

**Курбанов Георгій Олександрович**,  
аспірант кафедри кінорежисури.  
Київський національний університет  
театру кіно і телебачення імені  
І. К. Карпенка-Карого. Київ, Україна

**George Kurbanov**,  
Postgraduate student of Film Directing Department.  
I. K. Karpenko-Karyi  
Kyiv National University of Theatre,  
Cinema and Television. Kyiv, Ukraine

## МАНГА І АНІМЕ В ТВОРЧОСТІ ХАЯО МІЯДЗАКІ

**Анотація.** Статтю присвячено дослідженню жанру анімаційних фільмів аніме та його прояв у різних видах літератури та мистецтва, насамперед – у кінематографі. На фільмовому матеріалі проаналізовано нюанси азійського погляду на аніме, артикульована його співзвучність новітнім контекстам японської андеграундної культури, причини популярності жанру не лише в самій Японії, а й за її межами і як творчість одного з культових режисерів і художників японської анімації Хаяо Міядзакі вплинула на сам жанр, а також внесок самого художника у його розвиток.

У статті охарактеризовані особливості аніме, відмінність від західних анімаційних фільмів, запроваджено диверсифікацію та порівняльну характеристику модальностей жанру, досліджено засади його бурхливого розвитку в екранному мистецтві Японії, проаналізований творчий шлях і доробок Хаяо Міядзакі у жанрі анімаційних фільмів.

Стаття спирається на корпус ідей з перетину естетики азійської культури і світоглядно-міфологічних комплексів аніме й манги та бібліографічні матеріали, що набули відображення і втілились в екранних творах режисера Хаяо Міядзакі та його колег режисерів і авторів Манги, таких як Масамуне Сіро та Тацукі Фудзімото.

**Ключові слова:** Манга, аніме, Японія, культура, анімаційні фільми, Хаяо Міядзакі.

**Постановка проблеми та актуальність дослідження.** Аналіз літературних джерел показав, що наразі у вітчизняному науковому дискурсі має дефіцит досліджень мультиплікаційного жанру аніме, зокрема творчості відомого режисера Хаяо Міядзакі, чим і обумовлена актуальність даної статті. Вважаємо за необхідне здійснити узагальнення та аналіз творчості, виявлення особливостей творчості та концептуальні нюанси жанру аніме, які впливають на розвиток кіно- і мультиплікаційної індустрії; дослідити феномен жанру аніме, в якому найбільше прославився японський кінорежисер, а також роль міфів і синтоїзму в його творчості.

**Метою** ж статті є дослідити соціальне значення анімаційних фільмів Хаяо Міядзакі крізь призму його творчості.

**Завдання статті:** охарактеризувати особливості жанру *Аніме* в Японії та світі, запровадити диверсифікацію і порівняльну характеристику модальностей жанру, дослідити засади його бурхливого розвитку в екранному мистецтві Японії; визначити відмінність японських версій від західних зразків.

**Аналіз сучасних досліджень і публікацій.** Теоретичне узагальнення в даному питанні надали такі науковці і режисери, як Татсумі Тайко та Оделл Колін, а також наукові записки й бібліографічні доробки Хаяо Міядзакі та Мамору Осії. Їхні праці становлять *наукове підґрунтя* дослідження. Жанрова специфіка фільмів жахів привернула увагу і вітчизняних дослідників, серед яких: З. І. Алфьорова та Н. В. Дев'ятко. Мамору Осія в своїх

працях про майбутнє анімаційних фільмів писав, що естетика аніме багатогранна і включає в себе не лише матеріальний (форму вираження, тобто аніме-серіал або фільм), а так само і алегоричний бік, який і наповнює всі аніме змістом, символічністю та багатогранністю. Хаяо Міядзакі ж робить основний акцент на музикальний супровід та звукове оформлення, бо через музикальний супровід та своєрідне оформлення, багато в чому здійснене через струнні інструменти, створюється об'ємність і заглиблення в фабулу та сюжетну перспективу.

**Наукова новизна дослідження** полягає в розвідках нового жанру «Аніме» з використанням сучасного наукового інструментарію, зокрема, із запровадженням компаративного методу, що дає можливість порівняти шляхи становлення й розвитку жанру «Аніме» в мистецтві Японії та країн Заходу, артикулювати відмінності японської версії жанру від втілень Аніме в західних мультиплікаційних фільмах, а також виявити особливості його різних піджанрів, варіацій і перспективи їхнього подальшого розвитку.

