

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ КЕРІВНИХ КАДРІВ КУЛЬТУРИ І МИСТЕЦТВ
ІНСТИТУТ ПРАКТИЧНОЇ КУЛЬТУРОЛОГІЇ ТА АРТ-МЕНЕДЖМЕНТУ
КАФЕДРА МИСТЕЦТВОЗНАВЧОЇ ЕКСПЕРТИЗИ

Кваліфікаційна робота на тему:

**СТАНОВЛЕННЯ ЯПОНСЬКОГО МИСТЕЦТВА АНІМЕ ПІД
СТИЛІСТИЧНИМИ ВПЛИВАМИ ЄВРОПИ ТА АМЕРИКИ**

На здобуття освітнього ступеня «Магістр» зі спеціальності
023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація»

Виконала: здобувачка 2 курсу,
групи ММЕ-21-22з,
Климко Ярослава Сергіївна

Науковий керівник:
кандидат філософських наук,
доцент, завідувач кафедри
мистецтвознавчої експертизи
Бойко В'ячеслав Іванович

Рецензент:
кандидат мистецтвознавства,
доктор технічних наук,
завідувач кафедри графічного
дизайну КДАДПМД ім. М. Бойчука
Коваль Лідія Михайлівна

Дипломна робота допущена до захисту перед ЕК рішенням кафедри
Протокол № _____ від « ____ » _____ 2023 р.
Завідувач кафедри мистецтвознавчої експертизи,
Кандидат філософських наук, доцент _____ В. І. Бойко

Київ – 2023

АНОТАЦІЯ

Климко Я. С. «Становлення японського мистецтва аніме під стилістичними впливами Європи та Америки». Кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня магістр за спеціальністю 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація» – Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв, Київ, 2023. Магістерська робота на правах рукопису.

Магістерську роботу присвячено дослідженню впливів європейської та американської стилістики мистецтв на розвиток сучасного феномену аніме, який був започаткований у Японії. Перший розділ присвячений дослідженню стильотворчих передумов японської анімації та розвитку манга. Другий – включає аналіз становлення стилістики японської анімації із розглядом втручань з боку Європи та Америки та вплив японського аніме на анімацію даних країн. Третій – присвячений дослідженню популярних європейських стилів і напрямів що залучалися у аніме. Ключові слова: синтоїзм, емакімоно, укійо-е, Кацусіка Хокусай, манга, карикатура, Осаму Тедзука.

ABSTRACT

Klymko Y. S. «Formation of Japanese anime art in the stylistic influences Europe and America». Qualification work for the education degree of master in specialty 023 «Fine arts, decorative arts, restoration» – National Academy of Management of Culture and Arts, Kyiv, 2023. Mater's thesis as a manuscript.

The master's thesis is devoted to the study of the influence of European and American art styles on the development of the modern phenomenon of anime, which was initiated in Japan. The first chapter is devoted to the study of stylistic prerequisites of Japanese animation and the development of manga. The second chapter analyzes the formation of Japanese animation style, considering intervention from Europe and America and the influence of Japanese anime on the animation of these countries. The third one is devoted to the study of popular European styles that were used in anime. Keywords: Shinto, emakimono, ukiyo-e, Katsushika Hokusai, manga, caricature, Osamu Tezuka.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1. ІСТОРИКО-МИСТЕЦЬКІ ПЕРЕДУМОВИ ЯПОНСЬКОЇ АНІМАЦІЇ.....	7
1.1. Синтоїзм як передумова класичного мистецтва Стародавньої Японії.....	7
1.2. Основні засади при формуванні і розвитку манга.....	28
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1.....	43
РОЗДІЛ 2. ЯПОНИЯ – КОЛИСКА НОВОЇ СТИЛІСТИКИ АНІМАЦІЙНИХ ТВОРІВ.....	44
2.1. Причино-наслідкові зв'язки становлення японської анімації.....	44
2.2. Вплив японської стилістики на світове мистецтво анімації.....	54
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 2.....	59
РОЗДІЛ 3. ПРОВІДНІ ЄВРОПЕЙСЬКІ СТИЛІ І НАПРЯМИ У ТВОРАХ ЯПОНСЬКОЇ АНІМАЦІЇ.....	60
3.1. Анімаційні твори європейських стилів та напрямів.....	60
3.2. Залучення європейської стилістики у сучасних творах.....	88
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 3.....	90
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	91
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	94
ДОДАТКИ.....	102
Додаток А.....	102

ВСТУП

Актуальність теми дослідження полягає у обмеженому вивченні українськими науковцями японського мистецтва аніме у історичному та стилістичному контексті. Попит на дані твори зростають з кожним роком, та поширюються все активніше на територіях інших країн, що породжує завдання дослідження з наукової точки зору.

Мистецтво японської анімації, на тлі історичних подій, стало яскравим зразком самобутності нації, яка звертаючи увагу на напрацювання інших країн Європи та Америки створила власне мистецтво, яке згодом стало взірцем для світового анімаційного мистецтва. Дані обставини звертають увагу на мистецтво аніме, не просто як предмет популярного візуального втілення, а як твори що склалися, перш за все на власних традиціях.

Мета дослідження полягає у виявленні внеску європейської та американської стилістики на становлення і розвиток анімаційного мистецтва Японії – аніме.

Досягнення мети передбачає вирішення таких **завдань**:

- виявити у релігії та класичному мистецтві Японії стильотворчі фактори які лягли в основу манга як підґрунтя для аніме;
- дослідити привнесення європейського мистецтва що вплинули на утворення манга;
- розкрити причини швидкого становлення японського мистецтва анімації у ХХ ст. на тлі втручань Європи та Америки;
- обґрунтувати домінуючу позицію японської стилістики сучасного мистецтва анімації через залучення Європи та Америки до даної сфери;
- виокремити найпопулярніші європейські стилі і напрями до яких відбувається звернення через аніме;

Об'єкт дослідження – японське мистецтво анімації.

Предмет дослідження – вплив європейської та американської стилістики на мистецтво аніме.

Хронологічні межі дослідження поглиблено досліджено період XIX – поч. XXI ст.

Географічні межі дослідження охоплюють насамперед Японію, країни Європи та Північної Америки.

Методологічну основу дослідження складає теоретичний інструментарій із сукупності принципів, підходів та методів. *Принцип історизму*, який лягає в основу дослідження розвитку японської анімації. Застосовано *культурологічний підхід* для проведення аналізу розвитку і становлення японської анімації; *мистецтвознавчий підхід* обраний для порівняння стильотворчих особливостей об'єктів мистецтва Японії класичних і анімаційних творів. *Методом сходження від абстрактного до конкретного* було виявлено у локальній релігії та класичному мистецтві Японії стильтворчі фактори, які лягли в основу манга як підґрунтя для аніме, через поглиблення у контекст розвитку стильотворчих передумов анімації; шляхом *історичного методу* було досліджено західно-європейських втручань на сучасний варіант манга. *Метод зворотнього синтезу* використано для розкриття причин активних зрушень анімаційному мистецтві Японії від традиційного локального у бік прогресивних іноземних зразків з Європи та Америки. *Гіпотезо-дедуктивний метод* застосований для виявлення домінантної позиції японської стилістики емпіричним шляхом, що вплинули на мистецтво Європи та Америки. *Методи мистецтвознавчого аналізу та типологічного* були використані для дослідження анімаційних творів за європейськими стилями та напрямками.

Джерельну базу дослідження становлять працю присвячені стародавньому часу – класичному мистецтву Японії, релігійні та міфологічні видання, звернені на світогляд японців. До сучасних джерел відносяться іноземні книги присвячені ґрунтовним дослідженням аніме і манга та рецензії на певні анімаційні твори, менше – українські наукові видання присвячені аніме. Візуальну базу дослідження складають безпосередньо твори аніме. Дотично залучаються

праці що містять інформацію про вплив європейської та американської стилістики на японське мистецтво та виставки поч. ХХІ ст. присвячені симбіозу японського і європейських стилів.

Наукова новизна полягає в тому, що

Вперше:

- зроблено дослідження розвитку мистецтва анімації Японії з урахуванням західно-європейських впливів;
- розроблено класифікацію творів мистецтва анімації у контексті європейських стилів та напрямлень;
- проведено мистецтвознавчий аналіз конкретних анімаційних творів

Уточнено:

- сконкретизовано аналіз шляху розвитку аніме до висвітлення ключових локальних елементів та привнесків з боку Європи та Америки

Теоретичне та практичне значення роботи. Основні теоретичні положення й висновки, сформульовані у кваліфікаційній роботі, можуть бути використані у подальшому дослідженні розвитку анімаційного мистецтва Японії як загального явища на тлі історичних і культурно-мистецьких подій, так і окремо присвятити роботу на дослідження творів анімаційного мистецтва, перш за все європейський та американський вплив на феномен аніме, та виявлення контрреакцій у подальшому світовому розвитку.

Апробація результатів дослідження проводилася у вигляді обговорення доповідей із публікацією тез на всеукраїнській науково-практичній конференції Національної академії керівних кадрів культури та мистецтв «Новітні дослідження культури і мистецтва: пошуки, проблеми, перспективи» (м. Київ, 18 травня 2023 р.).

РОЗДІЛ 1. ІСТОРИКО-МИСТЕЦЬКІ ПЕРЕДУМОВИ ЯПОНСЬКОЇ АНІМАЦІЇ

1.1. Синтоїзм як передумова класичного мистецтва Стародавньої Японії

Будучи відірваною країною острівного типу, Японія, у стародавні часи була далекою від комунікацій із континентом, на якому утворювалися різні релігії, переймаючи деякі основи у одна одної та порівнюючи з іншими. Зв'язок з іншими країнами, Японія будувала через Китай, у якого запозичала певні переосмисленні віяння, які місцеве населення адаптувало під власні потреби. На відміну від інших релігій, які склалися на напрацюваннях історичних засновників, що розповсюдилися через національний кордон, отримавши глобальну роль, в наслідок здобувши визнання світових релігій, синтоїзм носить характер місцевої релігії, яка склалася у ході культурного розвитку і не має головного впливового діяча чи наставника. Таким чином, у Японії зародилася локальна релігія – синтоїзм. [58]

Синтоїзм, як термін, охоплює багато японських релігійних традицій. Розрізнені аспекти синтоїзму визначаються загальним набором фізичних символів, поклонінням камі, ритуальних моделей, менше ідеями та моральними установками. Зумовлюється певна варіативність відсутністю, священних писань, набору догм, загального пантеону, що притаманно іншим релігіям, і що дає підстави для об'єднання різних традицій під одною назвою. [58]

Фізичне втілення релігії відображається архітектурними спорудами – воротами торі перед входом у храм, храм як об'єкт; додатковими предметами – сіменави, солом'яні мотузки, які відділяють священні місця або об'єкти, гілки дерева сасакі, що використовуються у якості підношення або очищення. Серед ритуалів наявні основні, які є характеризуючими релігію. Перший – харае, очищення, який проводиться священиком, який розмахує гілкою сасакі над головами віруючих. Інший виконується безпосередньо парафіянами – шість божеств по вулицях, у ході якого люди несуть на плечах переносні святилища. [58]

«Shinto» – китайське слово що перекладається як «шлях богів», японський еквівалент – «kami no michi». Камі з японського перекладається як Бог, слово також уживається як «висота» і застосовується до дворян, влади, верхніх вод річки, частини Японії біля Кіото та інші подібні приклади, але, перш за все термін використовується позначаючи божеств неба та землі. Святилища є місцем проживання духу божества – мітама, де їм вклоняються люди. Мітама, в святилищі представлена конкретним об'єктом та носить назву – сінтай, тіло бога. Найпопулярнішим об'єктом є круглий камінь, або інші предмети наприклад такі як дзеркало, табличка з іменем божества, меч. Характерним для релігії було відсутність ідолів, спотворення цієї ідеї відбулося у часи ближчі до сучасності під впливом Китаю та буддизму. [15]

Для камі характерно відсутність класичних атрибутів, які є в інших релігіях, але вони наділені головними якостями які визначають їх божествами – розум та надлюдська сила. Об'єднання двох напрямлень відбувається шляхом надання сенсу та волі великим елементарним об'єктам і явищам, або шляхом наділення живих істот ідеями трансцендентної сили, які підмічені із споглядання. До камі відносяться як люди, істоти живої і не живої природи, явища, предмети – головний критерій це все що викликає шанування за незвичну і видатну силу. Серед камі благодійних, були Аматерасу, богиня Сонця, як одна із провідних та головних, як символ країни сонця. Інші богині пов'язані з сонцем, їжею та Охонамоті, бог землі, тобто релігія будувалася, перш за все не на страху, а на вдячності камі. Кількість божеств японського пантеону необмежена, серед яких є більш популярні та менше, один храм може бути присвячений одразу декільком з них. [14; 15]

Божества діляться за трьома категоріями – індивідуальний об'єкт, клас, та ті що мають абстрактні якості. Характеристика за категоріями, є одною із найтвердіших основ і чітких визначень, що стосуються японських богів. Існують чисельні божества які мають святині. Камі слабо охарактеризовані, іноді одне божество може розділятися на декількох, або змінювати свої атрибути і ранг в залежності від місця. Несталість торкнулася і функцій богів, які маючи характерні, часто приписували додатково інші, у результаті, всі божества, були більш-менш

схожі і можна було звертатися з різними молитвами та проханнями. Будь який камі міг виконувати загально прийняті функції, через філософію, що будь-який камі загально наділений божественними силами, які не можуть бути урізаними до певних конкретних цілей. [15]

Поклоніння камі також відбувалися із залученням місцевих правил. Основним мотивом є поклон, відбувався двічі, до і після підношення. Іншим видом були сплески долонями, які у давній Японії були звичайним знаком уваги, але трансформувалися у частину обряду. Сплески долонями які супроводжуються мовчанням іноді включалися у певні ритуали.

Об'єктами підношення могли бути як їстівні і питні страви, так і предмети, в особливості одяг. Існувало вірування, що божеству їх використовувати не можна, в той час як інші деякі джерела наголошували на те, що підношень якимось позитивно впливали на божество. У ролі підношень ніколи не виступали живі люди, могли бути фігурки з дерева або з заліза для певних ритуалів. У якості підношень могли виступати коні альбіноси, для цього біля храму розташовувалася спеціальна конюшня для тварин. Як аналог могли використовуватися зображення коней, без їх фізичної присутності. Іноді влаштовувалися галереї для зображень, «ex voto». Перегляд галереї відбувався за участі імператора, який їхав на кареті із сінтай на щорічному фестивалі. [15]

Ще один об'єкт у релігійному культі – мійа, святилище, в свою чергу, також іноді розглядалося як підношення та рівнозначно відноситься до палацу государя чи принца. Спочатку мійа не включало архітектурний об'єкт, а було священною місцевістю, яка вважалася будинком камі. Храм виконувався як проста, невелика споруда, фасад найбільшого храму у 771 р. складав вісімнадцять футів, яку легко перевозити на тачці чи візку. Велике святилище включало прибудову у вигляді емадо-е, зала для зображення коней, та невелика капличка для посланника імператора, та сцену для кагура, пантомімічного танцю. На території святилища могли бути встановлені додатково декілька святилищ інших камі, які пов'язані із

головним божеством. Перед святилищем встановлювалися ворота, торі, які означають місце відпочинку птахів, через свою характерну форму. [15]

Звертаючись до складу, релігія не включає навіть моральні догми, які обмежують діяльність в інших релігіях. Ця особливість синтоїзму свідчить про доброту нації та її чисті наміри відносно усіх і усього. На відміну від етики, поняття чистоти виносяться як один із важливих елементів. Омовіння та одягнення чистих одяг було обов'язковим перед виконанням релігійних функцій. Ряд дій та певних моментів могли слугувати підставою відсторонення, на певний час, від залучення у релігійні обряди. Серед них відносяться хвороби, особливо проказа, рани і язви, які супроводжувалися забрудненнями, смерть родича, присутність на похоронах, доторкання до трупу, винесення, або приведення в дію смертного вироку. Все що пов'язувалося із смертю вважалося не чистим, і обходилося стороною виконавчими органами релігійних обов'язків. [15]

У синтоїзмі існувало ряд популярних церемоній. Одна із найбільших носила назву «Ohonihe» чи «Daijowe», що означає велике принесення їжі. Церемонія має європейський аналог коронації. Головний дійством було особисте підношення мікадо, імператором, одному чи декільком камі першого рису з врожаю і саке, звареного з нього, розташованими на подушці. Схожою церемонією була «Nihiname», яка проходила щорічно і під час якої куштувався врожай рису мікадо. «Toshigohi», молитва про врожай інша важлива церемонія, під час якої підношеннями замилувалися практично всі божества, паралельно читали норіто. Існували інші молитви пов'язані із проханнями, «Kiu no matsuri», молитва про дощ, «Ho-shidzume no matsuri», молитва про заспокоєння вогню і прохання не чинити зла будинку імператора, та багато інших. [15]

Ohoharahi – церемонія очищення, або відпущення гріхів. Член жрецького клана накатомі виконував його від імені імператора. Виконувався ритуал два рази в рік в останній день шостого і дванадцятого місяця, з ціллю очищення усіх людей, також проводили у разі сполохів епідемії, чи раптової смерті імператора. Існували також місцеві та приватні очищення. [15]

Синтоїзм, як локальна релігія, не має дати започаткування та засновника, але це не применшує її значимість і силу на фоні інших релігій. Синтоїзм включає у себе основні поняття та принципи такі як: шанування природи та предків, підтримання чистоти моральної та фізичної. Шанобливе ставлення у синтоїзмі підкреслюється до будь чого, обумовлено це наявністю чисельної кількості божеств, які не обмежуються не лише живими істотами, а й абстрактними мотивами. Відсутність моральних догм, що є незвичним, не підірвало основу релігії, оскільки вона базувалася, перш за все, на практиках. Це зумовило розуміння людей, у ході споглядання та виконання у ритуалах усіх належних мотивів. У подальшому ході історії синтоїзм змішався з буддизмом, який додав нові принципи і заповнив прогалини, пов'язуючись із місцевою релігією та утворюючи міцну основу. [26]

Будучи країною закритого типу, розвиток культури відбувався, перш за все, на власно створених основах, до яких відноситься релігія, що зумовило глибоке укорінення локальної та несхожої на інші приклади культуру життя. Даний фактор продовжив свою дію до сучасності, виражаючись у зображенні камі протягом стародавнього періоду на класичних зразках, разом із належними обрядами та відповідними сакральним місцевостями та архітектурою.

