animation/thriller/2500-istinnaya-grust-1998.html / Даррен Аронофскі. Кадри з фільму «Чорний лебідь». 2010. https://gidonline.io/title/chyornyj-lebed/.
45. Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997. https://rezka.ag/animation/thriller/2500-istinnaya-grust-1998.html / Даррен Аронофскі. Кадри з фільму «Чорний лебідь». 2010. https://gidonline.io/title/chyornyj-lebed/
46. Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997. https://rezka.ag/animation/thriller/2500-istinnaya-grust-1998.html / Даррен Аронофскі. Кадри з фільму «Чорний лебідь». 2010. https://gidonline.io/title/chyornyj-lebed/

47. Сатосі Кон. Кадр з анімаційного фільму «Папріка». 2006. https://rezka.ag/animation/thriller/5750-paprika-2006.html / Крістофер Нолан. Кадр з фільму «Початок». 2010

48. Сатосі Кон. Кадр з анімаційного фільму «Папріка». 2006. https://rezka.ag/animation/thriller/5750-paprika-2006.html / Крістофер Нолан. Кадр з фільму «Початок». 2010

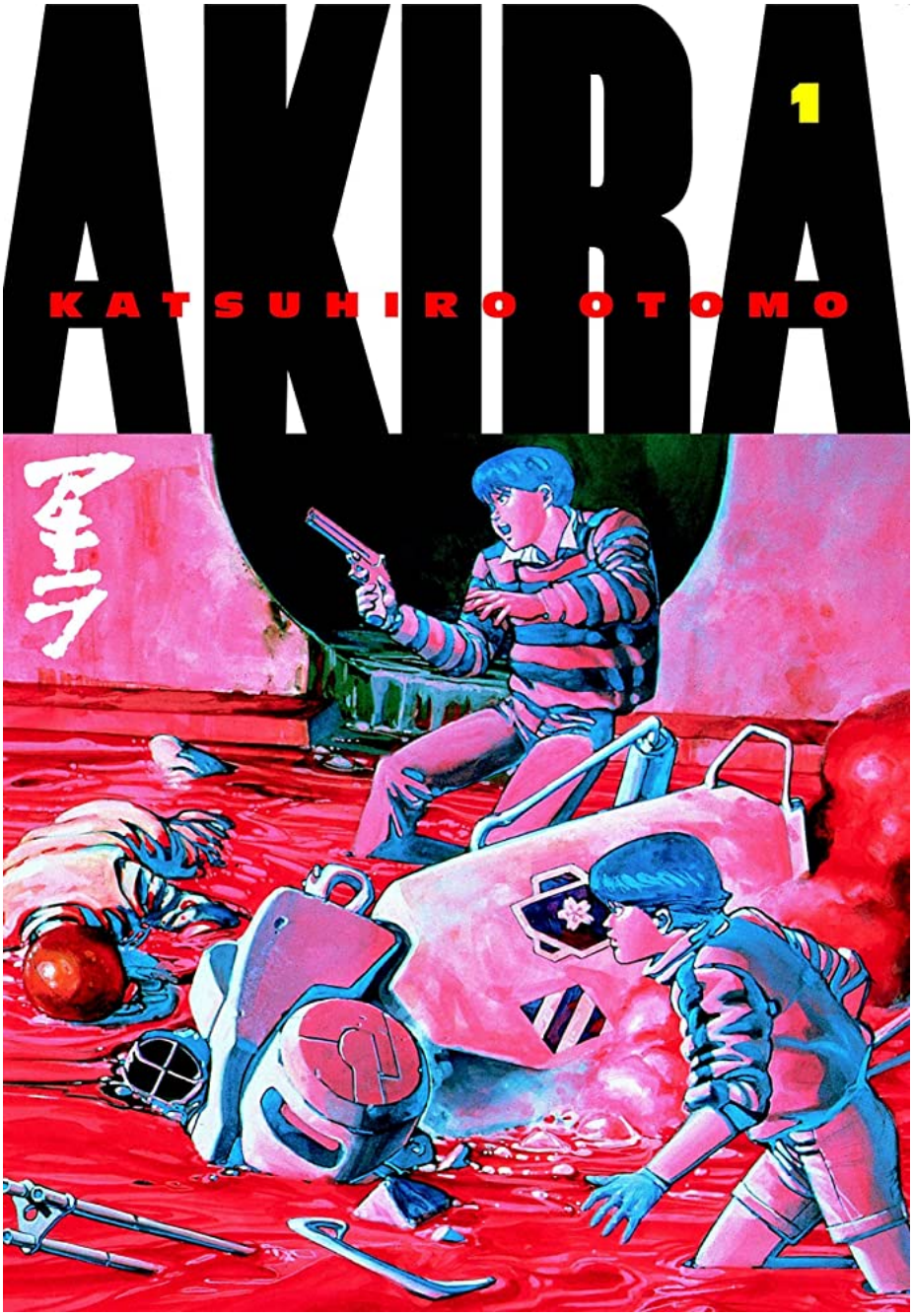
49. Сатосі Кон. Кадр з анімаційного фільму «Папріка». 2006. https://rezka.ag/animation/thriller/5750-paprika-2006.html / Крістофер Нолан. Кадр з фільму «Початок». 2010.

ДОДАТОК В

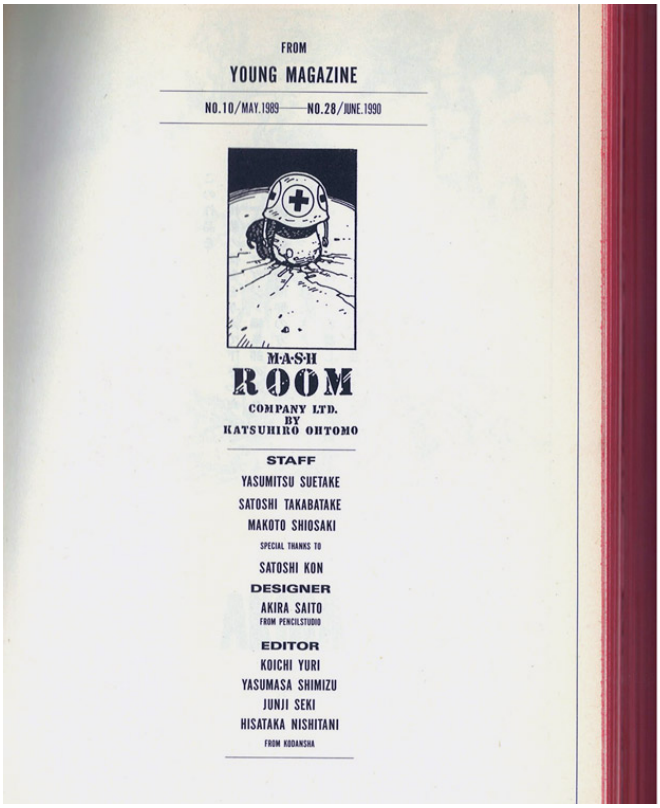
Альбом ілюстрацій



Іл. 1. Фото Сатосі Кона (ліворуч) та Кацухіро Отомо (праворуч), 1980-ті



Іл. 2. Кацухіро Отомо. Обкладинка 1 тому манги «Акіра», 1982.