**Виклад основного матеріалу.** Таємниця краси завжди хвилювала уми людей упродовж багатьох століть. У сучасному світі, коли краса і естетика набувають нових коннотативних значень, не можна не зважати і на субкультури, які тією чи іншою мірою формують сприйняття цих концептів окремими групами. Естетика різних субкультур пов'язана насамперед із сутностями і формами прекрасного та з вираженням даних форм через мистецтво й творчість, а поняття «краси» субкультур суттєво відрізняється від того ж поняття в масовій культурі. Аніме походить від англійського слова «animation» і є видом японської анімації, який прийшов до нас від японського літературного жанру «Манга».

Одними з перших робіт у стилі манга вважаються так звані те дзю гіга («Малюнки про витівки звірів і птахів») – малюнки XII ст., створені буддійським ченцем Тоба. Вони зображували тварин і птахів, які поводитися, як люди. Пізніше подібні малюнки перетворилися на свого роду штамп, який широко використовувався в сатирі. Наступний значний етап на шляху розвитку манга – епоха сьогунів Токугава (1604–1868). У цей період в японському живописі, особливо в жанрі кольорової гравюри на дереві, розвивається новий стиль, укіе-е – «картини світу, що пливе», тісно пов'язаний із буддійськими уявленнями про життя і сприймається людиною реальності. Судзукі

Харунобу, Кітагава Утамаро, Кацусіка Хокусай, Андо Хіросіге – ось лише деякі з найвідоміших і найталановитіших майстрів укіе-е, які творили в епоху Токугава. Кінець цього періоду японської історії збігся з часом найвищого розквіту укіе-е. Найвпливовішою у цей період стала школа Утагава, художники якої, на відміну прибічників інших напрямів, спеціалізувалися зазвичай на якомусь одному жанрі, створювали гравюри на найрізноманітніші теми. Одним з найбільших японських художників і графіків був Кацусіка Хокусай, який увів у вжиток сам термін «манга». Власне японські манги не мали особливого успіху аж до кінця Другої світової війни. Ситуація змінилася лише у 1950-ті роки, коли художник Тедзука Осаму, якого зараз по праву називають батьком аніме, після тривалого стажування на студії Діснея повернувся до Японії та почав малювати комікси й мультфільми. Він перейняв у американських художників найважливіші навички і вирішив на основі свого досвіду створити власну школу малювання. Так з'явилися знамениті аніме та манга (у дещо «зниженому» значенні цього слова, що означало тепер не мальовничу техніку, а лише певний вид масової продукції, що виникла на основі цієї техніки). Багато дослідників наголошували нерозривний зв'язок між японськими культурними й естетичними традиціями та історією манги, серед них американський письменник Фредерік Л. Шодт. Він артикулював зв'язок між візуальним стилем укіе-е та сучасною мангою. Шодт також відводить особливо значну роль театру камісібаї, коли мандрівні артисти у своїх виступах показували публіці малюнки. Камісібаї (дослівно «паперовий театр») – це вулична вистава, суть якої – в розповіді казок, що супроводжується показом ілюстрацій. Камісібаї з'явився в Японії на початку 20 століття і швидко набув популярності. Зв'язок манги з мистецтвом до реставраційного періоду відзначає також Кінко Іто, хоча, на її думку, події післявоєнної історії послугували важелем для формування споживчого попиту на багату на малюнки мангу, що сприяло закладенню нової традиції її створення. Іто описує, як ця традиція вплинула на розвиток нових жанрів і споживчих ринків, наприклад «манги для дівчаток» (седьо), розвиток якої відбувався наприкінці 1960-х років, або «коміксів для дам». Про те сам термін «аніме» можна трактувати і з іншого погляду, не лише

як зв'язкового від літератури, а й від англійського слова «animation», що є видом японської анімації.

Цей термін можна розглядати ще в одному аспекті. Так, спираючись на Платона, душа – аніма, до народження людини душа споглядає ідеї в нематеріальному світі, а після того, як вселяється в тіло, їх «забуває». Підтвердження цьому ми можемо знайти у К. Г. Юнга, який ввів два терміни: Аніма (жіночий елемент у психіці кожного чоловіка) та Анімус (чоловічого елемента в психіці жінки). Обидва ці елементи приховані в психіках, людина ніби «забула» їх. Геракліт теж наголошує на діалектичній картині світу, в якій для досягнення гармонії мають бути наявними два елементи: чоловіче й жіноче начало. За Гераклітом, можлива «і “прихована гармонія, в якій приховані та занурені відмінності та протилежності”» (Алфьорова, 2004, с. 27).