Японський живопис усіх часів, на відміну від європейського, характеризується декоративізмом. Європейці прагнуть до передачі правдивої природи, в той час як японці оперують мовою символів. У результаті, іносказання набувають різних форм і кольорів, що автоматично зумовлює більшу варіативність у творчості того чи іншого митця. Певні предмети набувають конкретних звучань і постають у характерних ракурсах. З іншого боку трактування стає складнішим, адже декоративізм і символізм поєднується із східною філософією.

Філософія японців тісно пов'язана із природою, яка їх оточує. Вони проявляють повагу до всього живого, включаючи природні об'єкти. Аналізуючи їх міфологію, відкривається відмінна риса їх вірування від європейських народів – душа присутня у будь якому предметі. З цього випливає їх загальна повага до світу і бережливе ставлення. Фізичне втілення любові до світу прослідковується у

безпосередньому процесі письма. Послідовні та неквапливі рухи художніх інструментів, у ході роботи, передають спостережливість і повагу східного художника до зображувальних об'єктів.

Філософія жителів країни сонця будувалася не на одному фундаменті. Найдавніша релігія японців – синтоїзм поєднався із буддизмом, що проник на територію з Китаю у IV ст. і у VI ст. отримав офіційне визнання. Китайська культура мала великий вплив на Японію, яка запозичала певні аспекти де існували прогалини. Буддизм був вже переосмислений китайцями і у цьому варіанті він потрапив до народу Японії. Даний феномен обумовив складніше і різноманітніше світосприйняття та філософію життя японців. Таким чином дві релігії, переосмислений двічі буддизм і місцевий синтоїзм, доповнили одна одну, утворивши нову, змішану. Це зумовило поєднання світу земного, вчення синтоїзму про душі при житті і потойбічного – буддизм дав розуміння про шлях душі після смерті. Разом із новими віруваннями з'являється і релігійний живопис. Спочатку релігійний живопис VIII ст., періоду Нара, наслідував реальні образи, який переріс у характерну символічність, підкреслену відстороненість та містичність. Одним з головних елементів був динамічний контур, що задавав характер форми зображеного об'єкта. Популярними були зображення божеств, що набули рис, притаманних філософії синтоїзму і буддизму. (Рис. 1.1.1.) [42]



Отримавши багатий ґрунт для розвитку, з кінця IX ст. Японія відходить від наслідування Китаю та з'являється активний інтерес до створення та розвитку місцевих віянь. Лінія стає тоншою, колір починає грати більш образну роль. Поступово живопис набував декоративних мотивів, що пов'язано із відходом від

містичного до підкреслено світського у XI-XII ст. Дане переосмислення пов'язане з історичними аспектами і є аналогією до влади імператора, яка поступово ставала символічною. Характерними були образи божеств-охоронців, що зображувалися як міксантропічні істоти, але мали добру волю, мандали, що пов'язувалися із вченням про всевіт, і були його відображенням. (Рис. 1.1.2.) [42]



На цей період припадає співіснування двох напрямлень в живописі. В першому випадку, зображення пронизане конкретно-чутливим сприйняттям реальності, що досягається використанням сильного та насиченого колориту, та формою, що стає об'ємною і матеріальною. (Рис. 1.1.3.) Другий варіант, дозволяє передати абстрактно-поетичний, споглядальний характер, що є одним із найхарактерніших для японського мистецтва мотивів. Досягається це шляхом використання м'якого колориту та умовної і узагальненої форми. (Рис. 1.1.4.) Зародження двох різних напрямлень аналогічно початку співіснування двох релігій, що не суперечили одна одній, а стали міцною основою, і дали поштовх на розвиток локального. [42]



Першим великим основоположним кроком на шляху становлення передумов класичної японської анімації, було утворення світського живопису стилю ямато-е, який існував протягом X-XIV ст. Він утворився як самостійне, глибоке бажання мінімізувати вплив інших країн, зокрема Китаю, та створити мистецтво на зразках місцевого життя. Однак, китайські мотиви у переосмисленому вигляді просочувалися у живописі тушшю у XIV-XV ст. Такі зразки не увійшли у спадщину ямато-е. Головною основою ямато-е стало поєднання людини і природи, їх гармонійне співіснування і сприйняття на одному рівні. Живопис даного напрямлення включав портрет кінця XII ст. та зразки школи Тоса XIV ст. [42]

У XIII ст. виникає емакімоно – тип живопису на горизонтальних сувоях, що був запозичений з Китаю і перевтілений під повісті японського населення. Відомий в Японії ще у VIII ст. На той період в основу було покладено релігійні сюжети, ілюстрації відображали буддійські історії. [9]

Емакімоно з IX ст. представляє собою ілюстровані літературні видання з сюжетами та темою побуту тогочасного заможного прошарку. У XIII ст. емакімоно досягає свого апогею. В цей період поєднуються напрацювання у сфері графічних і колористичних особливостей, що розвивалися у попередні століття. Глядач знайомився з роботами з права на ліво, поступово розгортаючи сувій, поруч із зображеннями розташовувався текст, свого роду, це були перші комікси. Сцена і прийоми використані у зображеннях були розраховані на те, що сувій буде лежати горизонтально.

Один з найхарактерніших прийомів був «фукінукі ятай». Це зображення сцени у приміщенні, дах якого «зникав» відкриваючи вид на сцену, що відбувалася у внутрішній частині. Ракурс подавався з висоти, таким чином, щоб архітектурні частини, балки, утворювали діагоналі. Завдяки цьому створювався активний рух у зображенні, і одночасно будувався об'ємний простір. Погляд глядача занурювався у глиб картини і залишав там. Голови зображуваних людей також подавалися у піврозвороті, нерідко з нахилом, це також додавало динамічності картини. Наряду з цим, обрані пози часто спокійні, кольори яскраві, але не кричущі. Таке поєднання

прийомів що створюють динаміку і статику одночасно, наповнюють зображення двояким початком, що привертає увагу. Таким чином сцени, що подані у мистецтві емакімоно, позбавлені глухої статичності. [9]

Предмети, які могли б бути присутні, зображувалися не всі, а тільки ключові, що дозволяло уникнути нагромадження у сцені та створити додаткову легкість, характерну для японського класичного мистецтва. В інтер'єрі представлені, характерні для Сходу, ширми із розписами пейзажних мотивів, музичні інструменти, невеличкі столики. Сцени на дворі могли включати візки, інші важливі побутові елементи. [42]

Фігури людей, у порівнянні з іншими складовими зображення, подавалися у збільшеному масштабі, що можна розглядати як урівнювання людини та навколишнього середовища. Зображення обличь було «мінімалістичним» – схематично намічені очі, ніс. Даний прийом носить назву «хікіме кагібана». Вираз обличчя часто носив меланхолійний характер, відображаючи поетичну задумливість. Він мав символічний характер, відображаючи розуміння швидкоплинності часу. В основу було покладено релігійні зачатки, в яких було звернення до питань що стосуються життя.

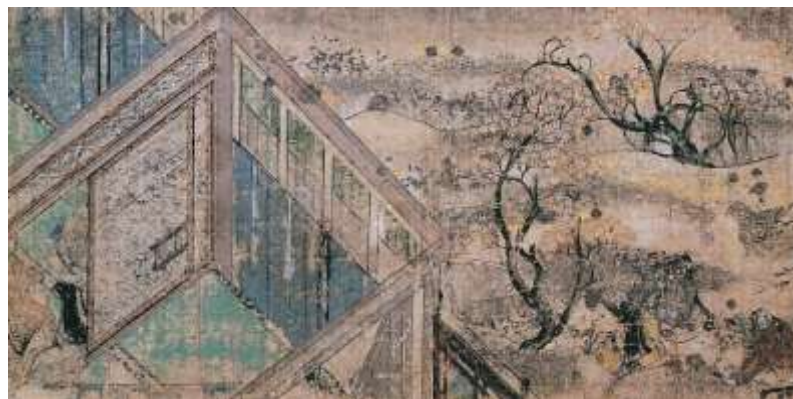
Емоційний та внутрішній стан додатково відображалися у пейзажі, що виступав як додатковий оповідний персонаж, який розкривав зображення. Пейзаж поступово набуває все більшого значення. Фарба застосовувалася природного походження, мінеральна. В основу зображення були покладені охристі, зелені, сині та червоні кольори у варіативних відтінках, що змішували між собою і переходили у напівтони. Усі елементи обрамлялися темнішим контуром, який не суперечив яскравішим відтінкам і був гармонійною частиною зображення.

Прикладом вищеописаних характерних особливостей є серія з сувоїв «Гендзі моногатарі» першої пол. XII ст. автора Фудзівари Такайосі. (Рис. 1.1.5.) Зображення відображають сцени з повісті про любовні походи Гендзі. Із збережених сувоїв, зображення включають сцени з чисельною кількістю жінок, переважно у сидячих позах та зайнятих справами. Одяг представлений характерними зразками періоду

Хейан – багат шарове кімоно, яке повністю закривало ноги і утворювало округлий, спрощений силует, відповідаючи живописній стилістиці.



Інша серія сувоїв «Недзаме моногатарі» XII ст. невідомого автора, також відноситься до легких новел, але зображення носять відмінний характер. (Рис. 1.1.6.) Головним героєм сцен є інтер'єри, у яких розчиняються фігури людей, стаючи ледь помітними. Декоративний початок, як і площинність, зростає і стає домінуючим у серії цих робіт. Композиція будується на прямих лініях утворених архітектурою і гнучких – присутніх у природних формах. Оперування формами в площинках і багатим колоритом, наближає давні роботи до сучасного живопису.



Зразки живопису емакімоно XI – першої половини XII ст. не минули релігійне мистецтво. Живопис на сувоях з буддійського храму Іцукусіма, датованого другою половиною XII ст., є характерним прикладом. Не зважаючи на розташування зображень поряд із релігійними текстами, та відповідне ілюстрування певних епізодів, живопис носить світський характер.

В зображеннях посилюється оповідність, завдяки введенню додаткових елементів, що носять суто описовий характер. Разом із дрібними деталями, лишається яскравий колорит, і декоративізм продовжує свій розвиток, виходячи

остаточно на передній план, поглинаючи певну природність. До світських мотивів відсилають колоритне вбрання і розпущене волосся жінок, які зображуються таким чином, що акцентується краса, яка виступає на передній план, відсуваючи їх молитовні пози та вервиці у руках як додаткові другорядні елементи. (Рис. 1.1.7.) [42]



Окремі сувої присвячені монахам зображених на тлі пейзажу. (Рис. 1.1.8.) В таких прикладах священнослужитель розчиняється у пейзажі що оточує, стаючи його частиною. М'які, перетікаючі обриси флори перетягують увагу з головного сюжету, ставлячи красу знову на перше місце. Монах, у сидячій позі, із сувоем у руках в голос промовляє написане піднявши голову. Він органічно поєднується із обстановкою, уособлюючи філософський погляд рівності і нерозривне співіснування людини та природи. Інший, новітній момент – це активний рух у позі, піднята рука із писанням. Статичність пози розвіюється і отримує широкий розвиток у подальших живописних творах.



Відводячи підсумки, творчість емакімоно XI – першої пол. XII ст. зверталася до духовності, ліричної оповідності, підвищеним поетичним почуттям та гармонійним взаємовідносинам людини та природи. Погляд художників сприймав

сюжети через красу оточуючого середовища, та виступав одним із головних елементів у творчості. Поступово природа почала розділятися з людиною через усвідомлення несталості людського життя та гармонійного спокою, яким пронизаний пейзаж. Реальність перестала ігноруватися зі всіма її витікаючими наслідками, через міжусобні війни, що відбувалися на теренах країни у другій половині XII ст. Популярними темами зображення стали «шість світів»: пекло, голодні духи, тварини, злі духи, люди, божества.

Активізувався внутрішній рух, що порушив спокій попередніх зразків і почався новий етап у творчості. Він охарактеризувався зверненням до людських мас. Людська активність – стала підтвердження існування. Різномасий натовп стає головним героєм сюжетів, активно жестикулюючи, емоції переходили у потворну карикатуру. Місце ліричності зайняв хаотичний динамізм, спричинений масами. На вже створені і досконало вивчені графічні прийоми накладалася експресія, що стала провідним відчуттям, яке відображають дані зображення. Поза, жест, дія стає домінуючою складовою у живописі, та іноді стає головним героєм у зображенні. Шум, який раніше не освітлювався і не наділявся значенням, звучить у сюжетах, зближує глядача і намальовану реальність. Інтер'єри більше не є цікавими для зображення, сцени виходять назовні, але природа у цих зображеннях відсторонюється і грає роль ненав'язливого тла, яке існує як спокійна нота, що розбавляє динаміку.

Три сувої «Легенди гори Сіги» другої пол. XII ст., автором яких вважають Тоба Сьодзьо, є характерним відображенням даного етапу. Головним прийомом стає лінія, колір вводиться майже монохромним, переводячи акцент на експресію і виразність контуру. (Рис. 1.1.9.)



У роботах живописця Міцунага, який також звертався до страшного відображення реальної дійсності, у серії з трьох сувоїв «Історія придворного дайнагона Бан» XII ст. з'являється новий персонаж – воїн. Це пов'язано із утвердженням військово-феодалного устрою у кінці XII ст., який тривав до середини XIX ст. Образ воїна-героя став одним із головних персонажів з XIII ст. у сувоях «Кінні охоронці імператора», який характеризує Японію до сьогодні. Головним засобом виразності виступає рисунок. (Рис. 1.1.10.)



Живопис на сувоях XIII ст. став вершиною мистецтва ямато-е. Пройшовши шлях становлення ідей, сюжетів, стилів, було створено різнобарв'я серій на різні тематики, що включали історичні події, легенди, життєписи проповідників буддизму, поетів, історичних діячів. Буддизм в цей період отримує нове трактування, яке вплинуло на живопис. Активні події попереднього століття спинилися, лишивши в умонастроях людей нову волю. Центром світобачення стає ідея тлінності. Вона набула активного фізичного втілення у XIV ст. У XIII ст. вона

проявилася як «відсторонення» у зображеннях. Зростає декоративізм, який проявляється у розписі усього тла роблячи його невідривним від зображуваних елементів. Самі об'єкти прописані із детальним спостереженням і пропорційно один до одного. Формальні відзнаки реальності стають розпізнавальними знаками для них, втрачається глибинний характер, суть що була покладена у світогляд ямато-е. Локальне мистецтво із власно розробленими прийомами втрачається у деталізації, звернення до чисто формальних рис реальних об'єктів. Колір втрачає акцентність і набуває площинного характеру.

Паралельно занепаду укладених традицій, роль пейзажу зростає. Даний феномен пов'язаний із живописом на горизонтальних сувоях – емакімоно, що прийшов із Китаю. Зв'язок з Китаєм підтримували буддисти секти Дзен, монастирі були культурними центрами XIII – XIV ст. [42]

Від мистецтва ямато-е, дійшли поліхромні зразки, в яких головним героєм постає безкінечний пейзаж. «Відстороненість» проявилася у цих зображеннях найвищим мотивом. Людина сприймалася, по новому світобаченню, піщинкою у всесвіті, і втрачала свою роль на тлі природи. Популярним стає пейзаж монохромного типу, характерний для сунського китайського живопису. Елементи, що стосуються рослинно-повітряного світу є засобами передачі безкрайності та величності пейзажу. Такі сувої ставали об'єктами філософсько-релігійного значення – наповнення духовною енергією через спостереження. Дане положення прийшло разом із сувоями з Китаю, яке заперечувало рівність людини і природи, у тому форматі, як це подавалося японцями. Рівність досягалася через споглядання великої сили, якою виступав світ – пейзаж. У монохромному зображенні була знайдена постійність і вічність, що відповідало філософії дзен буддизму, що панувала у даний період. Було відкрито новий світ безмежної свободи і відхід від старого типу сувоїв – емакімоно, разом із характерними сюжетами до нових видозмінень.

Давнє мистецтво емакімоно стало прототипом коміксів, які почали з'являтися у сучасну епоху. Феномен даного живопису був пов'язаний із

релігійною складовою яка пронизувала усе мистецтво Японії, через філософські ідеї та погляди. Відбулася розробка прийомів, тем, які перенеслися на сучасні зразки у частково видозміненому вигляді. Не зважаючи на запозичення з Китаю живописних форм та ідей, Японія вклала свій сенс і знайшла особистий вихід через транслявання бачення світу під власним кутом.

Твори японської анімації, в основному, базуються на мальованих джерелах. Якщо в Європі прототипом анімаційного фільму ставали казки, історичні згадки, інші друковані події та фантазії, то в Японії, цю роль займає комікс. Батьківщиною коміксів офіційно вважають Америку, саме на Заході широкої популярності набув цей вид мистецтва, на базі якого ще утворився напрям поп-арт із залученням характерної стилістики. Але зачатки, як було розглянуто раніше, з'явилися ще у стародавній Японії у вигляді емакімоно.

Становлення нового великого напрямку завжди складається поступово і виходить із розвитку історичного контексту, об'єднуючи події з різних країн та часів, що одразу формується еkleктична база, яка згодом трактується виходячи з локальної філософії і привнесення віянь певної країни. Японські комікси – мангу, можна вважати поєднанням глибоко старих традицій цієї країни, європейської гравюри та американських віянь.

Зміни, що відбувалися у період Едо, в Японії, пов'язані із рядом політичних ситуацій, що відбувалися у країні. Певний час відгородження від світу дало зворотню реакцію народу, який жадано сприймав крихти інформації, які надходили з-за моря. Після часткового відновлення комунікацій, наукові відкриття, та загалом знання з Європи, породили активний інтерес місцевого населення. Підкресленням глибокого прийняття іноземного втручання у культуру, слугує декоративний розпис на ширмах XVI – XVII ст. на яким тлом виступає європейський пейзаж, і діючими фігурами є самі європейці. Новим є прийом побудови природи – по законам лінійної перспективи. [9]

Відбувалося змінення світосприйняття, старі вірування та філософія відходили на інший план, поступаючи місце інформації, під вивченням якої

розширювалися горизонти, але нівелювалося локальне бачення, на базі якого будувалося мистецтво минулих епох.

