

Георгій КУРБАНОВ,
orcid.org/0000-0002-4913-5104
аспірант кафедри звукорежисури
Київського національного університету театру кіно і телебачення імені Івана Карпенко-Карого
(Київ, Україна) 2722806@gmail.com

СВІТ АНІМЕ ТА ТВОРЧІСТЬ ХАЯО МІЯДЗАКІ

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

В 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 та доробок Хаяо Міядзакі у жанрі анімаційних фільмів.

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

У статті приведені приклади анімаційних фільмів Хаяо Міядзакі, а також їх специфіка у стилістиці та особливості. Визначені жанрові особливості та проявлені історичні відомості про стиль Манга. В статті відображена творчість та стилістика японського митця Хаяо Міядзакі, його творчість в центрі якої культурологічні питання, а саме вирішення протиріч архаїчного та високотехнологічного в сучасній культурі, діалог традиційної японської культури та західних міфологій сучасності, гуманістичні та загальнолюдські цінності, що зближують християнство та синтоїзм. Показово, що його роботи, що мали колосальний успіх не лише на батьківщині, а й у західного глядача, відрізняють феноменальну індивідуальність та впізнаваність. В статті розглядається питання перетворень у різних аніме творах митця, розглянуті аніме твори не лише з культурної логіки синтоїстського, а й з особливого загальнолюдського світосприйняття. Саме ці екзистенційні переживання маркують душевне життя людей із чутливим характером.

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

George KURBANOV,
orcid.org/0000-0002-4913-5104
Postgraduate student at the Department of Sound Engineering
Kyiv National I.K. Karpenko-Karyi Theatre, Cinema
and Television University
(Kyiv, Ukraine) 2722806@gmail.com

THE WORLD OF ANIME AND CREATIVITY OF HAYAO MIYAZAKI

This article is dedicated to the study of the genre of animated films 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 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. It is significant that his works, which were a huge success not only in his homeland, but also among the Western audience, are characterized by phenomenal 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.

Key words: Manga, anime, Japan, culture, animated films, Hayao Miyazaki.

Постановка проблеми та актуальність дослідження. Аналіз літературних джерел показав, що наразі в вітчизняному науковому дискурсі існує дефіцит досліджень мультиплікаційного жанру аніме, зокрема творчості відомого режисера Хаяо Міядзакі, чим і обумовлена актуальність даної статті. Вважаємо необхідним здійснити узагальнення та аналіз творчості виявлення особливостей творчості, та концептуальні нюанси жанру аніме, які впливають на розвиток кіно та мультиплікаційної індустрії, а також дослідження феномену жанру аніме в якому найбільш прославився японський кінорежисер, а також роль міфів й синтоїзму в його творчості.

Метою ж статті є дослідити творчість відомого японського кінорежисера та описати соціальне значення анімаційних фільмів Хаяо Міядзакі.

Завдання статті: охарактеризувати особливості жанру **Аніме** в Японії та світі, запровадити диверсифікацію та 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 та бібліографічні доробки Хаяо Міядзакі та Мамору Осії. Їхні праці становлять **наукове підґрунтя** дослідження. Жанрова специфіка фільмів жахів також привернула увагу вітчизняних дослідників, серед таких: Алфьорова З. І. та Дев'ятко Н. В., Мамору Осії в своїх працях про майбутнє анімаційних фільмів писав що, естетика аніме багатогранна і включає в себе не тільки матеріальну сторону (форму вираження тобто аніме серіал або фільм), а так само і алегоричну сторону, яка і наповнює всі аніме змістом, символічною і багатогранністю, а Хаяо Міядзакі робить основний упор на музикальний супровід та звукове оформлення, так як через музикальний супровід та своєрідне оформлення в багатому оформленні через струнні інструменти, створюється об'ємність та 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 розвинених країн Заходу, артикулювати відмінності японської версії жанру від втілень Аніме в західних мультиплікаційних фільмах, а також виявити

особливості його різних піджанрів, варіацій та перспективи їхнього подальшого розвитку.

Виклад основного матеріалу. Таємниця краси завжди турбувала уми людей протягом 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, і з висловлюваннями даних форм через мистецтво та 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 прокази 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 з 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 період стала школа Утагава, художники якої, на відміну прибічників інших напрямів, спеціалізувалися, зазвичай, на якомусь одному жанрі, створювали гравюри на найрізноманітніші теми. Однією 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 50-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 та 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 підкреслювали нерозривний зв'язок між японськими культурними та естетичними традиціями та історією манги, серед них американський письменник Фредерік Л. Шодт. Він підкреслював 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, яка полягає 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 послужили 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 тільки як зв'язкового від літератури, але й від англійського слова «animation» що є видом японської анімації.