Тобто естетика і філософія виступають у неподільній єдності. Єднання двох начал ми можемо спостерігати і в східній філософії на основному принципі інь і янь. Можна припустити, що той самий принцип був покладений в основу жанру аніме, де, якщо розглядати культурну складову загалом, єдність жіночого та чоловічого начала проявляється максимально, а з іншого боку, поділ на різні жанри допомагає вивільнити та розкрити елементи Аніми та Анімусу.

У наш час аніме є особливим культурним пластом, який поєднує в собі серіали та фільми не лише для дітей, а й для підлітків і дорослих. Унікальність естетики цього напрямку полягає в тому, що японське аніме, будучи замкнутою субкультурою, живе та розвивається за своїми власними законами, має відмінні форми (не лише жанр аніме, а й дизайн персонажів) та ознаки. Прикладом можуть бути відмінні жанри цього мистецтва, як Меха (Eureka 7), сенен (White Cross, Overdrive), сёдзє (Sailor Moon), яой (Fake, Pure romance, Hayakashi no Bara), юрі (Girl meet girl) тощо. Персонажі кожного аніме є унікальними, й у всій культурі навряд чи можна знайти двох абсолютно ідентичних героїв.

Кожен художній образ має свій емоційний та раціональний бік. Це проявляється насамперед у зображенні того чи іншого персонажа. Так, якщо у персонажа аніме великі очі, це означає, що цей герой добрий, чуйний і доброзичливий. І, навпаки, – з маленькими очима найчастіше трапляються негативні герої. В аніме волосся може бути абсолютно будь-якого кольору, починаючи з традиційних від-

тінків і закінчуючи зеленим, синім та фіолетовим кольором. Навіть колір волосся має власну символіку. Наприклад, герої з яскравим кольором волосся, скажімо, червоним або рудим, найчастіше бувають імпульсивними і відкритими, світловолосі – іноземцями, а герої з темним, чорним або темно-фіолетовим волоссям можуть виступати як дуже замкнуті особистості чи негативні персонажі. У багатьох аніме-серіалах персонажі виглядають психологічнішими, ніж у звичайному кінематографі.

Проблеми, яких торкаються аніме-серіали, з одного боку, можуть здатися досить простими та повсякденними, але, з іншого боку, є глибоко філософськими питаннями. Можна відзначити такі ідеї, як: ідея самотності, небажання здаватися навіть у найскладніших життєвих ситуаціях, допомоги близьким і дорогим людям, згуртованості колективу, здійснення мрії, ідея стійкості та мужності, досягнення цілей, ідея подвигу заради блага та щастя коханої людини і загалом ідея кохання. Роль особливості художника виразно наочна у виконавському мистецтві (музика, театр) (Алфьорова, 2004, с. 22). Вона також яскраво проявляється в аніме. Кожен сценарист бачить сучасний світ по-різному, тому складно знайти два схожих аніме. В одному може йтися про побут простих школярів, які живуть у Токіо або Осаці (Azumanga Dahio, Lucky Star, Lovely Complex), інший же опише постапокаліптичний світ або безкраї простори всесвіту (Toward the Terra, Wolfs rain, King of the beast planet). Символьний бік аніме не обмежується лише зовнішністю головних героїв. Багато уваги приділяється алегоричному бокові буття. Наприклад, падаючі пелюстки сакури не лише є естетично красивою картиною, а й намаганням донести до глядача швидкоплинність часу. Символом може бути і звичайна квітка – наприклад, конюшина (Honey and Clover), і троянда (Paradise Kiss), і навіть пара візерунчастих склянок куплених персонажами (Nana). Всі вони, так чи інакше, пов'язані з часом, що безповоротно минули, щастя і радості, готуючи тим самим глядача до нових поворотів сюжету. Символ долі чи року має завуальований характер, і проявляється насамперед під час зустрічі головних героїв. Щоб глядач зміг відчувати всю гостроту моменту, режисер використовує не лише емоції персонажів, а й зупиняє час на картинці.