Інтернаціоналізація проявилася у новому трактуванні природи, яка втратила містичний ореол, та сприймалася як тло людського існування. Людина більше не розглядалася як єдине ціле з нею, духовність була замінена фізичністю. Інтерес людей обертався навколо земних насолод – буденність стала основним мотивом та ціллю. Зростала сила третього класу, який формував свої інтереси, довкола яких складалася творчість. Традиційний живопис, як відображення середньовічних інтересів, та феодалної ідеології, перебував в упадку. [42]

З XVII ст. після дозволу відкритого постачання іноземних книг і вивчення голландської мови, з цієї ж країни, Японія дізналася про гравюру на дереві. До цього вже були спроби познайомити Схід із європейською манерою, але гравюри, що були привезені, лишилися незрозумілими для тогочасного населення. Манера європейського письма, мала на меті детально передати зображення: природа подавалася живою, активний стан якої легко прочитувався через об'єм; риси обличь відомих та високопоставлених осіб виписувалися із ретельним спостереженням; робота мала чіткі плани, в композиції лежала лінійна перспектива, для сприйняття цільної картини потребувалося розглядати її здалеку. Манера східного письма зверталася до відображення побаченого через призму власних вподобань та відсікання зайвих, не суттєвих елементів. Японці не писали з натури, а передавали почуте і побачене таким чином, що у кожного було різне відображення одного і того об'єкта, але поєднувало їх те, що зображення лишалися площинними. Причиною є основа на якому склався живопис, у Європі – світлотінь, на Сході – малюнки тушшю. [74]

Нові умонастрої та потреби, які панували серед населення, дозволили по новому подивитися на екзотичні привнесення та зацікавити японців, відкривши двері у нову епоху. Гравюра швидко стала популярною і залучалася у використання у багатьох культурних сферах. Особливо розросталася народна творчість, в тому числі, одні з найважливіших досягнень, утворилася поезія хоку та театр Кабукі. [9]

Творчість отримала назву укійо-е, ілюстрації «плаваючого світу», що означає невизначеність життя і пошуку чуттєвих задоволень, щоб відсторонити відчуття безнадійності. Художники даного мистецтва створювали альтернативну реальність, навмисно ігноруючи анатомію та перспективу, намагалися передати настрій, суть та враження. Гравюра стала необхідним елементом підтримання естетичних віянь та засобом поширення інформації, використовувалася для ілюстрування видань, створення театральних афіш, плакатів, реклами. [53]

Роль Едо, міста що розросталося, стала домінантною, складаючи предтечі для формування нових сюжетів. Місто стало сценою для відображення побутового жанру, героями сцен виступали куртизанки, велика увага яким була приділена у творчості Хісікави Моронобу, актори театру Кабукі, народні маси у веселошах які відбувалися кожного місяця. Прості люди витіснили собою вельмож і пейзажно-споглядальні мотиви, стаючи головними фігурами у художньому житті. Важливим елементом, на якому будується вся творчість Японії, і проходить мотивом в кожній роботі, є краса. У буденних справах людей, у їх зовнішньому вигляді, жестах, відображається естетика. Японський художник створює зображення опираючись на внутрішнє бачення краси у світі, яке він транслює у своїх роботах. Краса присутня у всьому і все підпорядковані їй – цей мотив є філософською догмою яка виділяє мистецтво Японії серед іншої творчості. Для підкреслення естетики прекрасного і створення певної атмосфери, особлива роль відводиться і кольору, який носить не реалістичний, а символічний характер. Відбулося активне застосовувалися європейських прийомів лінійної перспективи та світлотіні, через які у мистецтві Японії стало можливим відобразити динамічний рух у всій його характерності, зацікавлення відбулося до реальності, яка поставала у перехідному стані. (Рис. 1.1.11.) [9; 42]



Окрім монохромних гравюр існували і поліхромні, які почали користуватися попитом з останньої третини XVIII ст., коли технологія багатокольорового друку була удосконалена. До цього відтиски гравюр могли бути розфарбовані від руки. Введення декількох кольорів не порушили давні класичні устої, а навпаки гармонійно вписалися у характерну японську творчість. Складні тонові переходи, наявність багатьох кольорів на одній роботі, що були притаманні європейському мистецтву, були не характерні давньому японському мистецтву. Колір, як було зазначено раніше, носив символічний підтекст, і грав другорядну роль у творі. Лінія, силует – домінанта на якій будувалася творчість, і гравюра, таким чином, стала природним продовженням закладених принципів. [9; 42]

Змінився і підхід до зображуваного об'єкта. Головними героями картин були люди у буденному житті, сценки в яких вони фігурували, зображували конкретні ситуації та мотиви. Приділення уваги людській суті призвело до зацікавлення наділити фігури людей характерами та індивідуальністю. Активний крок у становленні нової течії зробив Кітагава Утамаро, який пригортав увагу до найповіднішої частини – обличчя, вводячи напівфігурну композицію у свою творчість, характерну для європейських портретів. (Рис. 1.1.12.) Художник особливу увагу приділяв зображенню портретів жінок, як поодинокі, так і групові, з варіативними зачісками та за різними справами. Схематичність у зображенні обличчя лишалася, але разом з тим набувала більш виразнішої експресії не порушуючи усталених канонів краси. [42]



Окрім нового типу композиції, Утомаро ввів ряд нових ускладнюючих малюнок елементів. З'являється зацікавлення до матеріалу та текстури шляхом зображення прозорих тканин та предметів. (Рис. 1.1.12.) Окремими епізодами виступають прийоми зображення жінки перед дзеркалом, що говорить про зацікавлення показати людину повністю та бажання розширити плановість простору, відступаючи від цілковитої площинності на користь живої реалістичності, через нові ракурси. (Рис. 1.1.13.)



Розвиток реалістичності зображення і звернення до портретного жанру перейняв Тосюсай Сяраку, творчість якого займала, у порівнянні з іншими художниками, невеликий проміжок часу, але який привніс новітні тенденції. Митець звертався до теми театру, в якому актори подавалися із емоційним спектром масок, які розчинялися на обличчях, переростаючи у риси. Певна карикатурність, яка зустрічалася до цього у ранні часи мистецтва на сувоях, у темах природних лих, знову вводилася у творчість. (Рис. 1.1.14.)



До передачі більшої реалістичності сцен, а не гротескності поз, жестів і ликів акторів звертався Утагава Тойокуні. У його роботах фігурують динамічні пози акторів у момент дійства, підкреслення яких, відбувається завдяки прийому зображення одяг які розвиваються у момент руху. Вони приймають силует плями, з чітко промальованими елементами. Даний, в міру гіперболізований прийом, підпорядкований законам фізики, вводить напружену динамічність, яка посилює реалістичність сцени. (Рис. 1.1.15.)



Наряду з портретами та побутовими сценами, актуальним жанром укїйо-е був пейзаж. Людина віддалилася від природи, приділивши увагу місту, з розвитком якого відбулися зміни, давні традиції не були забуті, а перетрактвані у відповідності до нового світосприйняття. На популярність даного жанру вплинув Кацусіка Хокусай. У його роботах природа і людина виступають як два світи, тенденція, яка намітилася ще у попередні епохи, продовжила своє існування у даному ключі, вже не повертаючись до єдності. Буденне життя возноситься на

п'єдестал ліричності у виправданні людиною існування природи. Нове трактування торкнулося і сенсу зображення буденності, Хокусай мав на меті привернути увагу не до особистості і різнобарвних характерів, повсякденності як простого елемента, а закладав у цьому глибинне розуміння сенсу людського існування – праця, як ціль. У роботах художника пейзаж став окремим жанром, передаючи красу природи, і вперше, відбулося звернення до конкретної місцевості, а не загальних рис. [42]

Творчість Кацусіка Хокусая включає збірники, що носять назву «Манга». (Рис. 1.1.16.) Вони є посібниками для починаючих художників і включають різні замальовки людей різного типажу та віку, тварин, пейзажи, жанрові сцени, інші елементи та мотиви, що митець споглядав у подорожах, які мали повчальну мету. Дані збірники носять окрім художнього значення, так і історіографічний характер, являючи замальовки тогочасного світу з його фізичним втіленням та філософією.



Згадки терміну «манга» існували ще до першого збірника Кацусіка Хокусай у творчості поетів і письменників XVIII ст., але у контексті іншого значення. Розвиток японського мистецтва призвів до складання першої офіційної манга, яка була створена завдяки гравюрі, як інтерес до різносторонності оточуючого середовища та живих істот як утвердження ролі людини і сенсу її буття. Через досконале пізнання світу відкривається більше варіантів залучення людини у світобудові процеси, що було ключом у розвитку мистецтва. Закриття кордонів не стало перешкодою для місцевого населення, яке отримавши нові знання, в свою чергу не почали копіювати, або ставити у зразок європейські вподобання, а скористалися новими можливостями, як інструментом для зрощення власних культурних традицій.

Отже, синтоїзм та класичне мистецтво у тандемі заклали основоположні елементи, які у себе увібрала вся творчість японського світу через наслідування старим локальним зразкам, прагнення до індивідуального підходу шляхом перевтілення чужого, як запозичення з китайського мистецтва та напрацювань з Європи. Звернення до традицій на тлі історичних та мистецьких змін продовжувало грати головну роль, що виділяє японське мистецтво серед інших мистецьких зразків.

1.2. Основні засади при формуванні і розвитку манга

Дослідники іноді розглядають додатково як першопричини складання манга - оповідання у картинках періода Мейдзі та паперовий театр камі-сібай. Даний вид театру був популярним у післявоєнні роки і міг носити другу назву «паперові п'єси», який проводився на відкритій місцевості. Об'єктами театру були картонні листи з історіями, які розмальовувалися вручну та вкривалися, для захисту від дощів, лаком. Оповідачі мандрували по місцевостях із творчими заготовками та демонстрували історії у супроводі звукових ефектів. Самі виступи були безкоштовними для глядачів, але для доступу до них потрібно було купити ласощі, які були частиною інвентаря оповідача.

Слово «manga», в залежності від контексту, може трактуватися як карикатура, книга коміксів, комікс, мультфільм чи анімація. Китайський ієрогліф «man» означає «мимовільний» і «ga» «картина», зводячи значення їх можна трактувати як «хімерні картини» або «веселі картинки», як називали збірник Кацусіка Хокусая. [53]

Манга – комікс, тобто мистецтво яке набуло буденного та практичного значення. Новий вид мистецтва, який спочатку включався у сторінки журналів, з паперу низької якості, який прочитувався справа наліво. Манга складалася з монохромних картинок, перша сторінка могла бути з включенням одного додаткового кольору, персонажів переданих у рухливим позах, із текстом реплік

героїв, текстових звуків та застиглих у найяскравішому проявленні візуальних ефектів. [53]

Долучення до загальносвітової комунікації у подальших роках було необхідним введенням для збереження автономії, не простого існування, а збереження багатовікових традицій і культури японської нації. Остаточним визнанням і прийняття впливів Європи та Америки, став, у останній чверті XIX ст., процес проголошення конституції Мейдзі. Імператор, одягнений у культові одязі, явив свою волю про встановлення нового закону пращурам зробивши ритуальне підношення божествам у палацовому святилищі. Після першої офіційної частини, слідувало явлення у тронну залу, що була оформлена, як і одяг імператора, у європейському стилі. Даний жест підкреслив утвердження нових законів та вірність своїй культурі і старих традицій. [57]

Після офіційного відкриття Японії, у країні почалося активне запозичення і наслідування європейським часопроведенням, стилю у повсякденному житті. Наймасштабніша зміна торкнулася відношення японців до часу та простору. Медитативно передані пейзажі, прискіпливе спостереження життя міста, застиглий час на старих зразках живопису та графіки був витіснений образом паровоза, який був елементом багатьох картин. Швидкість нового транспорту породило нове уявлення та світосприйняття японців, які побачили можливості для подальших модифікацій. Паровоз також став уособленням швидкості і виступив одною з основ для зародження імпресіонізму, породжуючи абстрактність мислення через стирання чітких кордонів. [57]

Уклад життя японців, на тлі активного прогресу, який відбувався у Європі та Америці, змінювався під загальні норми, все більше втрачаючи старі локальні особливості. Філософія закладена раніше Кацусіка Хокусаєм, набирала обороти, життя будувалося на базі активної праці, заради процвітання країни, та виживання Японії. Головний орієнтир минулого, культура та мистецтво, відходило на другий план розчиняючись у економіко-політичній сфері. Зміна торкнулася і релігійних вчень, замість буддизму, який певний час притіснявся, синтоїзм, із домішкою

конфуціанства, займав домінуючу позицію. Таким чином Японія підтримувала оригінальність та зв'язок із минулим і локальним.

Після періоду пристосування до нових введень та змін століттями устаткованого життя та філософії, вже у першу чверть ХХ ст. японці поступово поверталися до розміреного життя, зважаючи на всі прийняті нововведення, які сприймалися як буденне. Активну зміну породив землетрус, який зруйнував чисельну кількість споруд, що призвело до нової забудови, утверджуючи модерністичність. Внутрішнє оздоблення будинку поєднувало риси класичних для японців мотивів і європейські традиції. Привнесені з-за моря традиції та культура, м'яко поєднувалася із місцевою у наслідуванні класичних зразків Європи, або адаптувалися під японську манеру. Деякі характерні локальні елементи лишалися незмінними. [57]

Піднявшись на достатній рівень, отримавши статус великої держави і утвердження як найсильнішої країни Азії, у монастрої незалежності і прихильності локальному відкрито панували у Японії. Пройшовши небезпечний етап можливості бути підкореними і у зв'язку з цим примусового розвитку під догмами сильніших держав, японці могли продовжувати розвивати свою культуру у локальних традиціях. Будучи закритою країною, яка протягом століть прагнула до збереження національної самобутності, Японія отримала можливість відсторонитися від активних впливів Заходу через не бажання Америки приймати політичні правки положень запропонованих Сходом, що були направлені на скасування расової дискримінації. Разом з цим, існували чисельні причини основані на відмінності світосприйняття, підходу до практичності та естетики.

Окрім позитивних моментів, введених Європою та Америкою, від останньої Японія постраждала більше ніж отримала. Часи Другої світової війни стали одним з найбільших випробувань які Японія, з масштабно великими втратами, але пройшла отримавши незалежність. Невелика країна зуміла зібрати свої розрізнені території, встановити стабільний середній клас населення і продовжити розвиток. Після окупаційна відбудова нації була зроблена як і до цього, при перших ознаках

можливої колонізації, важкою працею японців, які старались на благо нації та свого вільного життя. Після реабілітації, влада імператора так і лишалася церемоніальною, що започатковувало зміни у роками вибудовані традиції. Фінальним символом зміни стало весілля спадково принца та незнатної, але гарно освіченої дівчини. Японці вбачали у цьому уособлення трансформації Японії у прогресивне демократичне суспільство. [57]

У Японії знову користувалися попитом товари з Європи та відкривалися мережі популярних американських кафе. Зміни торкнулися багатьох аспектів життя, підпорядковуючись новим реаліям, але Японія лишала основу традицій та філософію, притаманну їм.

Європейські віяння у мистецтві японці пізнавали через творчість емігрантів, які прибули з Британії – Чарльза Віргмана та Франції – Джорджа Біго, обидва митці працювали у стилістиці європейської карикатури. Віргман видавав журнал гумористичного характеру на кшталт британського «Punch» – «Japan Punch» 1862 р., який включав, окрім текстів, карикатури у типово стриманому британському стилі. (Рис. 1.2.1.; 1.2.2.) Роботи відображали подив та радощі пов'язані із європейськими новинками, та також висміювалися різні соціально-політичні аспекти. Японці відповіли зацікавленістю на творчість митця і перевидали журнал рідною мовою. «Веселі картинки» у поєднанні з текстом у журнальному форматі, стали прототипом близьким до сучасної манга, але в даному випадку картинки ще були відірвані від тексту, і могли сприйматися окремо, той час як сучасна манга – поєднанні цих двох компонентів. Джордж Біго видавав журнал «Тобае», який був названий на честь єпископа Тоба, з карикатурами, які висміювали японське суспільство та владу. З боку японців митець отримав схвалення, через неможливість місцевого населення правдиво висловлюватися про правлячу верхівку. [53; 40]



Окрім карикатурних вмінь, обидва представники були досвідченими формальними митцями, що дозволило японцям вивчати по їх роботах європейські досягнення в області анатомії, перспективи та тіней, ті аспекти, що були відведені на другий план у творчості Сходу. Деякі елементи у роботах митців вплинули на подальший розвиток манга. Вігман у свої роботи вводив «хмарки» зі словами, а Біго в своїх роботах розташовував картинки послідовно, створюючи організовану структуру. (Рис. 1.2.3.) [53]



Додатково з Європи, на зміну ксилографії, що була дорогою і складною, прийшла техніка мідьориту, літографії, сухої голки та фотогравюри, що дозволило зробити гравюру засобом масової інформації. Японці змогли видавати свої журнали та газети на європейський манер. Один з найпопулярніших, за стилістикою, тяжів до оригіналу, на який опирався Вігман, на британський «Punch». Японське видання носило назву «Marumaru Chimbun» 1877 р. обкладинка якого була зображена за допомогою пера, яке прийшло на заміну традиційної кисті, художником Кінкітіро Хондою. (Рис. 1.2.4.) Карикатури, що були зображені у журналі, мали підписи як японською так і англійською мовою. [53]



Під впливом американських коміксів, які активно розвивалися на Заході, Ракутен Кітадзава, японський карикатурист створив у 1902 р. перший серіальний японський комікс «Пам'ятки Тагосаку та Мокубе в Токіо» («Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu»), у місцевому журналі, але без застосування «хмарок» з діалогами. (Рис. 1.2.5.) Стилiстика поєднувала європейські віяння у чітких лініях і увазі до анатомії та перспективі, виконаних пером, та вільна манера із власним стилем, що створювалося завдяки традиційному письму кистю. Власний журнал художник заснував у 1905 р. який містив кольорові карикатури та носив назву «Токіо Пак». Творчість митця стала популярною, Кітадзава згодом видавав інші журнали та займався навчанням молодих митців. У 1929 р. у Парижі пройшла виставка робіт митця, за які він був нагороджений. Це був перший японський карикатурист, який отримав міжнародне визнання.