Іл. 3. Кацухіро Отомо. «Особлива подяка Сатоші Кону» в японському виданні останньої манги «Акіра» (випуск №6) , 1990.

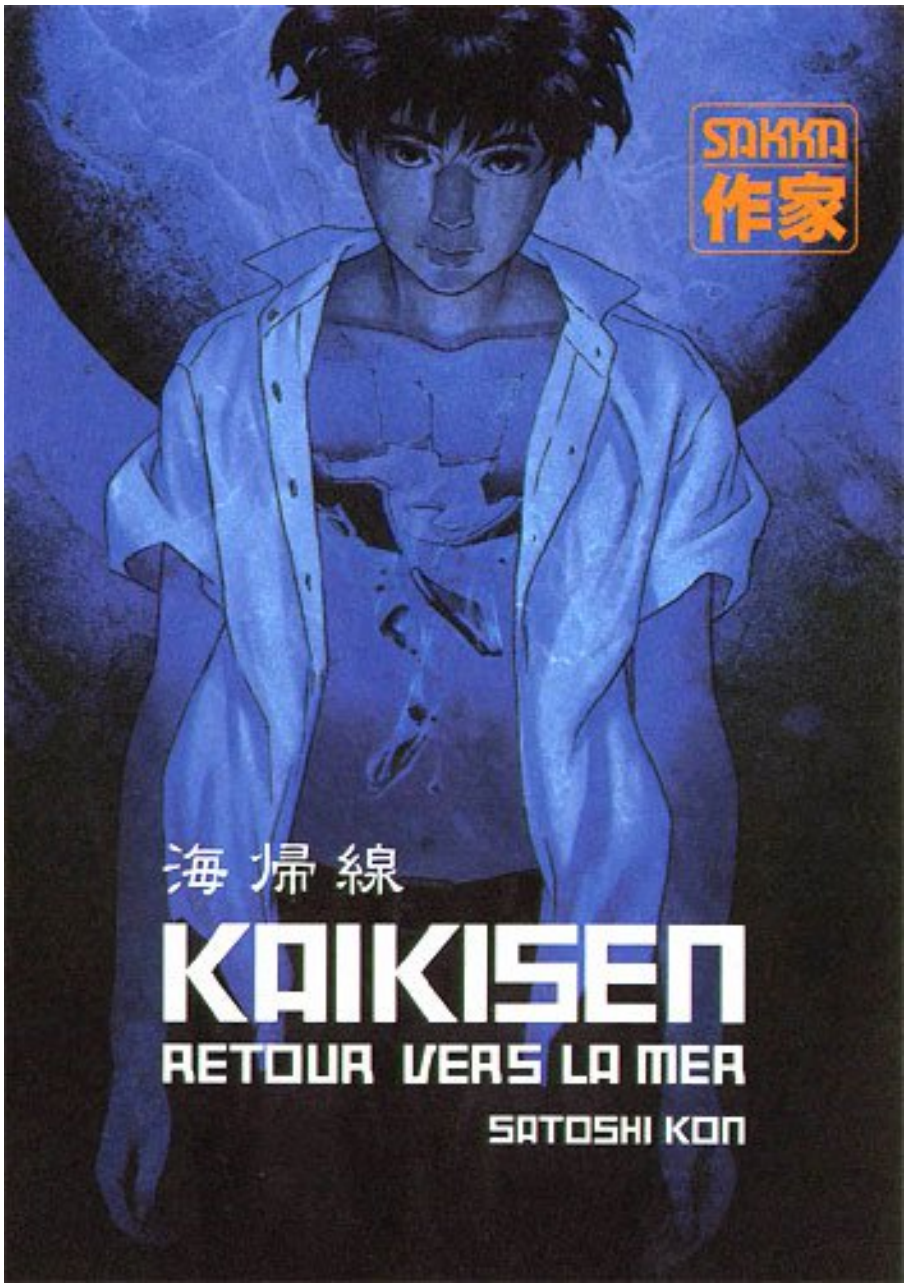


Іл. 4. Кацухіро Отомо. Тестова сторінка манги «Акіра», 1980ті.