У більшості випадків ця зустріч є доленосною для обох героїв, і після неї починається основна

розповідь. Якщо порівнювати аніме і сучасні пост-модерністські тенденції, то схожість з ними полягає лише в тому, що весь Універсум визнається за ігровий калейдоскоп текстів, смислів, форм і формул, символів, симулякрів та симуляцій (Торікай Шін'ічі, Комацу Мегумі, 2006, с. 14). Зазвичай самі постмодерністи часто порівнюють свій творчий метод із карнавалом, у якому відбувається театралізоване змішання різних культурних блоків (Йонедзава Йошіхіро, 2003, с. 5). Але якщо в постмодернізмі і в його естетиці немає певної мети, а над ідеальною красою панує тілесна, то в субкультурі аніме ми швидше виявимо повне протиставлення цій традиції. Почуття прекрасного в глядачеві пробуджує, насамперед, не лише гарне і детальне промальовування персонажів, а й різноманітність їх характерів, життєвих ситуацій, до яких вони потрапляють, та й загалом увесь різноманітний світ. Хоч яким би був світ аніме-серіалу, досить часто відбувається ефект «подвоєння» світу, причому таке, що світ аніме-образів, виявляється, не поєднується з образами реального світу (Торікай Шін'ічі, Комацу Мегумі, 2006, с. 15). Здебільшого це стосується таких жанрів, як постапокаліпсис, панк, кіберпанк, фантастика тощо. Наприклад, дії аніме «Ergo Proxy» відбувається у постапокаліптичному/кіберпанк світі, де люди залишили в руїнах забуті військові технології, а в серіалі «Tower of Druaga» був створений повністю вигаданий світ, заснований на шумерській міфології. Однак хоча більшість світів аніме відрізняється від сучасного, є й такі, де персонажі максимально наближені до реальних людей і дія відбувається в сучасному світі («Honey and Clover», «Reaching you», «Special A», «Itazura na Kiss»). Навіть у таких примітивних і простих, з одного боку, аніме, сценаристи та художники намагаються наблизити читача не лише до зовнішнього світу чи до внутрішнього світу героїв, а й наблизити глядача до піднесеного.

Одним з тих, хто зміг не лише зробити а й осмислено й структуровано, як художник і творець, піти до питання створення й злиття двох світів та трансформацій і метаморфоз на екрані, є класик і деміург японської анімації Хаяо Міядзакі.

Цей анімаційний режисер отримав визнання у Японії, та й за її межами. У його роботах можна побачити цікаві види трансформації. Зовнішня трансформація очевидна на візуальному рівні, тоді як трансформація зсередини розпізнається і розуміється у духовній зміні персонажа.

Трансформація в анімації Хаяо Міядзакі тісно пов'язана із магією. Відомо, що магія є невід'ємним елементом казки чи міфу. Вона супроводжує трансформацію впродовж усього оповідання. Це може бути чарівне місце, ворог, помічник чи об'єкт, які допомагають героєві. Вивченням казок займалися такі дослідники, як А. А. Аарне та В. Пропп. Однак для дослідження їх класифікації виявилось недостатньо, тому слід звернутися до категорії D magic «Мотиви-індексу народної літератури» Стіта Томпсона – вченого, який був продовжувачем класифікації А. А. Арне.

Здатність трансформуватися та звільнитися від чарів – це лише одна з чарівних сил, що існують у популярних традиціях та народних казках. Світ магії настільки добре зарекомендував себе на тлі таких оповідань, що часто магичні здібності всіх видів приймаються без коментарів і майже завжди є лише допоміжними мотивами, цілком випадковими для основної дії казки» (Thompson Stith, с. 260).

Тому у своїй праці Томпсон виокремив велику кількість індексів магичної трансформації; деякі з них можна бачити в аніме Хаяо Міядзакі: зміна образу, трансформація людини в тварину, птаха або в якийсь об'єкт, трансформація риби в людину, перетворення розміру об'єкта, трансформація через силу слова, перетворення різними способами, періодичне перетворення, добровільна трансформація, трансформація за допомогою чарівної їжі, магичний об'єкт впливає на тимчасову зміну особи, втрата чарівної сили, засоби виробництва чарівної енергії, чарівна сила, чарівна німота тощо. У фільмах Хаяо Міядзакі головним є перетворення форми, а не трансформація характеру героя. Найчастіше в роботах цього майстра можна побачити, як під впливом зовнішніх факторів, що трансформуються, чи то безпосередньо перетворення зовнішнього вигляду самого героя або предметів і дійових осіб навколо нього, змінюється характер персонажа, що опинився поза зоною свого комфорту.

Для аналізу було вибрано такі фільми режисера Хаяо Міядзакі: «Віднесені привидами», (2001), «Ходячий замок Хаула» (2004), «Рибка Поньо на кручі» (2008).