Цей термін можна трактувати і з іншого погляду. 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 цього 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 психіці, людина як би «забула» їх. Геракліт теж наголошує на діалектичній картині світу, в якій для досягнення гармонії повинні бути присутніми два елементи: чоловічий і жіночий початок. За Гераклітом, можлива «і «прихована гармонія, в якій приховані та занурені відмінності та протилежності»» (Йонедзава, 2003: 4).

Тобто. естетика і філософія виступають у неподільній єдності. Єднання двох початків 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 в цілому, єдність жіночого та чоловічого початку проявляється максимально, а, з іншого боку, поділу на різні жанри допомагає вивільнити та розкрити елементи Аніми та Анімусу.

В даний час аніме є особливим культурним пластом, який поєднує в собі серіали і фільми не тільки для дітей, але і 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 тільки жанр аніме, а й дизайн персонажів) та ознаки. Прикладом можуть бути відмінні жанри цього мистецтва як Меха (Eurika 7), сенен (White Cross, Overdrive), сёдзе (Sailor Moon), яой (Fake, Pure romance, Hayakashi no Bara), юрі (Girl meet girl) тощо. Персонажі кожного аніме є унікальними і у всій культурі навряд чи можна знайти двох абсолютно ідентичних героїв.

Кожен художній образ має свою емоційну та раціональну сторону. 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 зустрічаються негативні герої. В аніме, волосся може бути абсолютно будь-якого кольору, починаючи з традиційних відтінків і закінчуючи зеленим, синім та фіолетовим кольором. Навіть колір волосся має власну символіку. Наприклад, герої з яскравим кольором волосся, наприклад 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 або негативні персонажі. У багатьох аніме серіалах персонажі виглядають психологічнішими, ніж у звичайному кінематографі.

Проблеми, які 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, досягненні цілей, ідея подвигу заради блага та щастя коханої людини, і в загалом ідея кохання. Роль особливості художника особливо наочна у виконавському мистецтві (музика, театр) (Алфьорова, 2004: 22). Вона також яскраво проявляється в аніме. Кожен сценарист бачить сучасний світ по-різному, тому складно знайти двох схожих аніме. В одному може говорити 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). Символьна сторона аніме не обмежується лише зовнішністю головних героїв. Багато уваги приділяється алегоричній стороні буття. Наприклад, пелюстки падаючої сакури не тільки є естетично красивою картиною, але намагаються донести до глядача швидкоплинність, і швидкоплинність часу. Символом може бути і звичайна квітка – наприклад, конюшина (“Honey and Clover”), і троянда (Paradise Kiss), і навіть пара візерункових склянок купленими 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 відчуту всю гостроту моменту, режисер використовує не тільки емоції персонажів, але 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 постмодерністські 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, 2006: 14). Зазвичай самі постмодерністи часто порівнюють свій творчий метод із карнавалом, у якому відбувається театралізоване змішання різних культурних блоків. (Йонедзава, 2003: 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 цієї традиції. Почуття прекрасного в глядачі 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. Яким би не був світ аніме серіалу, досить часто відбувається ефект «подвоєння» світу, причому таке, що світ аніме образів виявляється непокладається з образами реального світу (Торікай Шін’ічі, 2006: 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 тільки зробити але й осмислено й структуровано, як художник і творець підійти 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 з середини розпізнається і розуміється у духовному зміні персонажа.

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

«Здатність трансформуватися та звільнятися 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 магічні 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 роботі Томпсон виділив велику кількість індексів магічної трансформації; деякі з них можна зустріти в аніме Хаяо Міязакі: зміна образу, трансформація людини в тварину, трансформація людини в птаха, трансформація людини в 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, магічний об’єкт впливає на тимчасову зміну особи, втрата чарівної сили, засоби виробництва чарівної енергії, чарівна сила, чарівна німота ітд. У фільмах Хаяо Міядзакі головним є перетворення форми, а 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 наступні 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. Варто зауважити, що найголовніша героїня не відчуває на собі зовнішню трансформацію як таку. Єдина сцена її зовнішньої зміни – це перетворення Тихіро на привида, яке зникло за допомогою їжі даного світу. Проте трансформація оточуючих «людей» сильно впливає на її внутрішні перетворення. Перший приклад візуальної трансформації, який нам постає 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 та 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, що є величезним немовлям. Він звик

отримувати все й відразу, купався у надмірній турботі матері. Він перетворюється на маленького, пухкого гризуна, який рушив у дорогу разом із Тихіро. Дорогою він 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 картини. З розбещеної дитини вона перетворилася на впевнену в собі, хоробру дівчину, яка більше не ховалася за спинами батьків. Зміна її самооцінки та світогляду – одне з найбільших перетворень, які проходить кожна людина у своєму житті.