Серед японських карикатуристів у 1920-ті р. було популярно подорожувати за кордон, часто в Америку, що зумовлювало збагачення культурного обміну та впливи на місцеве населення. Ці роки стали активними та відкритими для експериментів митців, обумовлені політичною та соціальною свободою. Японці полюбили американські комікси, які були екзотикою, тому японські митці залучали американські зразки у видавництво. Не зважаючи на захоплення іноземними незвичними роботами, в Японії, на відміну від європейських країн Італії та Франції, вітчизняні роботи були популярніші та домінували на японському ринку. Суспільство з новими декаденско-прогресивними умонастроями на тлі міського життя у барах, театрах, кафе відображалось японськими митцями. [53]

Тяжіння до модернізації також породило ряд проблем, зокрема, економічного характеру, через що більшість художників інтелектуалів, вражених ситуацією, надавали перевагу новому «пролетарському» і агітаційному жанрів карикатур і коміксів. Революції на теренах Європи 1917 р. відкрили нову ідеологію, яка захопила японців. Художником у 1920 – 1930-ті рр., що йшли проти установок влади, вважалися марксистами. Роботи таких митців подавалися у окремих журналах та виданнях.

Одним із активних художників марксистів був Масаму Янасе, який використовував для просування ідеології, стиль німецького митця супротиву Джорджа Гросса і радикальних американських митців Роберта Майнора і Фреда Елліса. Головними дійовими особами карикатурних робіт виступали міцні робітники та товсті корупціонери. У 1929 р. Масаму Янасе створив ідеологічний комікс «Виховання багаті людини» («Kanemochi Kyōiku»), як пародія на «Виховання батька» («Bringing up father») з 1913 р. американського карикатуриста Джорджа Макмануса. (Рис. 1.2.6.; 1.2.7.)



Гострі теми карикатурних сюжетів почали жорстко притискатися іноземними загарбниками, які взяли під контроль місцеву владу. Художники карикатуристи змушені були відійти від своїх тем змінивши курс, у наслідок чого, Японія повнилася дитячими коміксами та роботами з темами розрахованих для повнолітніх. Пізніше, у 1940-х рр. під проводом влади, було офіційно створено «Нову асоціацію карикатуристів Японії» за для об'єднання карикатуристів під офіційною політикою. Мотивацією стало підняття невдоволення корінних жителів Азії у бік Америки, Британії та Китаю, як ворога, та водночас показати Японію як визволителя. Додатково вирішувалася ще одна проблема з направлення сил місцевих невідкорених митців на користь країни нова група складалася з восьми ранніх неофіційних на одній новій яка стала найвпливовішою. [53]

Карикатура з простої насмішки стала засобом боротьби у війні, підсиленням морального духу своїх людей і підриву віри ворога. Даний засіб використовували обидві сторони, таким чином орудуючи почуттями мирних жителів і воєнних велася активна психологічна війна завдяки мистецтву. З боку Японії роль пропагандистського апарату виконував єдиний діючий у воєнний період щомісячний журнал карикатур «Manga», під редакцією Хідезо Кондо. (Рис. 1.2.8.) Скорочення випуску журналів та інших видань пов'язано було з дефіцитом паперу на період нестабільності.

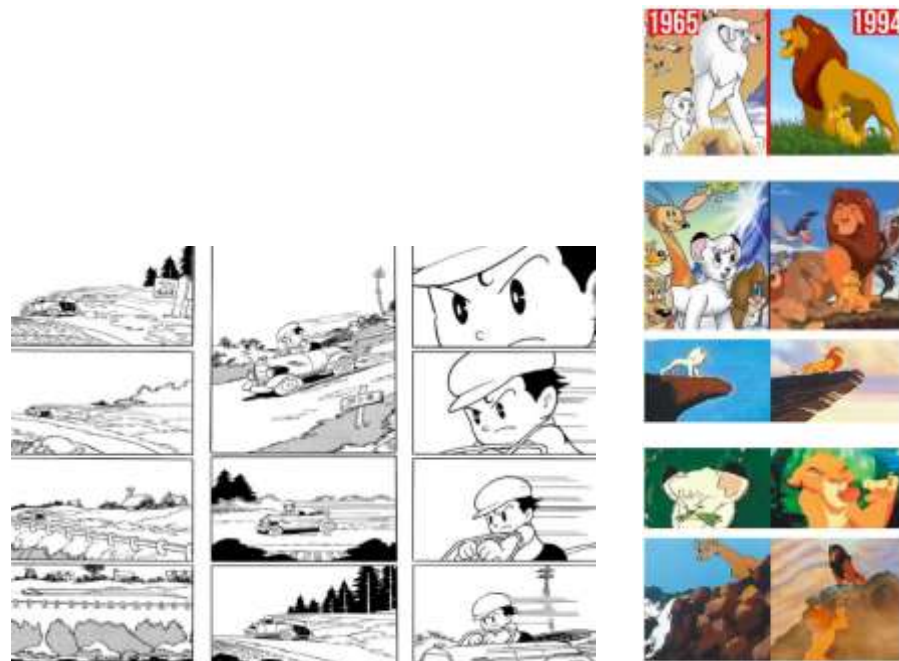


З появою телевізорів, у другій половині ХХ ст., роль засобу масової інформації взяв на себе новий прогресивний електронний носій інформації, який розповсюдився по Японії. Мистецтво мало стати не простою естетикою, а також вийти на новий прогресивний рівень. Гравюра допопрацювала становлення нового виду мистецтва, який складався з багатьох першопричин та факторів, утворивши сучасний японський продукт – манга. Окрім раніше зазначених видів творчості як емакімоно, укійо-е, зокрема «Манга» Кацусіка Хокуся, американські комікси.

Засновником сучасного варіанту манга вважається Осаму Тедзука, лікар за фахом, вплив на якого мали роботи американських діячів Уолта Діснея та Макса Флейшера, від яких він запозичив, перш за все зі стилістики великі очі, які стануть характерною візуальною ознакою манга та аніме. Створення манга для Осаму Тедзука стало засобом самовираження, яке від демонстрував використовуючи інтелектуальність, багату фантазію та бажання експериментувати. На початок роботи у даному напрямленні, автора наштовхнуло бачення іншого призначення коміксу, ніж воно було у попередні роки, ціль якого було розвеселити читача. Осаму Тедзука у своїх роботах вкладав засоби для досягнення різних емоцій читача, включаючи теми ненависті, гніву, сліз та горя і створюючи фінал не завжди позитивним. За основу автор брав використання кінематографічних ефектів французьких та німецьких фільмів, що дозволило порушити емоційну складову і вивести її на вищий рівень, відсторонившись від скучності попередніх коміксів. Експерименти проводилися з крупними планами та різними ракурсами, замість

одного кадру кульмінації чи сцени дії, використовувалося багато кадрів для руху або зміни вираження обличчя. [40]

Перший твір Осаму Тедзука був «Новий острів скарбів» («Shin Takarajima») 1947 р. в якому було використано звукові та кінематографічні ефекти: крупні плани, затухання, монтаж щоб передати рух на площині аркушних сторінок. (Рис. 1.2.9.) Застосування цих прийомів створювало враження живих малюнків, що викликало ажіотаж серед читачів. Інша робота «Білий лев Кімба» 1950 р., який згодом отримав екранізацію у 1965 р. і став прототипом роботи Діснея «Король лев» 1994 р. із запозиченими персонажами та сценами. (Рис. 1.2.10.) «Астробой» 1952-1968 р., історія про хлопчика робота, якого створив батько на зміну втраченого сина. Також були створені манга проекти, один з яких найперший та найбільший «Будда» 1972-1983 р. складався з чотирнадцяти томів. [53]



Автор працював у різних жанрах – пригоди, наукова фантастика, релігійний; звертався до різних типів персонажів – людей, роботів та звірів. Виходячи з вище зазначених положень, різнотиповість свідчить про свободу вибору автора та зацікавлення аудиторії до неоднорідного, що призвело до остаточного відходу від вузько направлених течій.

Збільшення чисельності жанрів манга, розрахованих на підліткову аудиторію, припадає на 1950-1960 рр., історія яких могла включати до п'ятнадцяти сюжетних ліній. Один із найпопулярніших манга – сьонен, створений для хлопців підлітків, включає жанри школа, пригоди, наукова фантастика, спорт, звертається до історичних тем самураїв, гангстерів. Даний тип створений з метою виховати в хлопчиках мужність та всі відповідні риси, зв'язку з чим, у манга даного типу, як цілі видання, так і окремо у вигаданих сюжетах, з'являються реальні видатні японські особистості. Інший вид – сьодзьо, розрахований на жіночу підліткову аудиторію. Тематики даного жанру пересікалися з сьонен, і включали історичну драму, наукову фантастику, спорт, але основний опір був на історії в жанрі романтика. Герої даного типу манга часто виглядають європеїдними.

Стиль робіт варіювався від «милого» – «каваї», (рис. 1.2.11.) який характеризувався простими округлими силуетами персонажів, великих круглих очей – що стало одним із найбільш характерних символів японської творчості, до наближеного до реалізму – гекіга, який дослівно перекладається як «драматичні картинки», і має детальнішу мальовку ніж перший зазначений стиль. (Рис. 1.2.12.) До проміжної ланки можна віднести твори жанру сьодзьо, в стильову основу яких покладено зображення візуально красивих, по стандарту – високих, миловидних дівчат з впевненими рисами обличчя, характерно великими круглими очима із блиском у вигляді зірочок, та невеликим носом. (Рис. 1.2.13.) Оскільки обличчя не відрізнялися варіативністю, особлива увага приділялася одягу та зачіскам героїнь, які ретельно виписувалися для створення чисельних образів. [33]



Стиль манга включає ряд прийомів, які характеризують даний вид мистецтва. Зважаючи на вплив західних мультиплікаційних зразків і коміксів, манга включає візуальні звукові ефекти, які передані текстом. На відміну від американських зразків, японські текстові звуки, носять локальний характер, у зв'язку з чим, необізнаний читач може стикнутися з потребою звернутися за допомогою у розшифруванні. Звукові ефекти гармонічно вписані у картинки з текстом і не викликають композиційну роздробленість, якщо цього не вимагає ефект.

Поступово манга ставала популярною серед усіх груп людей і пік продажів припав на 1980-ті рр. у зв'язку із розробкою більшої варіативності жанрів, розрахованих на залучення старшої вікової категорії. Манга жанру сейнен створювалася для людей від вісімнадцяти років, що включала сцени насилля, психологічного навантаження, ненормативного характеру, також звернення йшло до релігійних тем. Не зважаючи на окремо манга орієнтовану на дорослу аудиторію, чоловіки та жінки активно читали сьонен та сьодзьо, розраховані на підлітків від дванадцяти до вісімнадцяти років. Даний феномен пов'язаний із зміцненням структури коміксів після Другої світової війни. [53]

З 1984 р. було видано п'ять мільйонів книжок і журналів, серед яких мільйон з остачею, займала манга. Якщо манга у журналах набирала популярність, вона перевидавалася у окремому форматі невеликої книжки, не товще з телефонний довідник, з м'якою обкладинкою і папером кращої якості. Одна історія могла складатися з десяти, або більше томів, тобто, більше двох тисяч сторінок. Даний тип користується популярністю і у сучасності. [53]

Манга швидко стала культурним атрибутом Японії, більше ніж в Америці комікс. Про це свідчить кількість сторінок у журналах, в яких публікувалося дане мистецтво, у японських виданнях воно значно перевищувало американські стандарти. Дані умови вплинули на розвиток сфер коміксів і ряду прийомів. Через означені вузькі рамки, у яких перебували американські художники коміксів, сюжет мав розвиватися швидко з мінімальними другорядними персонажами і діями. Художник мав вибирати найбільш суттєві кадри які вводяться у роботу, що

призвело до лаконічності та сухості коміксів, у порівнянні із японськими зразками. Японським художникам відводилося більше місця для роботи, що дозволило використовувати цілу сторінку під один ефект або сцену, чого не могли зробити американці. У результаті, багатокадровість зумовила реалістичність, що склалася через живість сцен і нерозривний перехід між діями у сценах. (Рис. 1.2.9)



Особливість манга також полягає у невідривності нового мистецтва, від класичних зразків. Японське мистецтво продовжує звертатися до емоційного аспекту глядача, завдяки поетичним прийомам, які набувають фізичного втілення. Філософія звернення до прекрасного, іносказання у прояві символізму та метафор, продовжує бути міцною основою на якому базується нове мистецтво. Всі ці прийоми, на відміну від поезії, набули більшої значущості у картинках. У американських коміксах переміщення у сценах і часі позначалося окремими написами, які розташовувалися у помітному місці, на відміну від манга, де хронологічні стрибки читач мав опізнати по ряду деталей введених у зображення та діалоги.

Інший прийом полягає у активному використанні різних видів письма для створення певної атмосфери, або характерної передачі персонажа. До системи належать два види письма – хірагана рукописний та катана куттообразний; ідеограми, запозичені з Китаю; латинський алфавіт. В одній історії можуть використовуватися всі чотири системи у певних ситуаціях, діалогах, передачі звуків. Звуки у японських виданнях набувають більшої варіативності ніж в західних коміксах. (Рис. 1.2.11.) На одне явище, може існувати декілька видів текстового варіанту відображення звуків. Це прийом виходить також із давніх

спостережень японськими художниками за навколишнім середовищем із прискіпливою увагою, тому варіант, який передасть найбільш характерне явище, разом із залученням фантазії, японці у змозі відобразити.



У класичному варіанті, манга розрахована на швидке читання, що забезпечують усі вище означені положення, тому колір, що привертає багато уваги, та зумовлює довші умови для розробки історії, відсікається. Завдяки активному та вмілому застосуванню ефектів і оригінальній мальовці, монохромність коміксів не погіршує загальне сприйняття історії. У манга, як і у більш давніх зразках живопису на сувоях та ксилографії, засобами виразності виступають характерні для Японії – пляма та лінія, яка передає характер зображуваних об'єктів та суб'єктів, провідним мотивом є активне звернення до символізму у текстах та малюнках.

Іншою особливістю манга та аніме є звеличування побутових речей як естетичної краси, через захопливу подачу. До цього відноситься приготування їжі та шкільні заняття. Даний ефект досягається шляхом перебільшення дій та емоцій і любов до дрібних деталей з акцентом на них. Японці дуже трудлюбиві і прививають любов до праці дітям через манга і аніме. У роботах жанру повсякденність, націлених на підліткову аудиторію, показані сцени із шкільного життя, у яких особливого акценту набувають екзамени. Це пов'язано також

устроєм японської системи навчання, яка влаштована таким чином, що учні мають приділяти час підготовці чисельну кількість годин більше ніж учні інших країн. У коміксах екзамени подаються як невід'ємна і обов'язкова складова життя, до якої учні завжди належно готуються як самі, так і в групах, допомагаючи один одному. Часто тлом сцен підготовки виступають не лише шкільні локації, підкреслюючи таким чином важливість екзаменів. [40]

На орієнтування малої частини витрати часу на читання манга, впливає відсутність вільного часу у людей майже всіх вікових категорій. В такому випадку манга носить чисто розважальний характер, дозволяючи ненадовго переключити увагу і відпочити від роботи. Ця причина стала основною для активного розвитку і популяризації манга серед японців. Результати опитування показали, що при виборі відпочинку, манга стає пріоритетом між телепрограмою чи романом завдяки швидкості сприйняття інформації. [53]

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1

Основні характеристики японської релігії синтоїзм полягають у відсутності обов'язкових правил, священних писань, молитв, та чітких ритуалів. Формальний прояв релігії полягав у затверджених символах: сіменава, торі, сасаке. Будь-яка жива істота, предмет, може слугувати божеством, і будь-яке божество може виконати будь-яке прохання. Релігія зумовила неоднорідність у трактуванні, що стало основою для відображення всесвіту, через вкладення символізму.

Формальне відображення філософської основи проявилось у образному трактуванні кольору, простору, зображуваних об'єктів. Любов до природи, закладена у основі релігії, породила неспішність у житті, що виявилася у споглядально-поетичному підході до передачі зображуваного, шляхом використання лінійності та кольорових плям.

Емакімоно, стало першим прототипом сучасної манга, що включало поєднання ілюстрацій з текстовим супроводом, які проглядалися шляхом поступового розгортання з права на ліво. Найхарактерніші зразки припадають на XII – XIII ст. із залученням стильових особливостей ямато-е – зображення людини і природи у повсякденному житті. У гравюрі, укійо-е від XVII ст. остаточно розділився пейзаж та побутові мотиви, приділяючи увагу останньому, та відбулося звернення до людини як особистості. Це породило питання сенсу людського існування, яке тепер розглядалося у контексті праці, як головної цілі. Філософію розгорнув Кацусіка Хокусай, збірники замальовок якого стали першою офіційною манга як терміну у давньому варіанті.

У XIX-XX ст. манга продовжила розвиток на зразках карикатури, відомої з давніх часів, але набула нового втілення стилю і технік привнесених європейськими та американськими карикатуристами. З другої половини XX ст. манга осучаснилася увібравши кінематографічні прийоми, такі як: крупні плани, затухання, монтаж щоб передати рух на площині аркушних сторінок, стильтворчо звернені на стародавні зразки – головний акцент на поєднанні лінії та плями, із площиним ефектом, та символізм у текстах та малюнках.