Головна героїня анімаційного фільму «Віднесені привидами» – десятирічна дівчинка, яка разом зі своїми батьками опинилася у світі парфумів. Слід зазначити, що найголовніша героїня не відчуває на собі зовнішню трансформацію як таку. Єдина сце-

на її зовнішньої зміни – це перетворення Тихіро на привид, яке зникло за допомогою їжі даного світу. Проте трансформація довколишніх «людей» сильно впливає на її внутрішні перетворення. Перший приклад візуальної трансформації, який постає перед нами в цьому аніме, – перетворення батьків Тихіро на свиней після їжі, призначеної для жителів цього світу – духів. Ця трансформація не впливає на внутрішнє перетворення характеру батьків, тому що наприкінці фільму вони нічого не пам'ятають. Однак перетворення батьків на тварин вплинуло на подальше становлення їхньої доньки. Тихіро – розбещена і боягузлива дівчинка. Для того щоб врятувати батьків, їй доводиться долати свій страх.

Головним завданням Тихіро було влаштуватися на роботу в лазні для парфумів під керівництвом відьми Юбаби. У сцені, де Тихіро таки відстояла своє право на роботу, Юбаба забирає частину імені дівчинки. Втративши своє ім'я, Тихіро мала стати служницею в лазнях, забувши про свою початкову мету. У такому разі вона не врятувала б своїх батьків, яких згодом подали на стіл гостям, і назавжди залишилася б у світі духів. Однак у Тихіро з'явився магічний помічник Хаку, який був духом річки і міг перетворюватися на морського дракона, – дух зміни, а тому дух життя. Під чуйним керівництвом помічника Тихіро навчилася виживати у світі духів.

Хаку, як і Тихіро, був працівником лазень і головним помічником відьми Юбаби. Він прибув у світ духів, щоб навчитися магії, проте Юбаба забрала його ім'я, тому Хаку забув, ким є насправді. Коли дракону загрожувала небезпека, Тихіро, не роздумуючи, кинулася рятувати його, незважаючи на покарання. Завдяки їй Кавакугава повернув своє ім'я і надалі був вільний від чарів Юбаби. В аніме є ще один персонаж, який відчуває на собі зовнішню трансформацію, – дитина Юбаби – величезне немовля. Воно звикло отримувати все й відразу, купалося у надмірній турботі матері. Немовля перетворюється на маленького, пухкого гризуна, який рушив у дорогу разом із Тихіро. Дорогою гризун зміг краще пізнати дівчинку, тому, повернувшись у лазні до матері, зажадав, щоб вона відпустила Тихіро з батьками у світ людей. Таким чином, головним елементом аніме «Віднесені привидами» є особистісна трансформація головної героїні стрічки. З розбещеної дитини вона перетворилася на впевнену в собі, хоробру дівчину, яка більше не ховалась за спинами батьків. Зміна її самооцінки та

світогляду – одне з найбільших перетворень, яких зазнає кожна людина у своєму житті (Йонедзава Йошихіро, 2003, с. 6).

Аніме «Ходячий замок Хаула» – екранізація казки англійської письменниці Діани Вінн Джонс, в якій магія є частиною світу героїв. Головними персонажами історії є Софі та Хаул, які страждають від прокляття, або нав'язаного самими собі, або нав'язаного героєм-антагоністом.

Героїня цієї історії Софі Хаттер – старша з трьох сестер, яка була впевнена, що як найстарша вона зобов'язана стежити за сімейним бізнесом і сестрами, яких потрібно видати заміж. Потрібно зауважити, що Софі хоч і молода дівчина, але носить простеньку сукню, капелюшок без прикрас та строго зачіску – косу, тому великої симпатії протилежної статі не викликає. Навіть солдати, які причепилися до неї в одному з епізодів, назвали її «мишкою». Одного вечора Софі нагрубилла Відьмі пустки, за що була перетворена на стару, таку, якою вона відчувала себе всередині. При цьому Софі нікому не могла розповісти про те, що вона проклята. Щоб зняти прокляття, Софі вирушає на пошуки чарівника Хаула. Хаул постає перед нами в образі прекрасного принца, який врятував «мишку» від солдатів, проте пізніше ми розуміємо, що Хаул – схильна до нарцисизму, егоїстична і боягузлива людина. Незважаючи на те, що Софі перетворилася на стареньку, в хаті Хаула вона виявляє неприховану цікавість, яка частіше притаманна дітям, на що учень Хаула Маркл зауважив: «...вона скрізь свій ніс засуне».