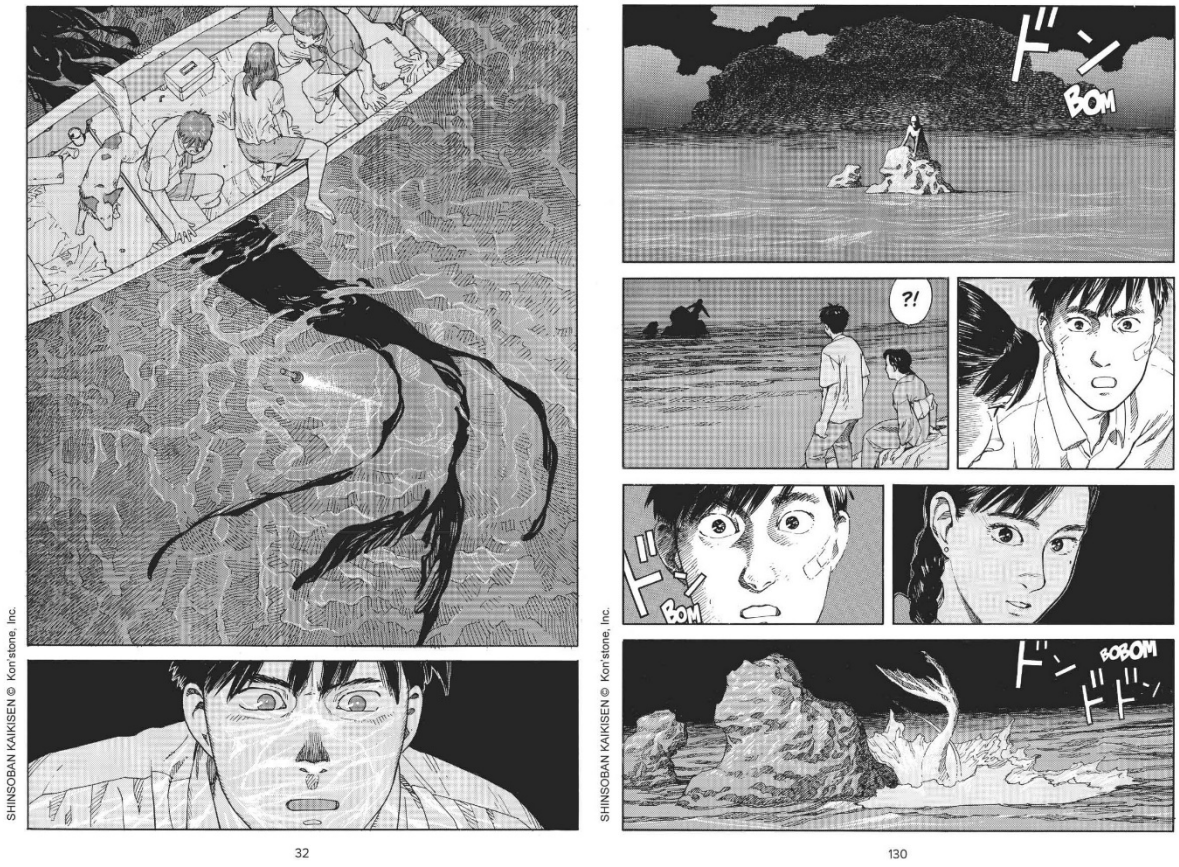




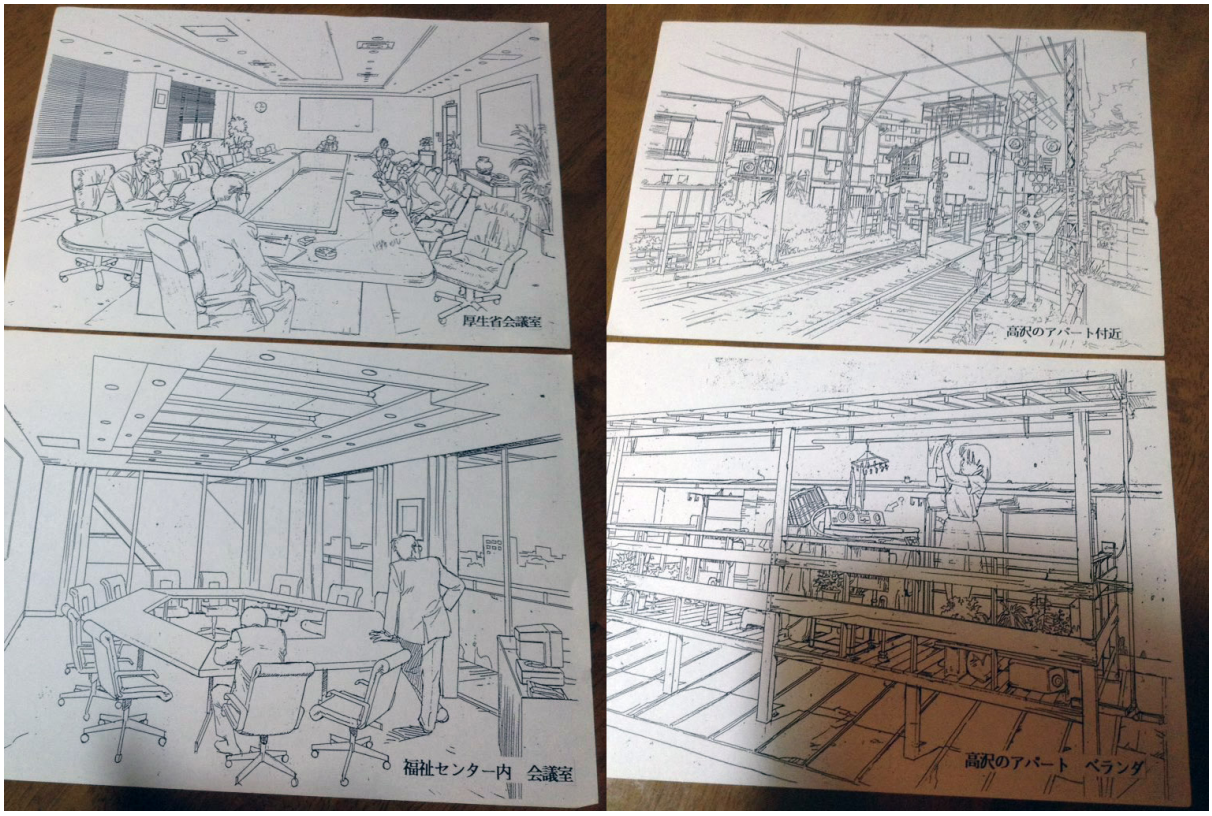
Іл. 5. Кацухіра Отомо/Сатосі Кон. Кадри з манги «Акіра» 1982-1990 рр.



Іл. 6. Сатосі Кон. Обкладинка манги «Kaikisen». 1990.