РОЗДІЛ 2. ЯПОНІЯ – КОЛИСКА НОВОЇ СТИЛІСТИКИ АНІМАЦІЙНИХ ТВОРІВ

2.1. Причино-наслідкові зв'язки становлення японської анімації

Поява нових технологій зумовила утворення нового виду мистецтва, яке отримало певні варіації назви у різних регіонах: Едо – «уцусі-е», «відображенні картинки», Осака – «нісікі кага-е», «парчові тіньові картинки», Сімане – «каге нінге», «тіньові ляльки». У ході розвитку, формат виступу став схожий з театром камі-сібай, наявний був оповідач, що проголошував вступне слово, зв'язував розрізнені кінострічки, які тривали до трьох хвилин і пояснював гумор та інтерпретації. [21]

Теорія, пов'язана безпосередньо з анімацією, як нової технології, полягає що першоджерелом мультиплікаційних творів були шоу з чарівними ліхтарями. Дата першої появи на теренах Японії не зареєстрована, але найбільш вірогідніша теорія пов'язана із візитом італійського єзуїта Клаудіо Філіппо Грімальді до Китаю, де відбулася демонстрація новітніх технологій, які згодом прийшли і у Японію. Європейський витвір був модифікований, великий залізний ліхтар не був зручним у використанні, матеріал був замінений на дерево павловнія, що дозволило легше переміщати об'єкт і сприяти розповсюдженню. Проектор включав ще дві лінзи та зображення, намальовані на дуже тонкому склі, в результаті чого пам'ятки майже не дійшли до сучасності. Для кожного персонажа використовувався окремий проектор, що обумовило більш живий варіант виступу, ніж демонстрація слайдів. [21]

Японську анімацію, яка носить другу назву – аніме, можна розглядати як продовження манга, у прогресивному варіанті розвитку з часом. Відображення місцевих коміксів, які по мірі розвитку у локальних особливостях стали походити на мальовані мультфільми, на електронних носіях стало логічним завершенням у прогресивному розвитку даного виду мистецтва. Окрім того, манга, з появою аніме, не втратила своєї самобутності і продовжує бути самостійними творами мистецтва.

Двояка підоснова обох видів мистецтв, дає усі підстави на співіснування водночас обох теорій самостійності та еволюції.

Фаза розквіту кіноіндустрії Японії починається з 1907 р. у часи раннього розвитку соціалізму та антиурядових умонастроїв. Фільми, які були створені у Європі, не всі допускаються у показ японцям, через вбачання негативних ідей та наслідків які можуть спровокувати кінофільми. Кіноіндустрія отримала визнання як засобу масової інформації, та мистецтва із прогресивним потенціалом. Разом із всенародним признанням, на сферу накладалися додаткові обов'язки у вигляді розділення на фільми для дітей та дорослих. При перевірці останньої групи відбір був пильніший, і шанси не отримати дозвіл на показ був високий, через що, обирали орієнтацію на дорослу категорію, у зв'язку із чим, до 1920 р., дитячі фільми були в упадку. [21]

До 1911 р. кіноіндустрія стає окремим видом мистецтва, впливаючи з ряду причин. Активне виділення стає завдяки народного ажіотажу навколо фільму «Зігомар» режисера Вікторієна Жассе, про діяльність французького грабіжника. Фільм був допущений лише через потрібність замінити інший, який затримувався. «Зігомар» став популярним серед підлітків, і отримав продовження у вигляді інших частин, так і неофіційні варіанти японського видавництва. Через занепокоєння владою захопленням молоддю фільмом, який показує розбещений спосіб життя, було введено норми і постулати які мають бути у продуктах кіноіндустрії. Таким чином, іноземні джерела були обмежені, та активізувалося вітчизняне виробництво в якому було чітко прописані обмеження тем і сцен. Це призвело до того, що японська кіноіндустрія випускала твори, в яких активно підкреслювався освітній або навчальний підтекст. Композиція робіт першого десятиліття вітчизняної кіноіндустрії були схожі із європейськими аналогами, але переважна кількість казок та балад, була орієнтована на закладення повчальних ідей. На участь кіноіндустрії вплинули активні публікації робіт на тему зміни підходу до створення робіт. Група кінематографістів «Рух чистого кіно» побачили ідеї для розвитку потенціалу нового виду мистецтва і закликали до заміни старих підходів, які походили до театру Кабукі із однотипними сценами і традиційних театральних

жестів. Рішенням було замінити акторів на більш молодих, і створити нові сценарії у яких буде розкриття героїв, а не проста присутність ролі безликої маріонетки. [21]

Роботи кіноіндустрії із Америки та Європи, що потрапляли на терени Японії і приносили першим двом великий дохід, давали ґрунт для роздумів на створення своїх робіт на експорт. Проблема полягала у обмеженням кіноіндустрії у відсутності звуку, та знаходження сюжетів і подачі, які будуть зрозумілі не лише східному глядачу. Пошуки призвели до першого створеного анімаційного фільму з вирізаного паперу під назвою «Битва Мавпи та Краба» 1917 р., які були показані у двох кінотеатрах Японії. Прийоми, які були використані у роботі, походили на старі зразки замкненої сцени театру Кабукі, але розглядалася як прогресивна, через відсутність живих акторів. [21]

Перші анімаційні фільми, що завершували минулу епоху фільмів та були на шляху становлення великого феномену аніме, були роботи 1917-1918 рр. Вони були створені під впливом американських та європейських зразків, які включали застосування графіки для введення титрів та тексту у сам продукт та використання різних трюків, таких як затухання або піксилізація. Створення анімаційних робіт спочатку стало користуватися попитом як засіб просунення реклами та продовжувало користуватися попитом як повчальні зразки. [21]

Активні зрушення і повне переосмислення через відхід від класичних зразків стало згаданий, раніше землетрус, та додатково ряд стихійних лих з 1923 р. Землетрус зруйнував всі студії Токіо, окрім одної, чим зумовлено було перенесення деяких центрів в Осаку. У результаті пожеж, матеріали перших анімаційних мультфільмів згоріли, практично не лишивши фізичних зразків. По підрахункам, на відновлення роботи японських кіностудій закладали п'ять років, що стало причиною звільнення театральних груп, та бенсі, посада на кшталт оповідача та рекламиста, один із групи робітників кіноіндустрії, який працював з публікою.

Японські анімаційні індустрії, у порівнянні з американськими, не були монолітними з чітко означеними призначеннями спорудами, а були «кімнатні» – невеликими приміщеннями орендованими у будинках без офіційних символів

призначення. Таке положення зберіглося до сучасних днів, лишивши класичні зразки вибору місця роботи за авторами. Вибір робився на користь практичності і зручні, наряду з анонімністю, яка у певних моментах зумовлювала більшу гнучкість у роботі.

Наряду із переполохом у країні та краху старої системи, Японія наводнилася мультфільмами від Діснея та братів Флейшер, творчість яких вплинула на нове покоління аніматорів, яке утворилося після реконструкції через стихійні лиха. Японські аніматори у створених мультфільмах зверталися до американських зразків, пробуючи використовувати популярні образи західних анімаційних героїв, адаптуючи їх під власні вподобання. Прикладами є роботи Офуджі Нобура «Грабіжник замку Багуда» 1926 р. (Baguda-jo no Tozoku), створений по мотивах фільму «Багдадський грабіжник» 1924 р. (Рис. 2.1.1.) Катаоки Йошітаро «Бан Данемон: монстер експериментатор» 1935 р. (Ban Danemon: Shojoi no Tanuki-bayashi). Томас Ламар зазначає, що у компанії Kitayama Eiga Seisakujo винайшли праобраз технології, яку пізніше запатентував Дісней у 1940 р., і яка начебто використалася «вперше» в Японії аніматором Мочіганою Тадахіто у 1941 р. [21]



Інший суттєвий поштовх у індустрії задався завдяки введенню звуку, але затримка даної технології відбувалася до 1930-х рр. через невдоволення чисельних бенксі, які могли втратити роботу, яку виконує машина. У перших експериментальних роботах, які вийшли у японський ринок були роботи із піснями спочатку та після мультфільмів короткого метру. У одній з найперших робіт із включенням діалогів був мультфільм «Чорний кіт» 1928 р. («Kuro Nyago»), автора Офудзі Нобуру, який створив ранішу анімаційну роботу «Кит» з розрахунком на залучення твору Россіні «William Tell Overture», що поклало початок зв'язку між індустріями музики та анімації Японії. [21]

Колір у японських анімаціях був відомий ще у ранніх зразках 1918 р., які випускалися як окремі незвичні стрічки. На анімацію накладали один єдиний колір зверху, часто це був жовтий або червоний, який варіювався в відтінках на мультфільмі. Перший багатокольоровий мультфільм у Японії був випущений у 1958 р. під назвою «Легенда про білу змію» («Накуяден»), який був задуманий як робота на експорт, яка буде перекладатися різними мовами. (Рис. 2.1.2.) У основу історії була покладена китайська міфологія, що було шагом примирення і «дружності» країн Сходу. Окрім залучення Китаю, мультфільм, став першим зразком Японії показаний на екранах Америки. [21]



Робота, з випуском якої починається нова епоха в розділі анімаційної індустрії і становлення її як широковідомого художнього творення, пов'язана анімаційна робота Тезуки Осамі «Astro boy» 1963 р. (Рис. 2.1.3.) Як було згадано раніше, база анімації склалася на японському коміксі, авторство якого також належало цьому автору. В основу комікса було покладено історію, яка не носила характер наслідування чужеземних зразків, а будувалася на історії жанру фантастика, яка розповідає про хлопчика андроїда, якого створив батько як заміну сина який загинув. В образі головного героя закладено поєднання старих традиційних цінностей – як знак самобутності, так і прогресивну сторону сучасної реальності – силу науки, у боротьбі з силами зла.



Час створення «Astro boy» припадає на епоху зацікавлення футуризмом, і є продуктом натхнення з роздумів на цю тематику. Інтерес до напрямку виник після інциденту запуску супутників СРСР 1957-1958 рр., що спричинило занепокоєння Америки і вбачання нею можливості втрати лідерських позицій. Спричинений ажіотаж послужив звернення уваги Сходу і їх реакцію на дану ситуацію. Анімація нового мультфільму була не повна, а у скороченому вигляді, що дозволяло швидше і дешевше створювати продукти, що готові йти на ринок. Особливістю твору також стали технології та прийоми створення, які характеризують усі аніме класичного зразку. [21; 34]

«E-conte no jushi»: опір на розкадрування. В сфері японської індустрії, дослідники того часу вважають розкадрування більш корисним ніж сценарій, завдяки цьому можна більш точно донести думку і налагодити зв'язок між розрізненими частинами кіногрупи.

«San-koma tori»: підхід який характеризується використанням замість класичних двадцяти або двадцяти чотирьох кадрів у секунду, заміну вісьмома. Кількість зумовлюється наявністю повторних кадрів у випадках коли анімація не потрібна. З цим підходом пов'язаний наступний метод.

«Tome»: використовується метод демонстрації одного кадру певний час для показу масових сцен; крупних планів очей коли персонаж говорить; для показу певних реакцій. Інший варіант – «tome-e no sentren», який розглядається не лише як засіб скорочення анімації, а також як визначальний елемент стилю і темпу аніме.

«Hiki-cel»: переміщення одного зображення по фоні іншого, щоб створити враження руху. Використовується у сценах із літаючими персонажами та об'єктами, чи для показу руху наземного транспорту.

«Kurikaeshi»: використання одного простого циклу анімацій іноді із залученням «hiki-cel», прикладом є показ ходьби.

«Bunpun»: обличчя і тіло лишається нерухомим і акцент робиться завдяки руху одної частини тіла. Використовується у сценах із ударом рукою чи ногою; рухом руки, відображаючи певний жест; часто застосовується для показу діалогів, з залученням єдиного рухомого елемента рота.

«Kenyo»: комбінуюче використання архіву готових фонів або персонажів у певних позах, які залучаються повторно, поєднуючи їх у різних варіаціях.

«Shot cut»: послідовність коротких кадрів, у яких не використовується як у довгих – одиночних кадрів, ефекти переміщень, повторів та інших засобів для пришвидшення і здешевлення виробництва. Даний тип зосереджується на показі швидкого монтажу коротких кадрів, який приховує статичність зображення і створює ілюзію анімації.

«Dokutoku no onsei enshutsu»: особливе значення звуку, яке мало більш вагомий вплив і важливість ніж звук в інших засобах масової інформації. В певних кадрах аніме, звук забирає домінуючу позицію і згладжує різкість руху неповноцінної анімації, або обумовлює нерухому сцену. Використовуються не тільки характерні звуки що супроводять об'єкти чи дії, а разом із залученням музики, яка додає контрасту сценам невід'ємно доповнюючи їх.

Додатковим ефектом є використання техніки камери. Вона допомагає імітувати рух: віддалення, збільшення масштабу, панорамний вид створюють ефект руху без реальної анімації. [21; 50]

Деякі прийоми були залучені у анімацію японцями і раніше, натхнення на створення яких став їх класичний театр камісібай. Не зважаючи на це, автор «Astro boy», Тезука Осаму довів прийоми до завершеного варіанту під впливом згадок за

спостереженням у дитинстві за уривчастими та непослідовними рухами під час перегляду мультфільму «Кіт Фелікс» 1959 р. на зламаному проекторі. Анімаційний твір «Astro boy», за домовленістю купила Америка та продавала їх місцевому населенню, але країну виробництва не оприлюднювали, з міркувань що публіка негативно відреагує на заяву, пам'ятаючи Японію як ворога у Другій світовій війні, або зважаючи на країну походження серіалу, може вважати анімацію низької якості. [21]

У «Astro boy», зважаючи на розрахунок ознайомлення з твором іноземних глядачів, було адаптовано певні моменти. Вуличні знаки у аніме були переведенні на англійську мову, для полегшення перекладу при локалізації. Прийом отримав назву «mukokuseiteki», денаціоналізація, який згодом стане популярним у залученні при створенні інших аніме, розрахованих на іноземну аудиторію. Анімаційний твір «Astro boy» проклав шлях до співпраці Японії та Америки, підкреслив важливість і прийняття наукового прогресу, який японці згодом змогли підкорити і в черговий раз обіграти іноземні впливи на власну користь. Це стало одною з передумов до зміни позиції на світовому ринку та вплив на загальносвітову культуру.

Реакція на творчість анімаційних студій, які припадають на 1970-рр. була охоплена жанром наукової фантастики, яким повнилися засоби масової інформації. Поштовхом до ажіотажу стала робота американського режисера Джорджа Лукаса із знаковою роботою «Зоряні війни» 1977 р. Японськими аніматорами було створено ряд власних робіт на тематику космосу такі як «Космічний крейсер Ямато», та «Наукова команда ніндзя Гатчаман», які згодом адаптували під американський ринок як «Зоряні блейзери» та «Битва планет». Роботи випускалися під виглядом телевізійного шоу, яке користувалося популярністю серед американських глядачів, через відповідність темам голлівудських блокбастерів. Дана тематика була орієнтована на аудиторію підлітків та дорослих чоловіків, в той час як розвивалися жанри для жінок.

Найактуальнішим серед жіночої аудиторії був роман та драма, легкі твори, які можна було дивитися паралельно за домашніми справами. До найпопулярніших теле-шоу належали «Дівчина-чарівниця» («тајокко»), яка була створена на основі манга Йокоями Міцутеру. Окрема ланка випуску аніме було присвячене дітям. Одною з робіт була «Хайді» 1974 р. Заради реалістичнішим відображенням, група аніматорів виїжджала в Швейцарію в Альпи збирали необхідний матеріал, в результаті чого робота вийшла вищої якості, яка продавалася на європейському ринку багатьма іноземними мовами включаючи іспанську, італійську, німецьку, арабську, та китайську.

Поступово анімаційна індустрія розвивалася, і з 1970-х рр. почала втрачати зв'язки із західними мультиплікаційними зразками і разом з цим аніме, як термін, закріплювався за анімаційними творами, які випускала Японія. Активні зрушення в цьому напрямку розпочалися у 1985 р. після першого Міжнародного анімаційного фестивалю в Хіросімі. Анімаційне товариство вже розмежовувало рекламу, яка робилася заради заробітку та короткометражні анімаційні твори, які вироблялися як чисте мистецтво.

У попередньому розділі присвяченому манга, розглядався розподіл основних жанрів для публіки, подібні процеси відбувалися і з аніме, яке, базувалося на манга, такі як «Astro boy», «Дівчина-чарівниця», та оригінальні «Хайді». Додатковим популярним жанром стало меха, основане на акценті на технологічних персонажах, на кшталт «Трасформерів», яке розвивалося також на певних основах присвячених технологічному прориву. У подальших роках воно буде лишатися на одних з домінуючих позицій серед інтересу як японської, так і іноземної публіки.

Поступово, японська анімація почала не тільки проникати на терени інших країн, а й отримувати реакції на них. Один з таких творів телевізійне шоу «Goldorak, UFO Robot Grendizer» 1970-х рр., яке отримавши популярність у Франції, спочатку серед дітей, пізніше і дорослої аудиторії. На теренах країни була випущена перша книга яка стосується японської анімації, як перший подібний твір за межами країни походження. Авторка Ліліан Луркат у роботі «A cinq ans, seulavec Goldorak: Lejeune

enfant et la television» 1981 р., розглядає захопивший популярність серед місцевого населення дітей японського анімаційного продукт «Goldorak, UFO Robot Grendizer». Ця робота засвідчує проникнення японської анімації у літературу інших країн, через яку відбувається залучення у культуру. [21]

Інша реакція, що набула літературної форми є праця Сеголен Руаяль «La Ras-le-bol des bebes zapreurs» 1989 р., в якій розгляд японської анімації відбувається з негативного боку, через бачення загрози. Подібна реакція свідчить про тогочасну неготовність всенародного прийняття нової точки зору, завдяки якій анімація Сходу виділяється серед інших зразків. Не дивлячись на певні негативні реакції, загальна тенденція анімаційного твору була успішною, що дозволило перенести його з французьким перекладом у Канаду, де він був перекладений на англійську.

Ряд японських дослідників відмічають тогочасний успіх японської анімації у інших країнах світу, особливо англосовітних, серед яких користувалося попитом аніме для дорослої аудиторії. Активна конкуренція американських і японських продуктів припадає на 1980-1990-ті рр., серед яких присутні телевізійні шоу, ігри та іграшки. Першим твором новітнього характеру вважається «Акіра» 1988 р. режисера Кацухіро Отото, який вразив публіку складнішою анімацією, створеною за допомогою використання двадцяти чотирьох кадрів, та залучення різних ефектів. (Рис. 2.1.4.) Твір, який носить футуристичний характер, був орієнтований на дорослу аудиторію, і відрізнявся жорсткою стилістикою, важкими психологічними і фізичними сценами. [21]



Пізніше, інші зразки, орієнтовані на дитячу і підліткову аудиторію, також набирали популярність. Одними з них були анімаційний серіал «Pocket Monster», який має скорочену назву «Pokemon», і користувався великим попитом спочатку у Британії, а згодом і у всьому світі, та роботами студії Гіблі, у главі з Хаяо Міядзакі.