Прибираючись у будинку чарівника, Софі переставила засоби для догляду за зовнішністю у ванній Хаула, що призвело до зміни кольору волосся останнього. Побачивши це, Хаул вирішив померти, покликавши тіні: «Навіщо жити, якщо ти некрасивий». Відповідь Хаула вразила і розлютила Софі, яка і раніше не вважала себе красунею, а зараз і зовсім перебувала в тілі старої. Поступово Софі змінює зовнішній вигляд, то повертаючись у молоде тіло, то знову стаючи старенькою. Коли вона почувається впевненою, коханою чи наділеною повноваженнями, Софі повертається до молодого себе. Коли вона втрачає свою хоробрість чи впевненість, почувається неповноцінною, вона знову стає літньою жінкою. Це відбувається протягом усього оповідання у різних ситуаціях, що становлять внутрішні емоційні пе-

решкоди, які мають бути подолані під час пошуку нею життєвого шляху.

Хаул як герой-чарівник трансформується у різні форми. Прикладами його магічних перетворень можуть служити епізоди, де Хаул стає антропоморфним чорним хижим птахом великих розмірів, який був необхідний йому для здійснення військових дій. Ця трансформація є прикладом мотиву перетворення людини на птаха. Хаул також застосовує людські маскування. Наприклад, коли він прийшов забрати Софі з королівського палацу, то з'явився в образі короля. Таким чином, можна зробити висновок, що поки Софі була молодою, вона витратила своє життя. Вона мислила як людина похилого віку і не замислювалася про те, щоб щось змінити. Як тільки Софі перетворилася на стареньку, вона почала шкодувати, що, можливо, так і помере, не зазнавши радощів молодості. Ця трансформація допомогла їй повірити у себе, знайти свій життєвий шлях та допомогти іншим персонажам. Незначна трансформація Хаула допомогла йому зізнатися у своїх слабкостях, а теплі почуття до Софі зробили його сильнішим і впевненішим у собі. Він переходить зі стану самотності, боягузливості та егоїстичності в стан зрілої, відповідальної та люблячої людини. Він перестає тікати від проблем, тому що в нього з'являється хтось, кого треба захищати: «Мені годі тікати. Тепер я маю дещо, що я хочу захистити. Це ти».

В аніме є ще персонажі, які виявляють магічну трансформацію: Відьма пустки, Маркл – учень Хаула, Ріпка та Кальцифер.

Відьма пустки – це могутня чаклунка, яка підтримувала свою молодість завдяки власним магічним силам. На початку аніме вона була зарозумілою і вимогливою жінкою, яка перетворила Софі на стару. Однак відьма стала неугодною королівській чарівниці, тому у неї були вилучені магічні здібності. Після цього Відьма пустки набула свого справжнього вигляду. Щойно відбулася візуальна трансформація старої жінки, вона стала, здавалося б, м'якою та доброю особистістю, якій частково все ще притаманні сильні нахили до влади та контролю над іншими. Маркл – сирітський хлопчик, учень Хаула. Він стежить за порядком у замку та вчиться бути чарівником. Він використовує магічний об'єкт досягнення візуальної трансформації. Коли клієнт приходить до дверей або якщо Маркл виходить на вулицю, він надіває плащ, який перетворює його на бородатого чоловіка. Рі-

пка – персонаж, який зустрічається Софі на шляху до замку Хаула. Ріпка – опудало, яке було принцом сусідньої держави після того, як врятувало життя героїв і отримало на подяку поцілунок від Софі. Кальцифер – демон, який зіркою впав на землю. Він уклав договір із Хаулом і натомість на чарівні сили забрав серце чаклуна. В аніме Кальцифер – це вогонь, який підтримує сили Хаула і керує ходячим замком. Демон далеко не байдужий персонаж. Коли він став вільним, то не став шукати нову жертву, а повернувся до Хаула, виконуючи колишню роботу без будь-якої жертви. Як показують вищенаведені приклади, у цьому фільмі герої та героїні демонструють візуальні трансформації, які відбуваються за допомогою магічних засобів, а також більш глибокі та тонкі внутрішні перетворення, що надихали їх не здаватися в небезпечних обставинах і виявляти свою цілісність.

«Рибка Поньо на кручі» є синтезом казки Г. Х. Андерсена «Русалонька» та міфу про Великий потоп (Мильченко. Татарінова, 2020, с. 13). Проте більше цікавить саме її казкова частина, на прикладі якої було розглянуто трансформацію персонажів. Поньо – маленька рибка з людським обличчям, яка хоче стати звичайною дівчинкою. Одним із мотивів цієї історії є трансформація від тваринної іпостасі до людської форми.