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 собі, або нав'язаного героєм-антагоністом.

Героїня цієї історії Софі Хаттер була старшою з трьох сестер і була впевнена, що як старша сестра вона зобов'язана стежити за сімейним бізнесом та сестрами, яких потрібно видати заміж. Потрібно зауважити, що, незважаючи на те, що Софі була молодшою дівчиною, вона носила простеньку сукню, капелюшок без прикрас та строгу косу, тому великої симпатії протилежної статі не викликала. Навіть солдати, які пристали до неї в одному з епізодів, назвали її «мишкою». Одного вечора Софі нагрубилла Відьмі пустирищ, за що була перетворена на стару, таку, якою Софі 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 молоді 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 перешкоди, 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 птацю. 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 радостей 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 було достатньо тікати. Тепер я маю дещо, що я хочу захистити. Це ти».

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

Відьма пустирищ – 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 пустирищ 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 прихильності 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 приходять до дверей або якщо Маркл виходить на вулицю, він одягає плащ, який перетворює його на бородатого чоловіка. Ріпка – персонаж, який зустрічається Софі на шляху до замку Хаула. Ріпка – опудало, яке було принцом сусідньої держави після того, як врятувало життя героїв і отримало подяку поцілунок від Софі. Кальцифер – демон, який зіркою впав на землю. Він уклав договір з 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 байдуже суспільство. 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, які надихали їх упиратися в небезпечних обставинах та виявляти свою цілісність.

«Рибка Поньо на кручі» є синестезом казки Г. Х. Андерсена «Русалонька» та міфу про Великий потоп. 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 людського 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. Злизав 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 формі, але з курчячими ногами та у повністю людській формі.

Матір'ю Поньо є богиня води Маам-маре, тому рибка має чарівну силу, якої вона не позбавляється навіть у людській формі. Таким чином, вона легко може використовувати магію для досягнення необхідних цілей у певний момент: включити генератор, зробити іграшковий човен Соуске в повний розмір, 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 форми 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 визначна для сучасної культури, естетика є своєрідною та багатогранною, і включає в себе не тільки матеріальну сторону (форму вираження тобто аніме серіал або фільм), а так само і алегоричну сторону, яка і наповнює всі аніме змістом, символікою та своєрідністю. Аніме пропонують глядачам необмежені можливості, тому що промовляють міжнародною мовою та викладають сюжет явним чином. Багато творів не представлено на експорт, але чекають свого часу. Аніме досягли високого рівня за рахунок багатства образотворчих засобів. В них представлені чарівні персонажі з багатим внутрішнім світом та сюжети з глибоким змістом, при цьому в наявності 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, що у фільмах Хаяо Міядзакі магія є основним

мотивом, що впливає на зовнішню трансформацію героїв аніме. З іншого боку, у його анімаційних роботах можна відчувати іншу трансформацію, що відбувається більш глибокому рівні – у характеристиках самих персонажів.