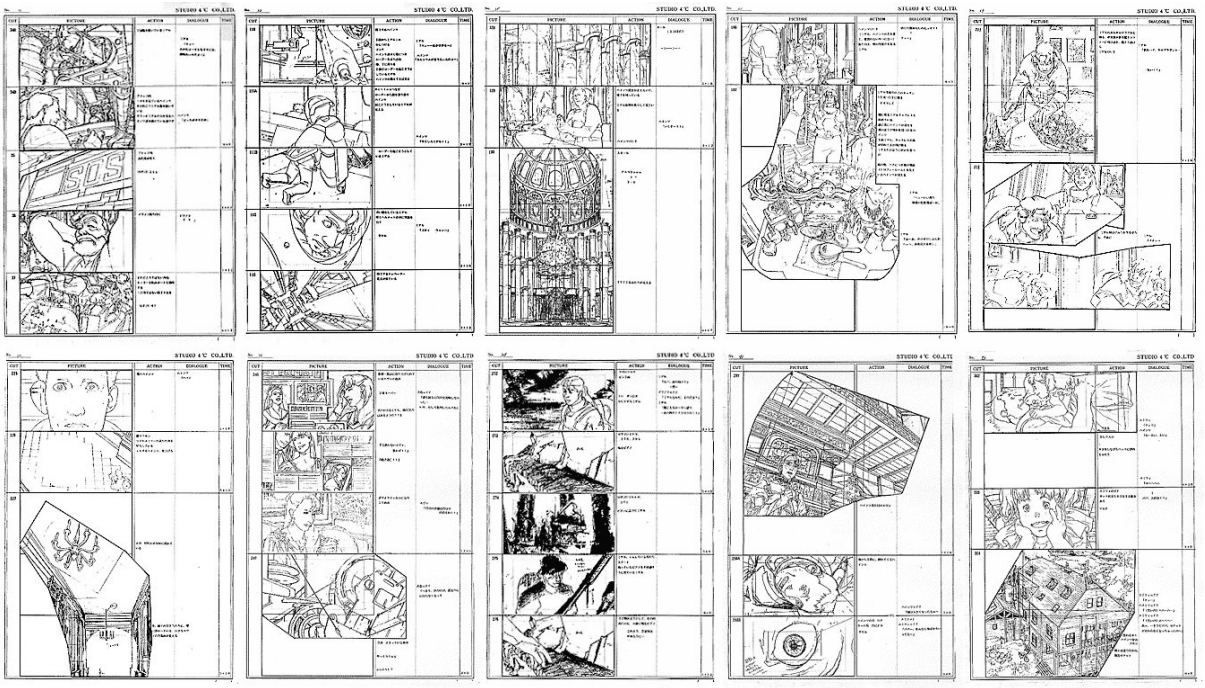
Іл. 7. Сатосі Кон. Кадр з манги «Kaikisen». 1990.



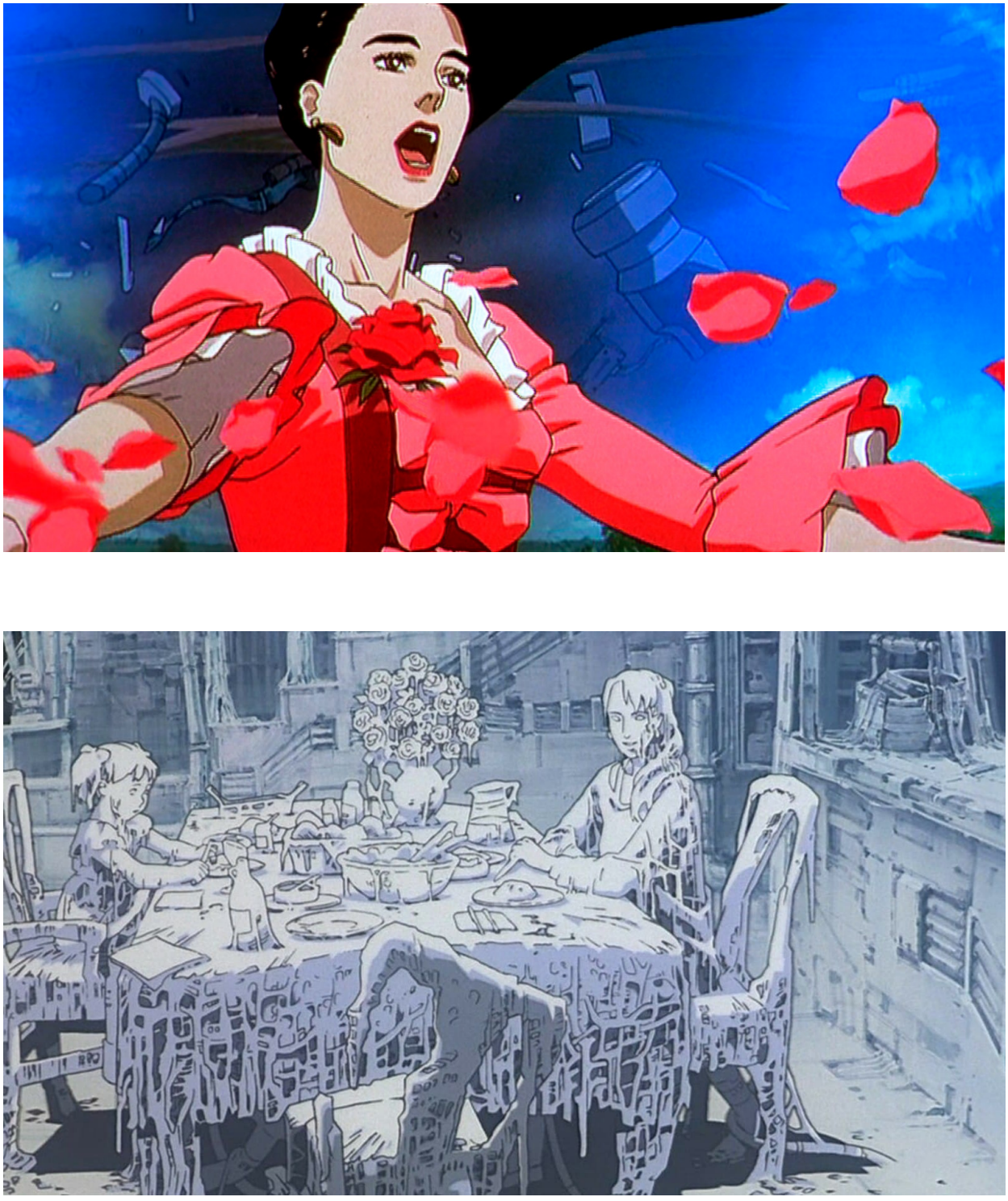
Іл. 8. Сатосі Кон. Наробки для Roujin Z, 1991.



Іл. 9. Сатосі Кон. Сторінка з манги «Серафим – 266613336 крил». 1995.



Іл. 10. Сатосі Кон. Наробки для «Магнітної троянди». 1995.