Перша трансформація Поньо відбувається, коли вона зустрічає хлопчика на ім'я Соуске. Поньо застрягла в банці, викинутій у море, Соуске побачив безпорадну рибку і вирішив їй допомогти. Хлопчик розбив банку і порізався об її край. Злизавши кров, Поньо перетворилася на людину. З цього моменту і впродовж усієї подальшої історії ми бачимо трансформацію Поньо у двох різних іпостасях: у вигляді риби в людській подобі, але з курячими ногами та повністю у подобі людській.

Матір'ю Поньо є богиня води Маам-маре, тому рибка має чарівну силу, якої вона не позбавляється навіть у людській подобі. Таким чином, вона легко може використовувати магію для досягнення необхідних цілей у певний момент: увімкнути генератор, зробити іграшковий човен Соуске повномірним, щоб вони могли знайти маму хлопчика, запалити свічку та інші дива. Ці епізоди ілюструють здатність Поньо трансформувати об'єкти світу за допомогою магії. В останньому епізоді ми бачимо, що завдяки чарівному поцілунку та використанню магії Поньо змогла остаточно позбутися своєї риб'ячої подоби та стати людиною. Однак при

цьому їй довелося відмовитися від магії та свого колишнього життя під водою. На відміну від казки Г. Х. Андерсена «Русалонька», радикальна трансформація Поньо в аніме Хаяо Міядзакі призвела до щасливого кінця.

**Висновки.** Після проведеного аналізу можна визначити, що естетика й культурна складова є визначальною для сучасної культури, естетика є своєрідною та багатогранною і включає в себе не лише матеріальний (форму вираження тобто аніме серіал або фільм), а й так само і алегоричний бік, який і наповнює всі аніме змістом, символікою та своєрідністю. Аніме пропонують глядачам необмежені можливості, тому що промовляють міжнародною мовою та викладають сюжет наочно. Багато творів не представлено на експорт, але чекають свого часу. Аніме досягли високого рівня за рахунок багатства образотворчих засобів. У них представлені чарівні персонажі з багатим внутрішнім світом і сюжети з глибоким змістом, при цьому наявні стрімкість розвитку подій, промовисті діалоги та надзвичайні спецефекти. Цими найвищими аспектами пояснюється їхня популярність в Японії. Провівши аналіз вибраних фільмів Хаяо Міядзакі, можна зробити висновок: у його фільмах магія є основним мотивом, що впливає на зовнішню трансформацію героїв аніме. З іншого боку, у його анімаційних роботах можна відчуті іншу трансформацію, що відбувається на більш глибокому рівні – у характерах самих персонажів.

Говорячи про свої роботи, Міядзакі посиляється на те, що молоді люди прагнуть ілюзорного світу, ностальгують за зрілою людиною і впевнені в необхідності фантазій про справді унікальні уявні світи і персонажі. У своїх фільмах Міядзакі наповнює історії приголомшливою кількістю надприродних елементів, які процвітають на екрані завдяки взаємодії магії та трансформації. Він створює оповідання таким чином, що історія має у своїй основі і певний світський реалізм. Баланс цих двох елементів – надприродного та реального світу – підтримують магичні перетворення у його оповіданнях, які сприяють особистісному зростанню героїв. На прес-конференції з нагоди свого відходу з посади аніматора студії «Г'їблі» Хаяо Міядзакі зазначив, що він хотів би донести до дітей основну свою ідею: життя варте того, щоб жити. На своїх персонажах він показує наступне: хоч яка б трансформація, зовнішня чи внутрішня, впливала на існування людини, життя є головною перевагою.

«Це основа всієї моєї творчості, під неї підлаштувалося все», – стверджує японський анімаційний режисер.

#### Джерела та література

- Алфьорова З. І. (2004). Міфологія «манги» й аніме у фільмах про віртуальну реальність. *Вісник Харківської державної академії культури*. Харків. Вип. 15. С. 21-29. Бібліогр.: 15 назв.
- Вейн Дайер. *Як повірити в себе* [EP] / Дайер Вейн. URL: <https://iknigi.net/avtor-ueyn-dayer/96167-kak-poverit-v-sebya-ueyn-dayer/read/page-1.html>
- Йонедзава Йошіхіро (2003). Всесвітній феномен аніме: минуле та майбутнє. *Nipponia Journal*. Вип. 27. С. 4-7.
- Миличенко Лариса, Татарінова Лариса (2020). Особливості сприйняття візуальної книги. Комікси. Манга. Графічний роман. *Вісник Книжкової палати*. № 12. С. 10-15.
- Торікай Шін'їчі, Комацу Мегумі (2006). Світ аніме зсередини. *Nipponia Journal*. Вип. 27. С. 14-16.
- Хаяо Міядзакі виповнилося 80 років. Він створив дивовижний анімаційний всесвіт. [EP]. URL: <https://www.bbc.com/ukrainian/features-55544415>
- Folger, Karsdorp. Marten van der Meulen, Theo Meder & Antal van den Bosch MOMFER : *A Search Engine of Thompson's Motif-Index of Folk Literature*. P. 17.
- Thompson, Stith. *Motif-Index of Folk Literature*. P. 498-864.
- Thompson, Stith. *The Folktale*. University of California Press. – 519 S.