Говорячи про свої роботи, Міядзакі посилається 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 приголомшливим безліччю 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 «Гіблі» Хаяо Міядзакі зазначив, що головним чином він хотів би донести до дітей ідею, що життя варте того, щоб жити. На своїх персонажах він показує наступне: яка б трансформація, зовнішня чи внутрішня, не впливала б на існування людини, життя є головною перевагою. «Це основа всієї моєї творчості, під нею підлаштовувалося все», – стверджує японський анімаційний режисер.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алфорова З. І. Міфологія «манги» й аніме у фільмах про віртуальну реальність. Вісник Харківської державної академії культури. Харків, 2004. Вип. 15. С. 21-29. Бібліогр.: 15 назв.
2. Йонедзава Йошіхіро. Всесвітній феномен аніме: минуле та майбутнє. *Nipponia Journal*. 2003. Вип. 27. С. 4-7.
3. Кацуба, М. Художнє кіно як засіб формування масової політичної свідомості. *Політичний менеджмент*. 2013. Вип. 1-2. С. 136-14.
4. Лариса Мильченко., Лариса Татарінова. Особливості сприйняття візуальної книги. *Комікси. Манга. Графічний роман*. Вісник Книжкової палати. 2020. Вип. 12. С. 10-15.
5. Ляшко Л. П. Анімація Хаяо Міядзакі в контексті естетичного виховання. *Гуманітарний часопис*. 2011. Вип. 1. С. 78-88.
6. Торікай Шін'ічі., Комацу Мегумі. Світ аніме зсередини. *Nipponia Journal*. 2006. Вип. 27. С. 14-16.
7. Хаяо Міядзакі виповнилося 80 років. Він створив дивовижний анімаційний всесвіт. Стаття.: веб-сайт. BBC NEWS Україна. 2021. URL: <https://www.bbc.com/ukrainian/features-55544415> (дата звернення: 10.11.2023)
8. Folgert Karsdorp., Marten van der Meulen., Theo Meder & Antal van den Bosch. / MOMFER : A Search Engine of Thompson's Motif-Index of Folk Literature. 2002. P. 17.
9. Napier, S. J. Princess Mononoke: Fantasy, the Feminine, and the Myth of «Progress». *Anime from Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York: PALGRAVE, 2001. P. 175-191.
10. Napier, S. J. The Enchantment of Estrangement: The Shojo in the World of Miyazaki Hayao. *Anime from Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York: PALGRAVE, 2001. P. 121-138.
11. Thompson Stith. *Motif-Index of Folk Literature*. University of California Press. 2018. Vol. 11. P. 498-864.
12. Thompson Stith. *The Folktale*. University of California Press. 2017. Vol. 13. P. 519.
13. Yoshioka, S. Heart of Japaneseness. *History and Nostalgia in Hayao Miyazaki's Spirited Away*. *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime* / edited by M.W. MacWilliams. USA. 2015. P. 256-273.
14. Yamanaka, H. The Utopian «Power to Live»: The Significance of the Miyazaki Phenomenon. *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime* / edited by M.W. MacWilliams. USA. 2015. P. 237-255.

REFERENCES

1. 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.*- Bulletin of the Kharkiv State Academy of Culture. Bibliohr. 15 names.coll: of science papers 15. 21-29.[in Ukrainian]

2. Ionedzava Yoshikhiro.(2003) Vsesvitnii fenomen anime: mynule ta maibutnie. [The worldwide phenomenon of anime: past and future]. Nipponia magazine. 27. 4-7. [in Ukrainian]
3. Katsuba, M.(2013) Khudozhnie kino yak zasib formuvannia masovoi politychnoi svidomosti. [Art cinema as a means of forming mass political consciousness]. Political management. 1-2. 136-14. [in Ukrainian]
4. Larysa Mylchenko., Larysa Tatarinova.(2020) Osoblyvosti spryiniattia vizualnoi knyhy. Komiksy. Manha. Hrafichnyi roman.[Peculiarities of visual book perception. Comics. Manga. Graphic novel.] Scientific bulletin of the book chamber. 12. 10-15. [in Ukrainian]
5. Liashko L. P.(2011) Animatsiia Haiao Miiadzaki v konteksti estetychnoho vykhovannia. [Hayao Miyazaki's animation in the context of aesthetic education.] Humanitarian journal. 1. 78-88. [in Ukrainian]
6. Torikai Shinichi., Komatsu Mehumi.(2006) Svit anime zseredyny. [The world of anime from the inside.] Nipponia Journal. 27. 14-16. [in Ukrainian]
7. Khaiao Miiadzaki vypovnylosia 80 rokov. Vin stvoryv dyvovyzhnyi animatsiinyi vsesvit. [Hayao Miyazaki turned 80 years old. He created an amazing animated universe.] (2021) article.: BBC NEWS Ukraine. URL: <https://www.bbc.com/ukrainian/features-55544415> [in Ukrainian]
8. Folgert Karsdorp., Marten van der Meulen., Theo Meder & Antal van den Bosch.(2002)/ MOMFER : A Search Engine of Thompson's Motif-Index of Folk Literature. 16-17.
9. Napier, S. J.(2001) Princess Mononoke: Fantasy, the Feminine, and the Myth of «Progress». Anime from Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation. New York: PALGRAVE. 175-191.
10. Napier, S. J.(2001) The Enchantment of Estrangement: The Shojo in the World of Miyazaki Hayao. Anime from Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation. New York: PALGRAVE. 121-138.
11. Thompson Stith. (2018) Motif-Index of Folk Literature. University of Callifornia Press. 11. 498-864.
12. Thompson Stith. (2017) The Folktale. University of Callifornia Press. 13. 519.
13. Yoshioka, S.(2015) Heart of Japaneseness. History and Nostalgia in Hayao Miyazaki's Spirited Away. Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime / edited by M.W. MacWilliams. USA. 256-273.
14. Yamanaka, H.(2015) The Utopian «Power to Live»: The Significance of the Miyazaki Phenomenon .Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime / edited by M.W. MacWilliams. USA. 237-255.