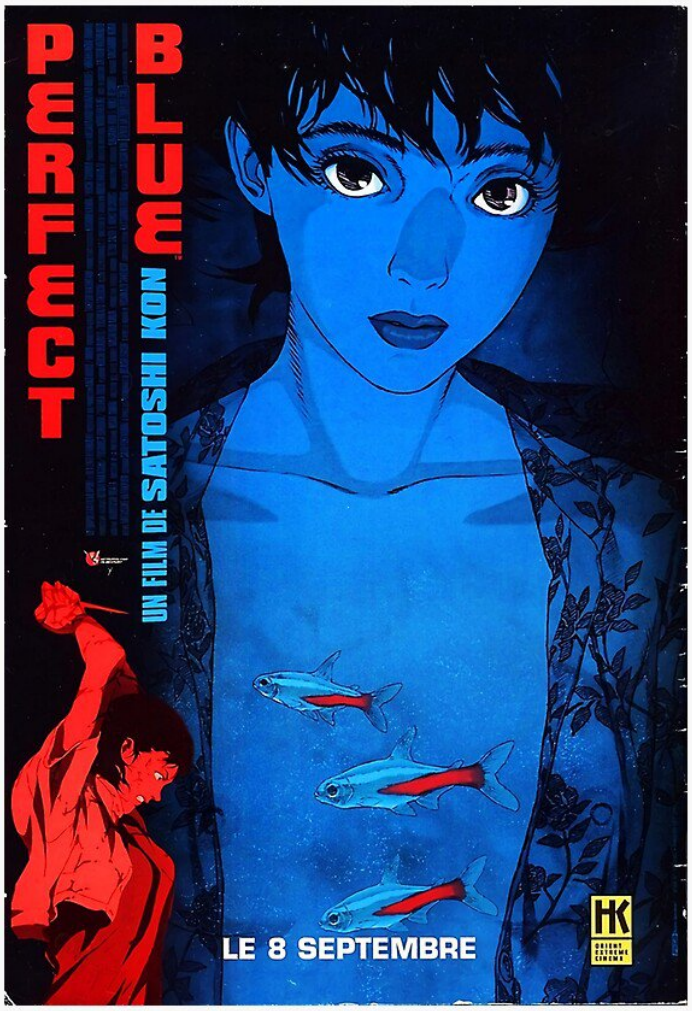
Іл. 11. Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Магнітна троянда». 1995



Іл. 12. Сатосі Кон. Кадр з манги «Опус». 1995.



Іл. 13. Сатосі Кон. Сторінка з манги «Опус». 1995.



Іл. 14. Сатосі Кон. Офіціальний постер анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997



Іл. 15. Сатосі Кон. Офіційний постер на обкладинці DVD анімаційного фільму «Агент Параної»



Іл. 16. Сатосі Кон. Кадр з анімаційного фільму «Агент Параної» 2004.



Іл. 17. Сатосі Кон. Кадр з анімаційного фільму «Агент Параної» 2004.



Іл. 18. Сатосі Кон. Офіційний постер анімаційного фільму «Актриса тисячоліття». 2001.



Іл. 19. Сатосі Кон. Кадр з анімаційного фільму «Актриса тисячоліття». 2001.



Іл. 20. Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Актриса тисячоліття». 2001.



Іл. 21. Сатосі Кон. Кадр з анімаційного фільму «Актриса тисячоліття». 2001



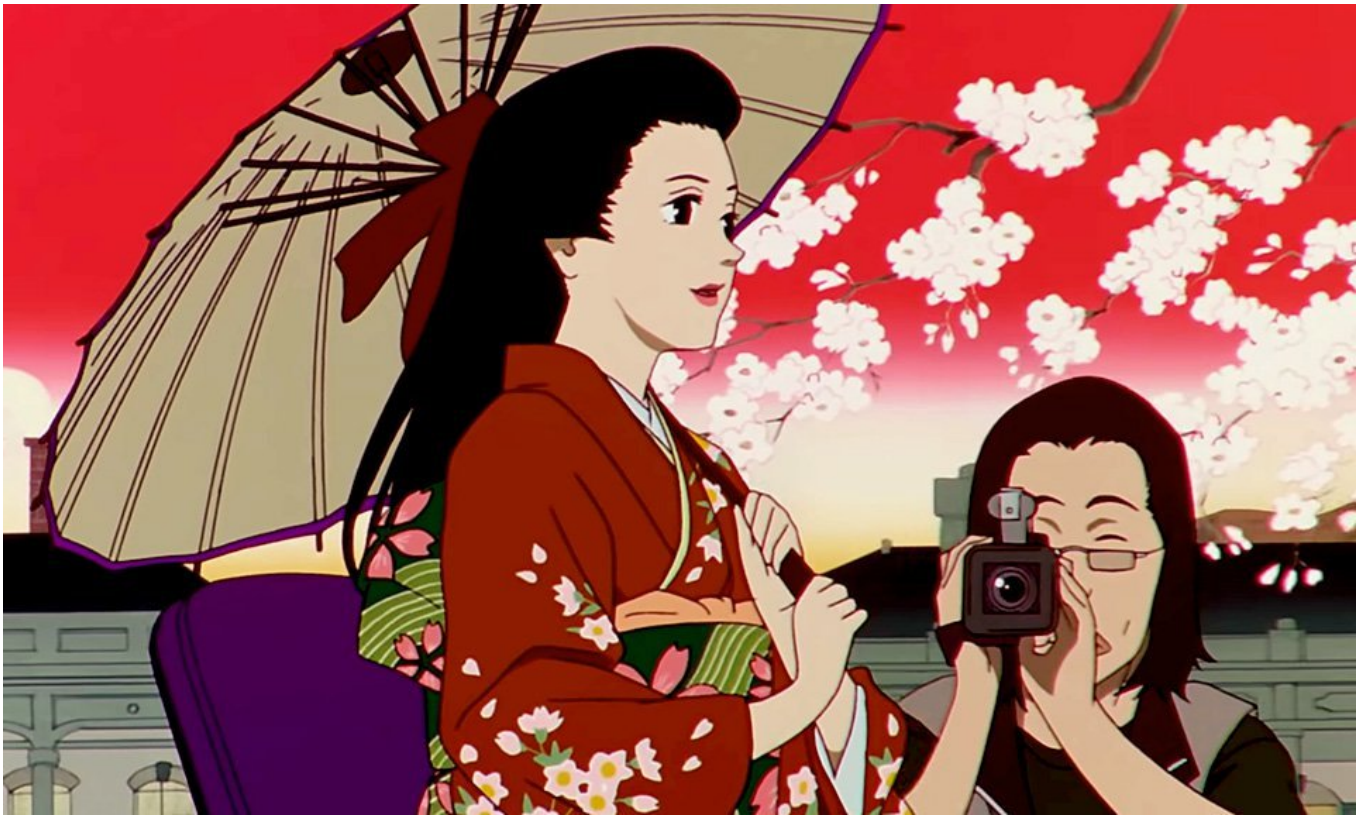
Іл. 22. Сатосі Кон. Офіційний постер анімаційного фільму «Токійські хрещені батьки». 2003