Окрім того, 1997 р. для Японії став вершиною популярності анімаційних творів, серед яких виділялося шість найуспішніших, серед яких деякі користуються популярністю у новому часі, до них відносяться два фільми «Кінець Євангеліону» та «Принцеса Мононоке».

Інтерес до аніме зростав і вже на початку XXI ст. «Унесені привидами» 2001 р. («Sen to Chihiro no Kamikakushi») у 2003 р. отримав Оскар, що означило для Японії остаточне признание на світовій арені, яке починаючи з 1990-х р. підтримувалася вкладеннями американських компаній, які побачили потенціал у анімації Японії.

2.2. Вплив японської стилістики на світове мистецтво анімації

До 1850-1860 рр. японська культура була практично ізольована від світу. Указ про закриття кордонів був впроваджений у 1635 р. і продовжив існувати до 1854 р. під жорстким контролем. Зняття заборони було скасовано у ході переговорів, у яких з іноземної сторони, брав участь американський полковник Метью Колбрайт Перрі, який вимагав відкрити порти для міжнародної торгівлі. В результаті був підписаний Канагавський договір 1854 р., який зменшував обмеження на торгівлю із заходом, та договір Едо 1858 р. який дозволяв встановити повні торгові права між впливовими країнами Європи та Америки. В історії Японії та світу це був початок для активних змін. [8; 31]

До кінця XIX ст. у Японію рідко попадали європейські твори, в той час як японське мистецтво, включаючи порцеляну, кераміку та гравюри активно йшло на експорт у країни Європи. Широке знайомство світу з Японією відбулося у 1854 р., коли близько шестиста товарів з Японії, були виставлені у Великобританії, в Лондоні у Старому акварельному товаристві, але відвідування було можливим лише для еліти. Широка публіка мала змогу долучитися до виставки у 1862 р. на «Міжнародній виставці мистецтв та індустрії» де було представлено мистецтво Японії у різних проявах. У попередніх розділах було розглянуто вплив світових стилів і подій на мистецтво і життя Японії, але впливи, які відбуваються між культурами, мають зворотній зв'язок. Часто японські віяння поєднувалися з

різними великими течіями ХІХ ст., в число яких входять найбільші – модерн, імпресіонізм, естетизм. [8; 31]

Результатом відкриття Японії став рух японізму, який набув широкого вжитку у країнах Європи. Японізм проник у творчість відомих європейських імпресіоністів, до яких відносяться К. Моне, Е. Мане, В. Ван Гог, А. де Тулуз-Лотрек, П. Гоген, Е. Дега, М. Кассат, Дж. МакНіл Віслер та П. Боннара. Зацікавлення відбулося через звернення до класичної японської гравюри укійо-е, у якій наявні були поєднання прийомів не характерних для європейської школи. Інтерес до нового натуралістичного підходу серед творчої спільноти французьких імпресіоністів на противагу глибоко укоріненого академізму, спричинило бунт, який виразився у виході на пленер і відказ від усталених норм. Вони вбачали вихід і віднайдені пошуки також у роботах укійо-е, через вільність і легкість японських гравюр, що виражається перша за все, у неперенасиченій композиції та площинних кольорових плям. Вищезазначені художники зверталися до характерних японських елементів, таких як традиційний одяг – кімоно, у якому зображували своїх моделей в образі японських жінок; створювали пейзажі під враженнями від японських краєвидів; запозичали мотив жінок зайнятих своєю красою; використовували обмежену палітру кольорів і спрощували візуальні форми; застосовували композиції із діагональними перспективами; відтворювали «обрізану» композицію. Шляхом спостережливості, було виявлено і відтворено найхарактерніші елементи пейзажу і загалом природи у японській творчості. Спостережливість стала одним із головних елементів імпресіонізму також, основний метод до зображення японської класичної творчості і тяги до медитативного віднайшло вираження і на європейському континенті у стилетворенні. [2; 8]

В свою чергу японці у ХІХ ст. надихалися роботами імпресіоністів та пуантилістів переймаючи прийоми, сюжети і персонажів з нового для них стилю, серед них були різні побутові сцени, зокрема відпочиваючі жінки у природньому середовищі. Зацікавлення передавалося шляхом передачі світло-повітряного середовища, об'ємно-просторового вирішення та м'якого колориту. (Рис. 2.2.1.; Рис.

2.2.2.) У подальшому дані прийоми буду активно використовуватися в аніме для досягнення більшої об'ємності та реалістичності.



Залучення європейського модерну відбулося завдяки інтересу до творчості Альфонса Мухи, що призвело до організації виставки «Вічний Муха: від Мухи до манга – магія лінії» музеєм префектури Сідзуока у 2019 р. Серед робіт були представлені ілюстрації, плакати, книги з колекції фонду які розкривають розвиток лінійної стилістики митця, близької для мистецтва Японії, та його безпосередній вплив на японських художників психоделістів та творців манга кінця ХХ ст. [60; 61]

У даному контексті відбувся перший продуктивний культурний рух спрямований на ознайомлення з новими стилістиками обох континентів. На базі продовження мистецького обміну і взаємовпливу культур, контрреакцію отримало також мистецтво японської анімації. Анімаційні індустрії Європи та Америки почали випускати свої твори, які наслідували японський стиль і отримали назву «анімеск». Уточнення потребує значення терміну «anime» – яке є скороченою версією «animation» – що позначає анімацію в загальному розумінні, але у контексті японського мистецтва позначає анімаційні твори створені на теренах Японії, характерної японської стилістики, тому термін аніме, не може бути застосований до стилістично схожих європейських та американських зразків. [13]

Чітко визначені критерії, які визначають стилістику «анімеск» відсутні, і формуються на візуальному наслідуванні найхарактерніших елементів, які визначають аніме. Популярність даного напрямку припала на кінець ХХ – поч. ХХІ

ст. в час, коли значний пласт творів аніме поширився серед Європи та Америки. «Суперкрихітки» («The powerpuff girls») 1998 р. який був реакцією на аніме «Сейлор Мун» 1992 р., (рис. 2.2.3.) «Повністю шпигуни!» («Totally Spies!») серіал з 2001 р., на який вплинула серія легких новел «Брудна пара» японського автора Харуки Такачіхо. (Рис. 2.2.4.) «Аватар: легенда про Аанга» 2005 р. – продукт, більша частина роботи над яким виконувалася корейськими студіями, Америка започаткувала сюжет та фінансувала проект, «Фантастична четвірка: Найкращі герої світу» 2006 р. американський серіал, французької компанії «Вакфу» 2008 р. французький твір, заснований на грі, та багато інших. У даних анімаційних продуктах персонажі, з характерними аніме пропорціями – великими очима та виразними перебільшеними емоціями, динамічні сцени бою, характерна спрощена анімація, знаходиться під впливами японського аніме. Іншими критеріями відмінності аніме від інших мультиплікаційних творів, є розрахунок на підліткову та дорослу аудиторію, в той час як мультики, спрямовані, перша за все на дитячу аудиторію. У процесі культурного обміну аніме підпало під феномен глобалізації, і термін анімекс, втратив своє локальне значення, отримавши іншу варіацію як зазначення країни походження перед терміном аніме.



Найвідомішою світовою реакцією став випуск оригінальних анімаційних серіалів американською компанією «Netflix». «Каслванія» («Castlevania») 2017 р. подається як твір, натхнений однойменною франшизою хоррор-бойовиків. Ще один приклад «Кров Зевса» («Blood of Zeus») 2020 р. сюжет розвивається у період Стародавньої Греції, застосовуючи їх міфологію. Інший приклад «ДОТА: кров дракона» («DOTA: dragon's blood») 2021 р. за основу взято однойменну MMORPG

гру, з якої було адаптовано персонажів та певні ігрові механіки, з оригінальним сюжетом, який розвивається як бойовик. Утворах прослідковується площинність, застосування обмеженої анімації, гіперболізовані емоції, анатомічні пропорції характерні для японської анімації. (Рис. 2.2.5.) Відрізняються від японських продуктів дані твори відсутністю того рівню поетичної оповідності, який наявний в японських аніме завдяки більшій увазі емоціям, через акценти на крупні кадри обличчя з перебільшеними емоціями, або на певний рух; іншим засобом є показ емоцій або подій через природу: стан навколишнього середовища або акцент на певних елементах.



ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 2

Перші зразки анімації були побудовані на старих схемах, і певний час були прийнятними для місцевого населення. З приходом інновацій в країну з'являються амбіційні плани вийти на світовий ринок, скласти конкуренцію Америці. Беручи за основу іноземні зразки, сюжети анімаційних творів, японці розпочинають власне виробництво на експериментальному етапі, модифікуючи техніки та технології, але з урахуванням національних особливостей. (Робота Тезуки Осаму «Astro boy»). Автором було використано ряд засобів і прийомів, що охарактеризувало японську анімацію, і закріпило за нею локальну стилістику. Цьому посприяла необхідність створення більш дешевої анімації та швидшого випуску продуктів, для цього використовувалися ряд «трюків» які нівелювали різкість недостачі кадрів і у результаті створювали певну атмосферу готових анімаційних творів, які зацікавили іноземних глядачів.

Культурно-мистецький обмін між країнами торкнувся і класичних творів, що спонукало до творчої і натхненної роботи та створенню власних мистецьких творів. У Японії це виразилося через залучення європейської стилістики до власних анімаційних творів, через власний інтерес і бажання залучити більше глядачів. Із поширенням популяризації «нового мистецтва» прийшли реакції із Америки і Європи, які відобразилися у вигляді власних творів, які наслідують стилістику аніме, отримали назву «анімеск», яка позначає фейкове аніме, тобто не створене у Японії, але наслідує її стилістику. Найактивніші прояви відбулися у компанії «Netflix», яка почала випускати свої американські аніме продукти.

РОЗДІЛ 3. ПРОВІДНІ ЄВРОПЕЙСЬКІ СТИЛІ І НАПРЯМИ У ТВОРАХ ЯПОНСЬКОЇ АНІМАЦІЇ

3.1. Анімаційні твори європейських стилів та напрямів

Одним з найхарактерніших та найвиразніших впливів європейських стилів стало звернення до готики. Готичний стиль знайшов своє відображення у східних творах як стилістика, так і жанр, він бере основи у середньовічних віяннях та нових з субкультури ХХ ст., яка в свою чергу також утворилася на давніх зразках, вбираючи в себе певні елементи історичного контексту нашаровуючи на нову філософію та час.

Широке звернення до готичної тематики у анімаційних творах Японії відбулося також через зацікавлення Європою та Америкою самою Японією, у якій вони вбачали ідеальний образ середньовічної філософії, естетики та якості творів мистецтва, яке було втрачено Європою, але лишалося у Японії після її вивчення при відкритті кордонів у ХІХ ст. [31]

До анімаційних творів старих зразків відноситься «Ді: мисливець на вампірів» 1985 р. («Vampire Hunter D»). За основу анімаційного твору взяті новели японського письменника Хідеюкі Кікучі, в яких події розвертаються у майбутньому, яке нагадує новітнє середньовіччя та Трансильванію ХVІІІ ст. у центрі сюжету виступає Ді, дампір – напівкровка вампір, який полює на чистокровних вампірів. [67; 71]

Дизайн персонажів для анімаційного твору був розроблений на основі ілюстрацій до новел, які розробив Йосіката Аmano, стилістика яких нагадувала елегантні димчаті акварелі і барочні мотиви у образах персонажів. Стилістику у готовому продукті спростили, через бажання скоротити бюджет, у результаті, оригінальна стилістика дякою мірою проявилася у застиглих кадрах аніме. Жанр готичного анімаційного фільму жахів поєднується із науковою фантастикою: середньовічні кам'яні фортеці стоять поруч із футуристичними металевими спорудами, у якості зброї виступає лазерна гвинтівка та електричний батіг. (Рис 3.1.1.) Дослідники також відмічають, що твір, не дивлячись на жанр жахів, нагадує

вампірський вестерн. Інший вагомий вплив даного анімаційного твору, це підвищення репутації аніме не тільки у колі фанатів, а і у засобах масової інформації, воно постає як твір, який виходить за рамки розуміння як дитячого мультфільму, та був представлений у якості репортажу на телеканалі Sci-Fi Channel. [17; 22]



У 2000 р. випустили схожий твір «Мисливець на вампірів Ді: жага крові» («Vampire Hunter D: Bloodlust») у якому мальовка деталізована, готично-романтичні риси виступають більшою мірою через деталі та композицію, барочно-готичні образи, на які витрачено більше часу ніж на попереднє аніме. Кольорова гама будується на поєднаннях яскраво-червоного та чорних кольорів, тьмяних відтінків для містичної атмосфери. Персонажі і тло відмічені ретельною проробкою та увагою. Ускладнена мальовка не є розповсюдженою для японських анімаційних творів, але у подібних небагаточисельних зразках, індивідуальність проявляється найбільшою мірою, через якісне оперування деталями, належною композиції, цікавих для глядачів сюжетів. У даній роботі ці прийоми дозволили підкреслити стилістичну складність роботи і посилити характерні для готики елементи. (Рис. 3.1.2.) [68; 72]





Інший приклад «Кров триєдинства» 2005 р. («Trinity Blood»), створений по однойменній ранобе 2001 р. Події історії відбуваються на тлі після Третьої світової війни у 3000-х рр. у якій йшло протистояння вампірів та католицької церкви. Представники фентезійної раси, самі називають себе не вампірами, а мафусаїлами, що посилає до біблійських мотивів – праотця людства Мафусаїла, який був найстаршим із довгожителів. [70]

Готична стилістика знайшла відображення у сакральній архітектурі, яка переплітається з мотивами сверхнових технологій, у аніме конкретно подано переосмислений собор Святого Петра у Римі. Атмосфера твору носить загальний містичний характер, включаючи багато сцен у нічний час, темної кольорової гама, драматичні аспекти історії. (Рис. 3.1.3.) Церква в даному аніме грає одну з ключових ролей, що відповідає атмосфері. Головний герой, Авель, ім'я якого відсилає до біблійного персонажа, є особливим видом істоти – Крусником, створіння що має жититися кров'ю вампірів. Будучи на службі у церкві він несе відплату порушникам священного порядку. У звичайний час Авель виглядає як людина, але під час бою знімає обмеження запечатаних сил і перетворюється на вампіра. У моменти перетворення, м'яка і спрощена мальовка перетворюється на гостру та деталізовану, колір шкіри змінюється на блідо-сірий, що підвищує драматичність та символічність сцени, гравітація втрачає своє значення і діє у зворотньому напрямку, що відображається на волоссі Авеля, яке в'ється догори. Такі застосовані прийоми підкреслюють іноземне походження головного героя, і возносить його над іншими істотами, підкреслюючи статус.

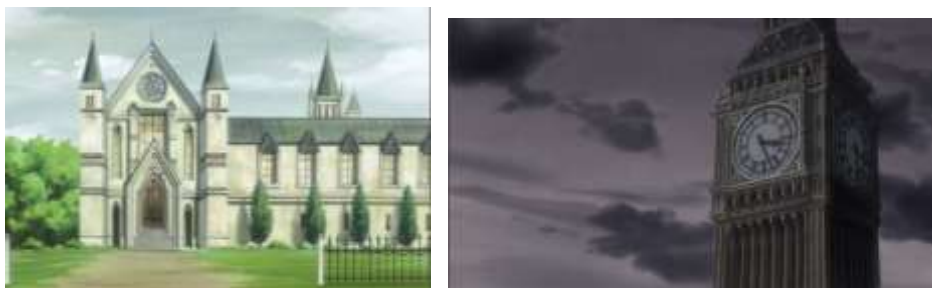


Анімаційний твір виділяється дизайном персонажів що відносяться до черниць і високопоставлених церковних чиновників. Вони мають складні, ретельно продумані костюми, які привертають увагу яскравими кольорами та оригінальним дизайном. Задні фони, на яких відбуваються події, покращені завдяки комп'ютерній графіці, завдяки чому забезпечують красу архітектурних мотивів та складних дрібних елементів, таких як деталізована зброя Авеля. Деякими дослідниками відмічено подібність костюмів та повітряного транспорту з інших творів студії, але дані аргументи не зараховуються як мінус, а свідчать про певну стилістику, якої притримується студія Gonzo. Із небагаточисельних недоліків можна відмітити застосування скорочення кадрів у сценах битв та окремих показ персонажів при ходьбі, але в цілому анімація є візуально привабливою. [66]

Одним із найпопулярніших у XXI ст. аніме готичної стилістики займає анімаційний серіал «Темний дворецький» який почав з'являтися на телеекранах з 2008 р. відомий як «Kuroshitsuji» або «Black Butler». Другий сезон припадає на 2010 р., третій на 2014 р., у 2023 р. відбувся анонс на продовження нового, четвертого сезону у 2024 р. Заснований на однойменній манга 2006 р. Сюжет твору розвертається у вікторіанській Англії XIX ст., з характерними архітектурними елементами, костюмами та стилем життя, який відповідав реальній тогочасній Англії. Головний герой Сіель Фантомхайв, є останнім із свого роду спадкоємцем. Його ролью є слугування королеві Вікторії у розв'язанні складних детективних справ разом із демоном, з яким він заключив контракт і він служить у нього дворецьким. [19]

У анімаційному творі відмічено складні історичні костюми вікторіанської моди з багатьма елементами, у жінок це туго затягнуті корсети, пишні підюбники з каркасом, довгі плаття, туфлі на невеликих підборах, та головні убори, на кшталт чепців, невеликих шляпок та аксесуарів різного типу, на шталт парасоль та віял. У чоловіків це піджаки, фраки, циліндри, трості, та інші елементи, що відповідають епосі. Бюджету на анімаційний серіал було виділено достатньо, що можна побачити по неоднорідності образів персонажів, так і детальній, реалістичній мальовці лондонської архітектури. У творі відмічені такі характерні елементи для Англії як чайні церемонії, прийоми у королеви Вікторії, бали, прогулянки на каретах, і тому подібне. (Рис. 3.1.4.)