#### References

- Alforova, Z. I. (2004). Mifolohiia «manhy» y anime u filmakh pro virtualnu realnist [Mythology of «manga» and anime in films about virtual reality]. *Visnyk Kharkivskoi derzhavnoi akademii kultury*. Kharkiv. Vyp. 15. S. 21-29. Bibliohr.: 15 nazv.
- Vein, Daier. *Yak poviryty v sebe* [How to believe in yourself] [ER] / Daier Vein. URL: <https://iknigi.net/avtor-ueyn-dayer/96167-kak-poverit-v-sebya-ueyn-dayer/read/page-1.html>
- Yonedzava, Yoshikhiro (2003). Vsesvitnii fenomen anime: mynule ta maibutnie [The worldwide phenomenon of anime: past and future]. *Nipponia Journal*. Vyp. 27. S. 4-7.
- Mylchenko, Larysa, Tatarinova, Larysa (2020). Osoblyvosti spryiniattia vizualnoi knyhy. Komiksy. Manha. Hrafichnyi roman [Peculiarities of visual perception books Comics. Manga. Graphic novel]. *Visnyk Knyzhkovoї palaty*. № 12. S. 10-15.
- Torikai, Shinichi, Komatsu, Mehumi (2006). Svit anime zseredini [The anime world from the inside]. *Nipponia Journal*. Vyp. 27. S. 14-16.

Khaiao, Miiadzaki vypovnylosia 80 rokiv. Vin stvoryv dyvovyzhnyi animatsiinyi vsesvit [Hayao Miyazaki turned 80 years old. He created an amazing animation Universe] [ER] URL: <https://www.bbc.com/ukrainian/features-55544415>

Folger, Karsdorp, Marten van der Meulen, Theo Meder & Antal van den Bosch MOMFER : *A Search Engine of Thompson's Motif-Index of Folk Literature*. S.17.  
Thompson, Stith. *Motif-Index of Folk Literature*. S. 498-864.  
Thompson, Stith. *The Folktale*. University of Callifornia Press. 519 s.

**George Kurbanov**

### **Manga and anime in the Hayao Miyazaki creation**

**Abstract.** This article is dedicated to the study of the genre of animated films known as anime and its manifestation in various forms of literature and art, primarily in cinematography. The nuances of the Asian perspective on anime are analyzed based on animation material, articulating its consonance with the latest contexts of Japanese underground culture, the reasons for the genre's popularity not only in Japan itself but also beyond its borders, and how the work of one of the cult directors and artists of Japanese animation, Hayao Miyazaki, influenced the genre and its contribution to its development. The article describes the features of anime, the differences from Western animated films, introduces diversification and comparative characteristics of genre modalities, explores the principles of its rapid development in the screen art of Japan, analyzes the creative path and legacy of Hayao Miyazaki in the genre of animated films. The article is based on a corpus of ideas from the intersection of the aesthetics of Asian culture and worldview-mythological complexes of anime and manga, as well as bibliographic materials that have acquired and are reflected in the works of director Hayao Miyazaki and his colleagues, such as Tatsuki Fujimoto, and manga authors such as Masamune Shiro. The article provides examples of Hayao Miyazaki's animated films, as well as their specific stylistics and features. Genre features are defined and historical information about Manga style is revealed. The article reflects the creativity and stylistics of the Japanese artist Hayao Miyazaki, whose work is centered on cultural issues, namely the resolution of the contradictions between archaic and high-tech in modern culture, the dialogue between traditional Japanese culture and modern Western mythologies, humanistic and universal values that bring Christianity and Shintoism together. Significantly, his works have achieved enormous success not only in Japan but also among Western audiences, characterized by their exceptional individuality and recognition. The article examines the issue of transformations in various anime works of the artist, considered anime works not only from the Shinto cultural logic, but also from a special universal worldview. It is these existential experiences that mark the mental life of people with a sensitive character.

**Keywords:** Manga, anime, Japan, culture, animated films, Hayao Miyazaki.