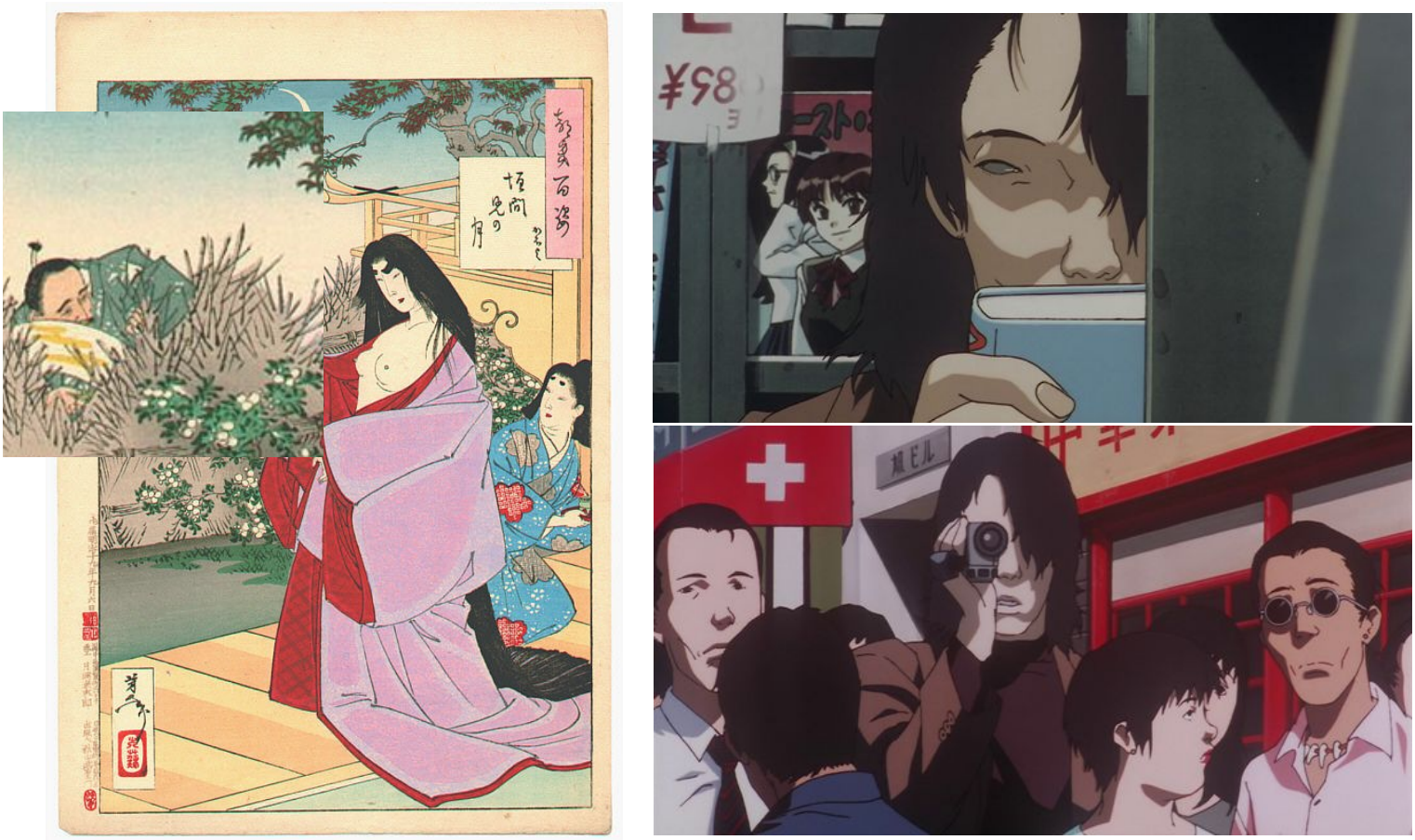
Іл. 23. Сатосі Кон. Офіційний постер анімаційного фільму «Паприка». 2006



Іл. 24. Сатосі Кон. Кадр з анімаційного фільму «Паприка». 2006



Іл. 25. Сатосі Кон. Кадр з анімаційного фільму «Актриса тисячоліття». 2001



Іл. 26. Йосітосі Таїсо (Тсукіока) Лорд Ко-но-Моронао, який підглядає за красунею Каойо, ксилографія, 1885 / Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997.



Іл. 27. Утагава Хіросіге. Пам'ятки Едо - крамниця тканин Даймару в Оодемма, ксилографія, 1847-52 / Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997.