Анімаційний твір виділяється не тільки детальною мальовкою і локальними елементами, а й складним заплутаним сюжетом, у який вводяться багато кількості персонажів, подій, сюжетних поворотів. Із японських залучень можна відмітити фентезійні мотиви, які проявляються у наявності таких рас створінь як демони та шинігами – жнеці душ. При чому, «темні сили» носять сіру мораль і є важливими елементами без яких неможливий гармонічний світоустрій.

Інший анімаційний твір «Готика» 2011 р. («Gosick») носить детективний характер. Події розвертаються у альтернативному світі, у вигаданій європейській країні Совіль у ХХ ст. В аніме представлені пишні декорації, архітектура, ландшафти що відсилає до барочних та класичних мотивів європейського життя. Місто стає прототипом загального враження від Європи у історичному контексті. У роботі присутні елементи переосмисленого японського готичного стилю. Втіленням особистого бачення японців відображено у образі головної героїні, Вікторіки де Блау, яка є представницею готичної лоліти. (Рис. 3.1.5.) [30; 64]





Готична лоліта – стиль, який будується на вікторіанських і готичних впливах моди, який проявляється у домінуванні чорного кольору, темного макіяжу та любов'ю до аксесуарів. У стилістику покладено умонастрої трауру, який проявляється у меланхолічному образі, із залученням церковної символіки – хрестів, розп'яття, вервиці, можуть використовуватися броші-камеї, інші речі пов'язані з даною тематикою у старовинному поховальному або траурно-вікторіанському стилі. Але на відміну від європейського готичного стилю ХХ ст., який звертався до відвертих мотивів, у японському варіанті, готична лоліта відрізняється закритим одягом, який символізує чистоту і непорочність. Рукава – довгі, спідниця що прикриває коліна, ноги покриті довгими панчолами. В оригінальному варіанті головним елементом виступає плаття, але існує другий варіант з сорочкою та спідницею. Одяг був виготовлений з дорогих вичурних матеріалів, на кшталт мережива, туфлі були на низькому ході з заокруглим носом, а не на великих підборах. Додатковими елементами є головний убір у вигляді вікторіанської стрічки, чепчика, або невеликого циліндра. Образ може доповнюватися парасолькою з ажурними елементами та м'якою іграшкою, для підкреслення образу маленької милої дівчинки. [31]

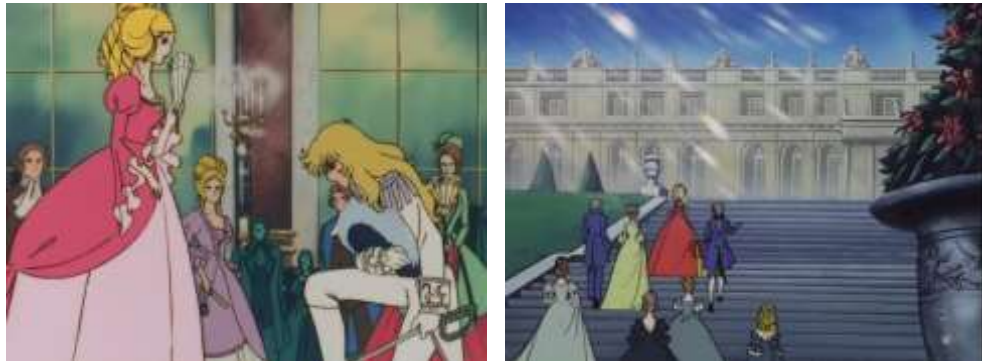
Тобто класична європейська готичність розбавлена залученням елементів лялькової краси. Даний феномен популярний у Японії під терміном «kawaii», що позначає усе миле. Дана схильність Японців прослідковується у всіх аспектах сучасного життя, через створених персонажів, побутових речах, тематичних кафе і тому подібне. Подібна прихильність бере початок із давніх часів, коли у філософії

та живописі концепція краси була одною з головних, що було розглянуто у попередніх розділах. Даний образ готичної лоліти, є підвидом загального образу лоліти. Існують інші – класична, солодка, пізніше приєдналися такі як панк, гуро і хіме. Образи лоліт залучаються у використанні в різних анімаційних творах Японії, таких як «Портрет крихітки Козетти» 2004 р. («Le Portrait de Petit Cossette»), «Шікі» 2010 р. («Shiki»). Лоліта, виступає як елемент японської культури, як частина життя реальних людей, що знайшло відображення у творчості, відповідаючи усім характерним і естетичним вподобанням японців. [38; 54]

Інший стиль який проявився у анімаційних продуктах Японії – бароко, залучення, більшою мірою, відбулося через відповідні пишні костюми та декоративні елементи, залучення стилю життя, такі як бали, які стали атрибутом епохи. З історичного плану це архітектура, скульптура та живопис, які фігурують у творах різних стилістик. Тобто сама барочна стилістика проявляється побіжно як додаток до загальної картини, часто використовується щоб підкреслити розкіш певних осіб або місць. Подібна ситуація склалася і з рококо, яке виступає фрагментарно у певних моментах, як додаток разом із домішками інших стилей. Через дані обставини, дві стилістики розглядають у комплексі у даній роботі.

Серед чистих зразків, можна відмітити показове аніме, яке представляє собою дух бароко – «Троянда Версалю» 1979 р. («Versailles no Bara»). Основою аніме стала одноіменна манга авторки Рійоко Ікеди, яка створила найбільш популярний твір стилю сьодзьо, через що в аніме помітні деякі риси рококо, які проявляються у м'якій, пастельній кольоровій гамі твору, наївний мотив у перші половині серіалу. Анімаційний твір носить історичний характер, сюжет розповідає про життя королівського двору Версалю із усіма належними інтригами та загальне положення, яке панувало під час правління Людовіка XVI. (Рис. 3.1.6.) Зазирнути за куліси життя глядач може завдяки головній героїні леді Оскар, яка слугує королеві Марії-Антуанетті та утримує порядок у житті вельмож. Твір включає залучення багатьох відомих історичних осіб як Ганс Аксель фон Ферзен, графиня Дюбаррі, Луї Філіпп Жозеф, графиня Поліньяк, Максиміліан Робесп'єр, та інших разом із подіями пов'язаними з ними та загальних умонастроїв, таких як Велика

французька революція, у започаткуванні та в активному розвитку. Разом із цим залучаються оригінальні персонажі, які органічно вплітаються у історичний контекст та слугують урізноманітненням відомих подій і сюжетів. [24; 69]



Манга та анімаційний твір справив враження на фанатів Японії, Європи, і згодом Америки, і був випущений фільм японо-французький «Леді Оскар» 1979 р., він не набрав популярності, але його існування є підтвердженням широкого захоплення і є фактично впливом Японії на Європу. Зважаючи на захоплення іноземними глядачами, можна оцінити як твір справив враження і здобув увагу корінного населення. Під впливом даного аніме, японська група «LAREINE» зробила кавер на пісню, що звучить на початку кожної анімаційної серії – опенінгу, під назвою «Bara wa Utsukushiku Chiru» у 1998 р., виконавиця якого в оригіналі Хіроко Судзукі. Каміджо, у минулому вокаліст гурту «LAREINE», після зупинки їх діяльності, і безтерміновій перерві у діяльності гурту «Versailles», розпочав сольну кар'єру та у 2015 р. випустив новий кавер на опенінг анімаційного серіалу. Нова версія відрізняється більшими готично-бароковими впливами разом із складнішим звучанням та вокалом. Перший варіант, відрізняється наближенням до атмосфери самого серіалу у стилістиці романтико-рококо. [16; 35; 36]

Образ гурту «Versailles» побудований на стилістиці Франції, у суміші різних періодів. Проявлення виступають у візуальних мотивах костюмів, які поєднують риси бароко, які відрізняються вишуканістю матеріалів та складністю крою, із залученням додаткових характерних елементів, та японського стилю «visual kei», який популярний серед виконавців напрямлення японського року, який отримав назву «j-rock». Готичні риси звучать у возвишених тонах музики, та зверненнях до

тематик жертви, вампірів і відплати. Зовнішній вигляд вокаліста групи – Каміджо, відсилає до головної героїні «Троянди Версалю», через подібну зачіску із кольором волосся, костюмом на кшталт французького військовокомандуючого, та манерам, які прослідковуються під час виступу на сцені. Оскар – стала прототипом відданості, гідності, краси і грації, яка широко вразила публіку і знайшла широкий відклик аудиторії у фізичному проявленні. (Рис. 3.1.6.) [73]



Інший анімаційний серіал, події якого відбуваються у подібних часових рамках до «Троянди Версалю» є «Шевальє д'Еон» 2007 р. («Chevalier: Le Chevalier D'Еон»). Твір був зроблений по однойменній манга То Убуката 2005 р. Головною героїнею є реальна історична особа Шевальє д'Еон, яка слугувала королю Людовіку XV у ролі шпигунки. Тематика Франції XVIII ст. була обрана через популярність серед голлівудських тем декадансу та пригод і таким чином можливість захопити більше аудиторії ідучи в ногу зі світовими вподобаннями. Індивідуальний підхід японців проявився у серіалі в поєднанні реальних історичних фактів та легенд, із домішкою фентезійних віянь. За для створення ситуацій, задумках режисером, певні історичні факти були змінені, щоб персонажі змогли взаємодіяти один з одним, це стосується Д'Еон, графа Сен-Жермена та Луї-Огюста які були при палаці в різний час. Окрім історичних та напівісторичних персонажів, в аніме присутні теми окультизму та алхімії, які гармонічно обігрують і складають оригінальну базу твору. [37; 65]

Найвизначнішими з достоїнств анімаційного твору є його правильна побудова, баланс між дією, інтригою та драмою, які поступово розкриваються у сюжеті. У кожному епізоді наявний розвиток подій і бойові сцени, що створює загальну динаміку, яка пригортає увагу глядача. У сюжеті дві складові гармонійно співіснують паралельно – з одного боку драматична поезія біблійних псалмів, яка поєднується із музичною партитурою, створюючи возвищені сцени драматично впливу, та з іншого – соціальні невдоволені умонастрої. [65]

Відмінною рисою даного аніме, на тлі інших, є не типовий дизайн персонажів, який виражається у наближенні пропорцій очей до реальних. Одним з головних атрибутів аніме персонажів є великі очі, через які художники передають більшість емоцій, в даному творі лише очі одної з героїнь, Робін, збільшені. Іншою впливовою рисою є кропітна робота над костюмами за для достовірності і реалістичності. Стилiстика бароко, рококо і готики виражені у дизайні персонажів і загальній атмосфері, що передає дух Франції XVIII ст. Приділення уваги розповсюдилося на задні фони, які є не просто тлом, більш спрощені і грубоваті варіанти поєднуються із вишуканими, які за допомогою комп'ютерної графіки були виведені на високий рівень і архітектурні форми відрізняються точністю, особливо ефектно виглядають простори Версальського палацу. У анімаційному творі використовуються характерні для аніме застигли кадри, але скорочення кадрів, у сценах бою, та інших, де важливі деталі, відсутні. [51; 65] (Рис. 3.1.7.)



Одним з напрямлень до якого зверталися через анімаційну індустрію був реалізм, який у європейському мистецтві захоплює з видів мистецтва в основному живопис та літературу. У контекстний центр творів виноситься зображення реальної дійсності без прикрас, головним героєм яких є типовий персонаж у

типових обставинах. З огляду на контекст анімаційних творів, натуралізм поєднується із фантастичними елементами, які є одною з частин творчості Японії, але реалізм залишається як один із ключових елементів твору. [20]

Один із характерних творів «Гангста» 2015 р. («Gangsta»). Анімаційний твір був знятий по однойменній манга автора Коске, який слідує по сюжету. Головні персонажі Ніколас, Уоррік та Алекс живуть у неблагополучному місті Ергастулум, назва яка у Стародавньому Римі позначала яму для утримання неслухняних рабів, або для покарання. У сюжеті розповідається про життя різноробочих, які виконують завдання від доставки товару до вбивств, вони не цураються братися за будь які замовлення, за які їм заплатять. Анімаційний твір розрахований на дорослу аудиторію, усі вади життя не приховуються, а навпаки подаються у реалістичному світі. Це стосується і головного героя Уоріка, який має ваду слуху і веде діалог за допомогою жестів, але не дивлячись на недолік, він справляється зі своїми обов'язками завдяки своїм здібностям, оскільки у минулому був солдатом, на яких проводили експерименти наділивши надлюдською силою. [29; 55]

Не дивлячись на невеликий підтекст фантастики, твір лишається реалістичним, оскільки головну увагу приділено нелегкому життю гангстерів із буденними справами, з якими пов'язані насилля, вбивства, наркотики і торгування людським тілом. Атмосферу підкреслено темною палітрою кольорової гами, на тлі яких яскравими плямами виділяється кров та декілька ключових яскравих кольорів, які виступають акцентами. Подібні прийоми створюють додатковий морок, який окреслює ситуацію і світ у якому живуть люди. (Рис. 3.1.8.)





Анімаційний твір «Прикрась прощальний ранок квітами обіцянок» 2018 р. («Maquia – When the Promised Flower Blooms») є повнометражним фільмом, показ якого відбувся навіть у кінотеатрах України. В центрі подій є головна героїня Макія, одна з іольфів – істота яка плете тканину, що зберігає спогади минулого. Вона знаходить покинуту дитину, єдину вижившу у селі після знищення, та бере на себе відповідальність за неї, перетворюючись з незвичної істоти, на материнську постать, яка вливається у суспільство.

На тлі фентезійних мотивів, які проявляються у наявності різних рас таких як іольфи та ренати, у творі порушуються питання взаємовідносин між людьми. В даному випадку проблеми матері і дитини, порозуміння між різними поколіннями та складність виховання. В творі розкриваються побутові моменти дорослішання дитини, її непокоря, матері, яка любить дитину як свою і страждає через переживання за неї. Паралельно відбувається пошук вкраденої іольфки та розв'язок інших суспільно-політичних проблем які постають на шляху. Через фантастичних істот які нагадують драконів, ренатів, порушуються питання емоційного впливу на людей, уособлення їх внутрішнього чуттєвого балансу. Разом із цим жорстоке відношення людей до істот інших рас, порушує показ істиною сутності людей, які не замислюються над тим що вони роблять, спрацьовують колективні інстинкти які штовхають людей на нерозумні рішення.

У аніме події розгортаються на тлі середньовічного міста, з характерними мурами, замком, трактирами, та іншими складовими архітектури які характеризують час. Люди носять прості, відповідні тогочасні середньовічні костюми. Мальовка анімаційного твору є не дуже деталізована, але і не занадто спрощена, основний акцент робиться на ефектні переходи та плавну анімацію.

Кольорова гама твору є пастельно-яскравою, що згладжує невеселі умонастрої, що супроводжують увесь сюжет, разом із цим оперування контрастами і насиченістю кольорів створює підкреслено драматичні ефекти у певних сценах. (Рис. 3.1.9.) [7; 10]



Анімаційний твір заставляє замислитися над багатьма аспектами людського життя і вчинків. У фіналі твору японці проявили свій потенціал у вищій мірі – звернення до емоцій глядачів, є одним із компонентів якими славляться аніме. Завдяки емоціям, які спонукають створеними подіями та прийомами оберненими на їх прояви, та разом із гарною анімацією, дане аніме вразило публіку, яка високо оцінила даний твір, включаючи українських критиків. Робота отримала золоту медаль на двадцять першому Шанхайському міжнародному кінофестивалі. Оцінка даного твору, стала першим досягненням в категорії анімації створеної в 2015 р. Це вдруге коли загалом твір японського походження отримав нагороду за тринадцять років, починаючи від 2005 р. із кінофільмом «Деревенська фотокнига». [6]

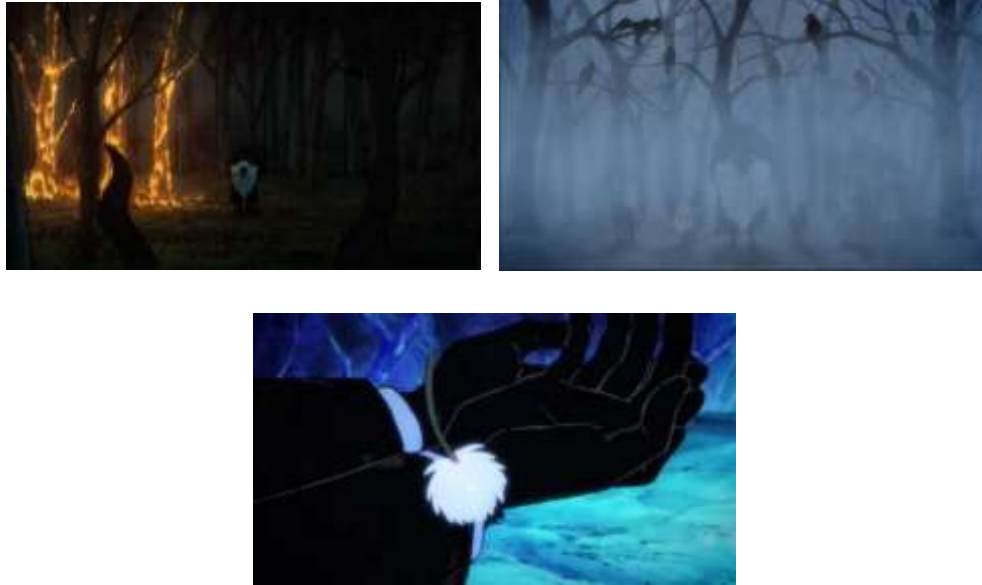
Продукти анімаційної індустрії Японії відрізняються вираженим символізмом, який не оминає жоден твір. Тяжіння до інакомовлень, натяків, алегорій, інших аналогічних прийомів стали одним із ключових пунктів, які вирізняють анімацію даної країни від інших. Розгляд символізму, з огляду на

європейський період, та як окремого напрямку у неоднозначній творчості Японії, окреслюється більшим вмістом символів, які складають більшу візуальну частину твору і є суттю його сюжету.