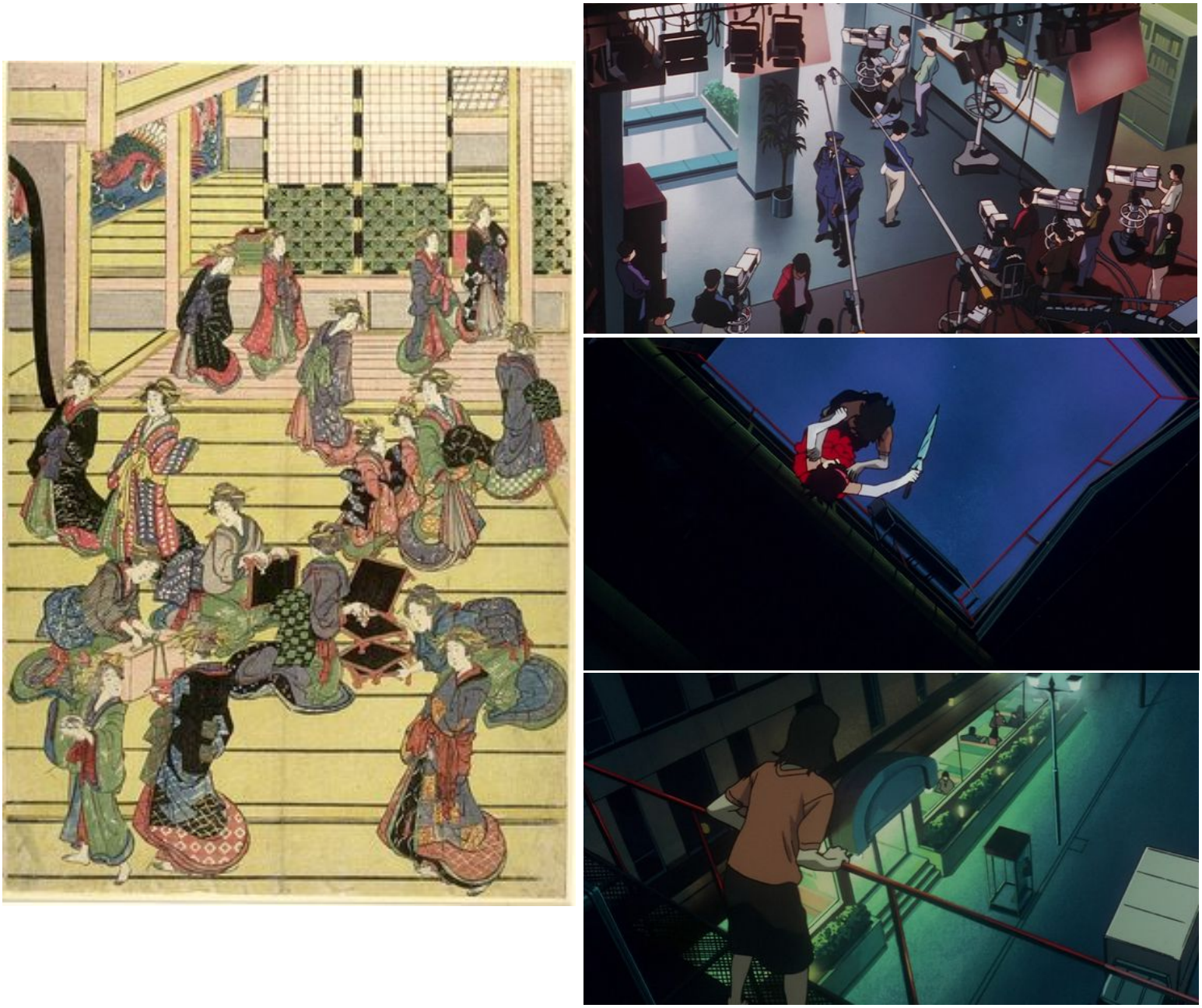
Іл. 28. Утагава Йошицуя. Пожежники на новорічних церемоніях в Едо, ксилографія. 1862 / Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997.



Іл. 29. Хіросіге Андо. Нічна сцена в місті Сурувакачо. ксилографія. 1856-58 / Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997.



Іл. 30. Йосітосі Таїсо (Тсукіока) Шізуноме Ояку, ксилографія, 1888 / Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997.



Іл. 31. Кацусіка Хокусай. Інтер'єр чайного будинку в Йошиварі, ксилографія / Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997.



Іл. 32. Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997.



Іл. 33. Чобунсай Ейші. Вшанування трьох богів поезії: Жінки, які пишуть вірші, ксилографія, 1792 / Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997.



Іл. 34. Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997.



Іл. 35. Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997.



Іл. 36. Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997.



Іл. 37. Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997.



Іл. 38. Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997.



Іл. 39. Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997/ Даррен Аронофскі. Кадри з фільму «Реквієм за мрією». 2000



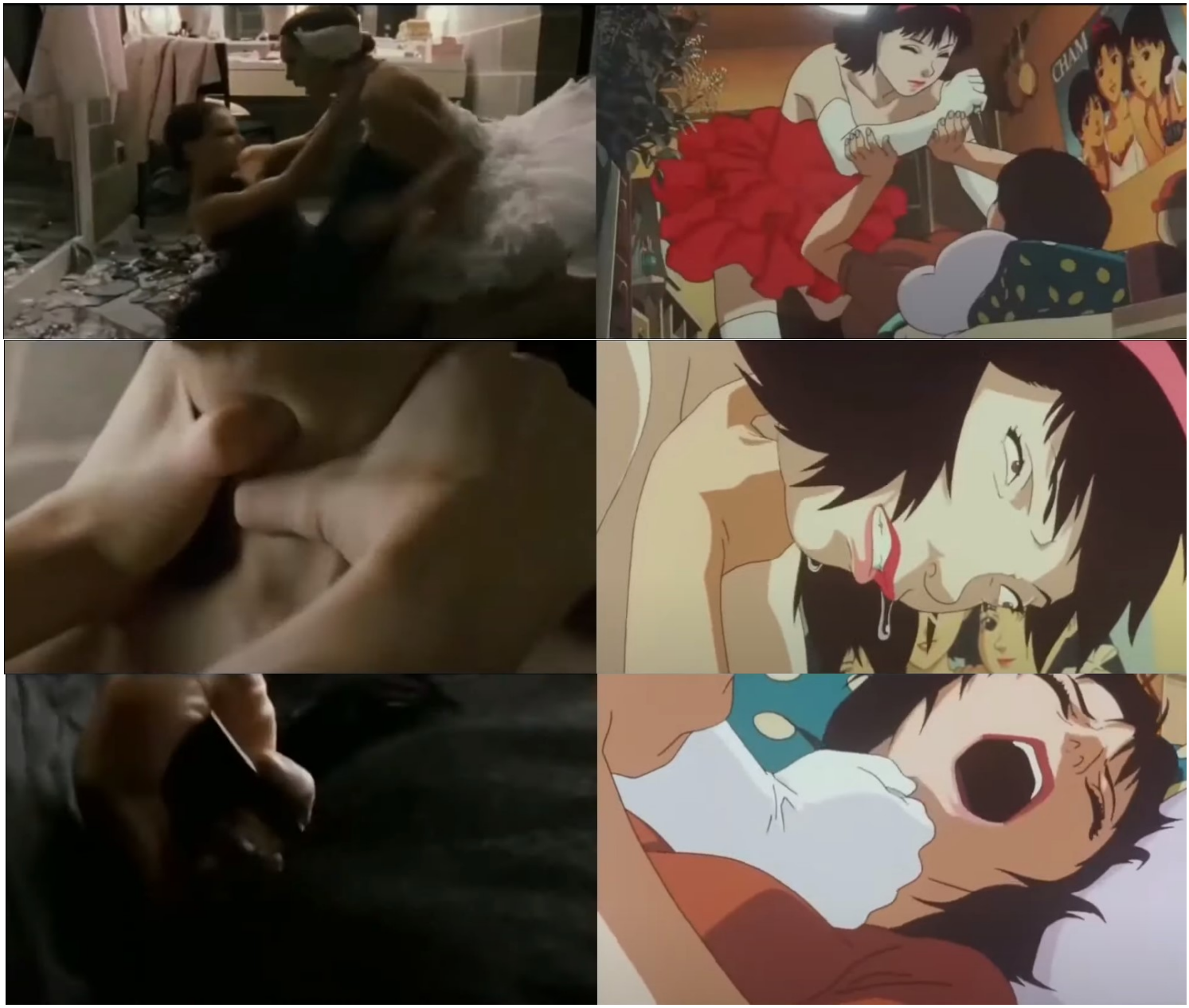
Іл. 40. Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997 / Даррен Аронофскі. Кадри з фільму «Реквієм за мрією». 2000



Іл. 41. Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997 / Даррен Аронофскі. Кадри з фільму «Реквієм за мрією». 2000



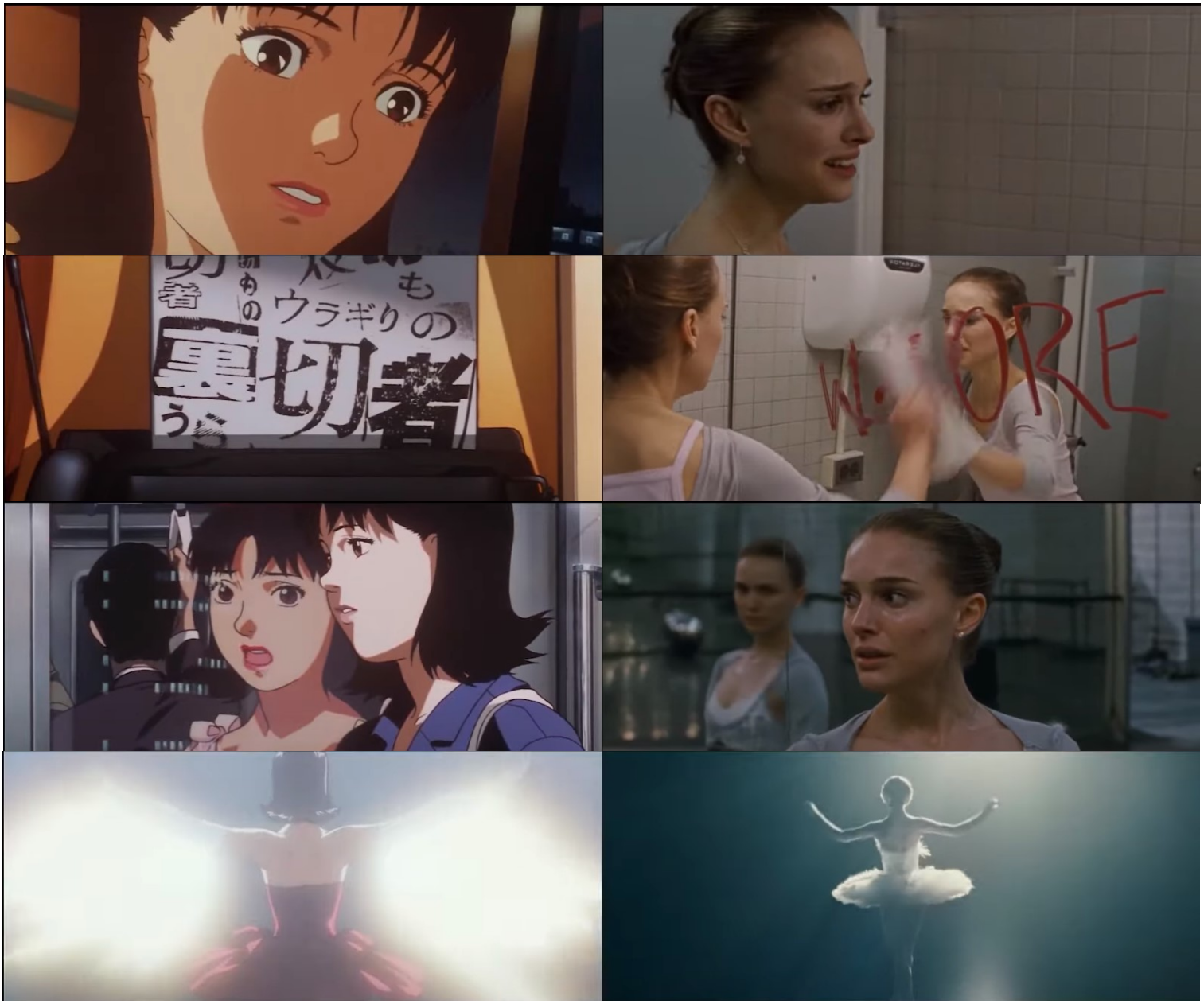
Іл. 42. Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997 / Даррен Аронофскі. Кадри з фільму «Реквієм за мрією». 2000



Іл. 43. Даррен Аронофскі. Кадри з фільму «Чорний лебідь». 2010 / Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997



Іл. 44. Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997 / Даррен Аронофскі. Кадри з фільму «Чорний лебідь». 2010



Іл. 45. Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997 / Даррен Аронофскі. Кадри з фільму «Чорний лебідь». 2010



Іл. 46. Сатосі Кон. Кадри з анімаційного фільму «Ідеальний смуток». 1997 / Даррен Аронофскі. Кадри з фільму «Чорний лебідь». 2010



Іл. 47. Сатосі Кон. Кадр з анімаційного фільму «Папріка». 2006 / Крістофер Нолан. Кадр з фільму «Початок». 2010



Іл. 48. Сатосі Кон. Кадр з анімаційного фільму «Папріка». 2006 / Крістофер Нолан. Кадр з фільму «Початок». 2010



Іл. 49. Сатосі Кон. Кадр з анімаційного фільму «Папріка». 2006 / Крістофер Нолан. Кадр з фільму «Початок». 2010