Один з найхарактерніших зразків «Дівчинка з іншої сторони» 2022 р. («Totsukuni no Shōjo») основою твору виступає манга з одинадцяти томів, яка виходила у продовж 2015–2021 рр. В сюжетній основі аніме, оригінальний світ розподілений на дві частини: Внутрішній, який населяють люди, та Зовнішній – ліс заражений прокляттям, який повниться істотами Іноземцями. Дівчинка Шива лишається єдиною вижившою серед групи потрапивших у Зовнішнє коло людей, яких спіткало прокляття. Її зустрічає Іноземець, який серед інших подібних істот вирізняється людяністю, Шива дає йому прізвисько «Вчитель». Разом вони вчаться жити бік о бік у закинутому будинку, який слугує домівкою певний час, а потім відправляються у мандри. [49; 59]

Анімація у творі наближена до європейських зразків – плавна та тривимірна. Для даного ефекту використовується багато кадрів, які передають частоту руху найдрібніших елементів по заданій амплітуді. Іншим ключовим елементом виступає мальовка, яка носить візуально акварельний характер, із поєднанням манери штриховки, характерної для рисунків. Стиль твору виділяється авторськими рисами, що вирізняє його на тлі інших зразків. Мінімалізм у зображенні предметів та персонажів допомагає паралельно із огляданням візуальної складової, яка завдяки описаним вище засобам та у подальшому аналізі, виходить на високий рівень, зосередитися на символах, які виступають як у фізичних образах так і у діалогових формах. (Рис. 3.1.10.)





Даний твір відмічається досить абстрактним характером, розуміння сенсу якого можна трактувати опираючись від загальних очевидних символів та власного світосприйняття та філософії, із залученням фантазії. О образах Шиви і «Вчителя» вказаний початок світлого і темного, що відображається напряму у кольоровій гамі персонажів і стилістиці – Шива, маленька дівчинка, в мальовці образу якої домінує мінімалізм, який походить на класичні взірці з живопису на сувоях – маленькі очі-крапки, символічно намічений рот та небагаточисельні кадри де присутній натяк на ніс. З одягу це просте біле плаття майже до пола, з двома чорними гудзиками та чорні чобітки. Біле волосся та світлий колір шкіри відтіняється пастельними рум'янами, які натякають на юний вік персонажа та її приналежність до істоти пов'язаної із життям, що важливо у контексті світу у який вона потрапила. Її життєва сила проявляється і у перевтіленні на кульбабу у фінальному епізоді, що позначає крихкість і тендітність, які властиві людській сутності.

«Вчитель», Іноземець, висока істота з чорною головою подібною до черепа рогатої худоби, на якій виділяються великі білі очі, та який має довгий тонкий хвіст. Білими акцентами виступають платок пов'язаний у барочній манері, манжети сорочки та довгі шкарпетки. Чорним домінуючим кольором означено довгий плащ, штани, туфлі, та тіло істоти. Текстуру хутра на голові позначено акварельною димкою, яка відсилає до іноземної суті істоти, натякаючи на несталість фізичної форми, здатної до зміни. Людська одяга є символом не до кінця втраченої пам'яті

про людське минуле, яке було у героя, і що збереглися у людських почуттях, які дозволили йому не лишитися осторонь і взяти під опіку Шиву. Інші подібні істоти, що виступають у анімаційному фільмі допоміжними персонажами, більше походять на демонічні сутності, які є часиною світу природи, і набувають образів подібних до тварин, з метою пристосування до навколишнього середовища.

Обидва головних героя є втраченими для своїх світів, через минуле, у Шиви – втрата родини, у «Вчителя» втрата пам'яті, що не дозволяє їм грати свою типову роль, і через обставини, вони ментально лишуються на грані двох світів. Це дозволило об'єднатися світлої живої енергії, та темної, проклятої, які допомагають зрозуміти один одному, що робити далі із життям. Але вони не є представниками «чистих» розумінь добра і зла, через вже частково означених моментів та з боку «Вчителя» – людяності по відношенню до Шиви, хоча на початку анімаційного твору, він убив інших потрапивших у Ліс людей, пожалівши лише дівчинку; з боку Шиви – вона не підхопила прокляття, що дозволяє говорити про прийняття Зовнішнього світу, місця, яке населяють лише демонічні істоти, та прийняття Лісом, що було показано у фінальному епізоді біля озера.

Кольорова гама твору окрім білого – кольору чистоти та невинності, чорного – потустороннього, включає зелений і коричневий, якими позначений природній, живий світ, усе що пов'язано з Лісом на пряму – чорне, та помаранчевий – колір вогню, тепла та пошуку. Прості для трактування кольорові символи включені, як і спрощена, але оригінальна мальовка, для урівноваження контекстного навантаження, як і сенсу, який закладений у твір. Кожен повторний перегляд анімаційного твору, дозволяє по різному подивитися на нього, та зробити нові висновки, щодо зв'язка двох світів, ролі головних героїв, монологів Іноземної істоти, яка зверталася до «Вчителя» із попередженнями та інших моментів, які були представлені у творі.

Даний твір є підвидом анімації з назвою OAV – «Original Anime Video», частіше зустрічається інша варіація OVA, що може брати манга за орієнтир, але більша частина має носити самостійний характер. Особливістю даного виду є, як

правило, вища якість ніж у звичайного аніме, за рахунок виділення більших фінансів та часу для створення продукту. Відрізняє OVA також від класичного аніме, орієнтиром на ринок, а не на показ як телевізійне шоу. [45]

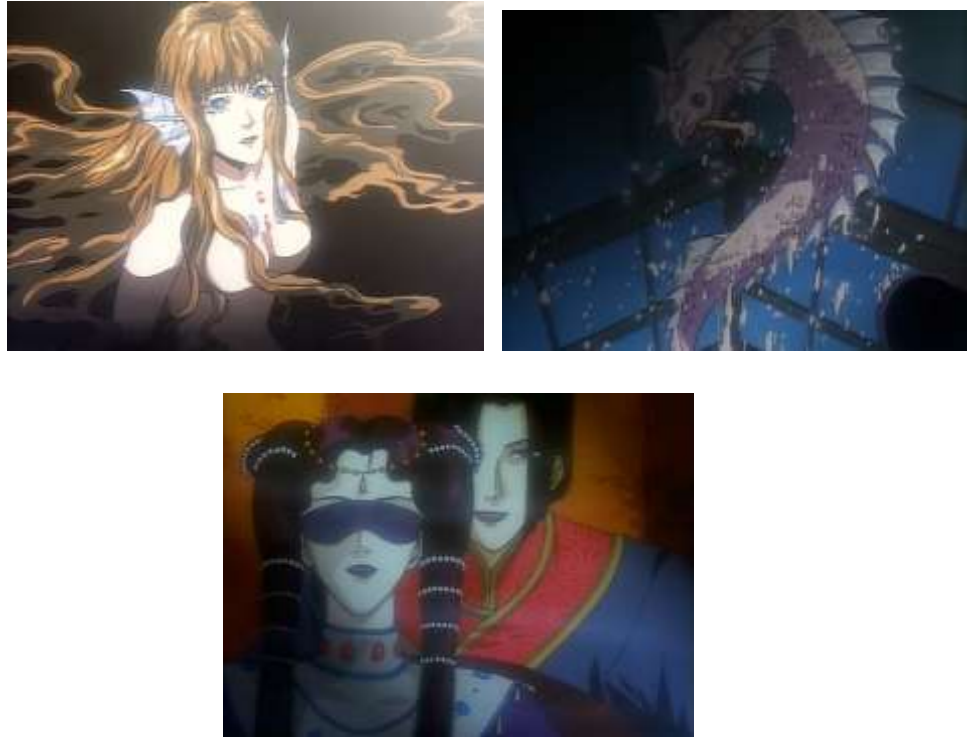
Іншим твором є «Магазинчик жахів» 1999 р. («Pet Shop of Horrors»), створений по манга 1995 р. Мацурі Акіно. Події розгортаються довкола зоомагазину, розташованому у китайському кварталі Америки, власник якого граф Ді. За ним веде спостереження поліцейський Оркот, оскільки у справах пов'язаних із смертями багатьох людей, побіжно залучений даний магазин, який відвідували всі жертви. [47]

Анімаційний серіал складається із чотирьох серій «Daughter», «Delicious», «Despair» та «Dual», які всі починаються на літеру «D», відсилаючи до імені графа. Існує припущення, що даний акцент натякає на приналежність графа до раси вампірів. Певні елементи зовнішнього вигляду явно виділяють його серед персонажів такі як гетерохромія, ліве око фіолетове, праве жовте, та довгі нігті на кшталт кігтів пофарбовані у рожевий. Манера поведінки графа, неспішна та впевнена у будь-якій ситуації і головний аргумент – здібність утримувати у себе в магазині істот різного походження, що натякає на масштабний досвід та силу у купі із іншими невіддільними трактовці здібностям. [46]

Кожна серія включає прихід людини, яка убита горем і потребує підтримки, тоді граф Ді, обирає відповідну екзотичну тварину, яка зможе допомогти у конкретній ситуації і надає інструкції, наголошуючи про важливість їх дотримання. Але люди ігнорують ці вказівки і у результаті стають жертвами своїх помилок і неприборканих тварин. Незвичність тварин полягає не тільки до приналежності до рідкісних видів, точна назва яких не озвучується, таких як східний тигр, кролик з берегів Австралії, риба масштабних розмірів, але продана як русалка, ящірка стародавнього виду медузи, та цилінь, але і у набутті ними візуальної людської подобі, але з оригінальним відповідним до тварин характером.

Візуальний ряд поєднує певні ознаки сюрреалізму, через перетворення тварин, та сценам в зоомагазині які відбуваються ніби у сні, через «замилення»

другорядних деталей, ореола освітлення на ключові частини та ефект ефемерності створений додатково димкою. Кольорова гама твору, в основному, будується на контрастах темної атмосфери з якої виділяються яскраві та пастельні, головне, світлі елементи, що створює додатковий ефект нереальності подій, що відбуваються. Основний сюжет відбувається в атмосфері ночі, що забезпечує містичність твору на ряду з іншими складовими. (Рис. 3.1.11.)



Анімація твору вище середнього, що забезпечується багатьма кадрами гарної якості у поєднанні з комп'ютерною графікою, яка відповідає візуально прийнятним нормам, але виділяється на загальному тлі. Мальовка з деталізацією елементів характерна для студії Madhouse, яка творила окрім «Магазинчика жахів», вже досліджений твір «Мисливець на вампірів Ді: жага крові». [43]

Наступний напрям футуризм, проявив себе у найширшому значенні серед усіх європейських напрямлень. Привнесення відбулося українським започатківцем руху футуризму Давидом Бурлюком, який у 1920 р. відвідав Японію разом з близько чотирьохсот авангардними картинами. Японська художня спільнота прийняла роботи митця, який окрім написання картин і організацій виставок проводив лекції на художні тематики зокрема і футуризму. [1]

Була видана робота «Manifesto of the Japanese futurist movemet» 1921 р., автора футуристичних новел Хірато Ренкічі. Робота складається з окремих тез, у яких подається осмислення руху, його значення для тогочасних людей. У тексті місто трактується як двигун, а його ядро динамо-електричне, яке у минулому було генератором енергії богів, а тепер належить людям. Саме механічне динамо-електричне втручання, яке проявилось у вигляді постачання світла, тепла і постійного ритму стало початком нового руху. [32]

«Intuition should be substituted for knowledge; the enemy of Futurism's anti-art is the concept. "Time and space have already died, and we already live in the absolute." We must quickly volunteer ourselves, dash forward blindly, and create. All that remains is simply the active energy of humanness that attempts to feel directly a supreme rhythm (god's instinct) in the chaos before one's eyes». [32] Дана цитата розкриває основні положення сенсу який закладався у японський футуризм. У даній тезі активно прослідковується постапокаліптичні умонастрої, які виражаються у спонуканні відкинути минуле і перейти до пізнання світу через власні інстинкти та почуття, які мають штовхати людей на рух уперед без цілі. Ці мотиви якнайкраще передають атмосферу, яка прослідковується у анімаційній творчості, яка стала уособленням літературних пошуків.

Одним із найхарактерніших футуристичних анімаційних серіалів, який здобув популярність «Ерго Проксі» 2006 р. («Ergo Proxy») першоджерело якого виступає однойменна манга студії Manglobe 2006 р. Сюжет розвертається навколо героїні Ріл Маєр, яка проживає у місті під куполом Ромбо – одне із вцілілих місць, яке накрите за для забезпечення від нестабільного навколишнього середовища. Місто населяють люди і андроїди які співіснують разом за для забезпечення комфортного існування. Після нападу на героїню маловивченої істоти під назвою Проксі, вона вирішує розслідувати це діло яке влада намагається звести нанівець, чим ще більше пригортає увагу Ріл. Пошуки зводять її з іншими героями Вінсентом та Піно, які стають залучені у таємниці, та продовжують шлях з головною героїнею. [27]

Робота присвячена тематикам наукової фантастики, з елементами кіберпанку та постапокаліпсису. Футуристичні теми-роздуми протиставлення людина – технології, логіка – емоції, свобода – контроль, знаходять відображення і прослідковують протягом усього серіалу, часто зводячи глядача до складних і заплутаних висновків. Хаос стає одним із ключових елементів оповіді, яка несе експериментальний характер, підкидаючи різні головоломки глядачам з метою збити з глузду, шляхом стирання кордонів часу і світом реального і сну. [52]

Атмосфера серіалу передається візуальним оформленням, яке є одною з найсильніших сторін – постапокаліптичні види на міста та його архітектуру, пусті пейзажі, громіздка техніка. Дизайн персонажів створений із залученням різнобарвних стилістик – кіберпанку, які виражаються у вигляді андроїдів, готики, яку представляє головна героїня Ріл, та стилістику «kawaiі», що проявляється у образі Піно, та певних епізодичних персонажах. Кольорова гама серіалу відповідає підтемам і підкреслює морок атмосфери коричнево-сірими відтінками. В деяких епізодах використовується ефект на кшталт туману, який поглинає кольору, роблячи візуальну картинку практично безбарвною. (Рис. 3.1.12.) [52]



З недоліків роботи можна відмітити зміни пропорцій обличь персонажів, що свідчить про помітне втручання додаткової команди. Також характерна втрата деталізації у сценах активних дій, ця проблема є розповсюдженою через обмежений бюджет, який виділяється на анімаційні твори.

Одним із незвичних втручань, треба відмітити, залучення треку іноземного походження у фінальній сцені анімаційного серіалу. Дослідники визначають, що трек «Paranoid Android», англійської рок групи Radiohead, якнайкраще вписується під абстрактну сцену, створюючи важкий настрій атмосфері. Даний випадок один з небагатьох, коли у продукти японської анімації «старих зразків» потрапляє музика з-за моря. [39]

Інший приклад одного з найвизначніших анімаційних творів, який був одним із найпопулярніших на початку випуску і лишається серед них, серія анімаційних творів «Євангеліон» 1995 р. («Neon Genesis Evangelion»). В центрі подій Сіндзі Ікарі, хлопчик який проживає у світі, незавдога до основного сюжету в якому стався апокаліпсис. За для безпеки громадян, було обрано групу дітей які за допомогою роботів Єва зможуть протистояти нападаючим силам – Янголам, істотам, які послані були для знищення людства. У ході сюжету постають багато питань, відповіді на які виявляються зрозуміти ще складніше. [44]

Над створенням проекту працював колектив, імена яких які згодом стали видатними, завдяки яким було створено багато відомих і визнаних анімаційних творів. Серед них режисери, яким було надано доступ до розкадрування та окремим епізодам, Сейдзі Мідзума, який працював над «Стальним алхіміком» та «Бетонною Революцією», Тенсай Окаму – «Вовчий дощ», «Темніше чорного». Дизайнером персонажів виступив Йосіюкі Садамото, чий кутастих та експресивний стиль визначив класичну епоху студії Gainax. [23]

Вирізняється і музична тема, пісня в кінці кожної серії – ендінг, «Fly Me to the Moon» написана американським композитором Бартом Ховардом, і у 1996 р. посіла п'ятнадцяте місце найкращих пісень з аніме у японському журналі вісімнадцятого гран-прі «Animage». [12]

Кожен кадр анімаційного серіалу повниться важливими складовими, елементами, які дозволяють більше дізнатися про світ. Завдяки поєднанням довгих епізодів що розкривають міжособові драматичні стосунки та активні сцени протистояння з ворогами, долучаючи до цього підхід з ретельною увагою до декорацій сцен, анімаційний твір справляє враження життєвої сили та реалістичності усіх складових, та твору в цілому. Для збільшення емоційного ефекту використовуються довгі кадри та крупні плани, які спрямовані не на персонажів, а на частини декорацій сцен та пейзажів; швидкі переходи між діалогами; емоційні кадри з персонажами; акцент на певні частини тіла. [23]

Анімаційний твір включає усі прийоми спрямовані на психологічну атаку, яка змушує відчувати атмосферу неминучої гибелі, яка з кожним новим епізодом все більше підступає і стає не можливою для ігнорування. Для цього найактивніше використовується дисонанс – у атмосфері тривожності та недовомленості, персонажі продовжують вести своє нормальне життя, коли не мають роботу відбивати атаки ворогів. Кольорова гама твору побудована на різних типах контрасту яка в залежності від ступеня емоційної напруги відповідно. Найпопулярніший це контраст світлого і темного та контраст по насиченості, які у поєднанні викликають тривожні почуття у глядача, створюючи атмосферу для контексту. (Рис. 3.1.13.)



Сцени боїв в даному аніме визнані одні з найкращих, через реалістичність, яка проявляється у передачі справжньої ваги і масштабів роботів та монстрів у русі. Це стає можливим завдяки показу землі, що дрижить під ногами габаритних істот, хмарам пилу що підіймаються, пошкоджені частини відвалюються та руйнують об'єкти на землі. Постановка сцен бою направлена не на естетизм легкої грації, а на передачу руйнівної сили та жаху від подій, що відбуваються. [23]

Опір у даному аніме іде більше на візуальну складову, та на емоційний спектр, ніж на сюжет. В цілому, твір «Євангеліон» носить багато символічних рис, що складаються з інакомовлень та певним елементам, які відсилають до пояснення ситуації. Окрім цього, опір на показ емоцій та психологічних травм, які проявляються у багатьох деталях і підкреслюються для досягнення емоційного відклику глядачів, через показ з досконалим реалізмом. Також у творі залучається тематика самопізнання у всесвіті та індивідуальності, що показано не тільки через головного героя, але і через усіх персонажів, які переживають кожен свою проблему.

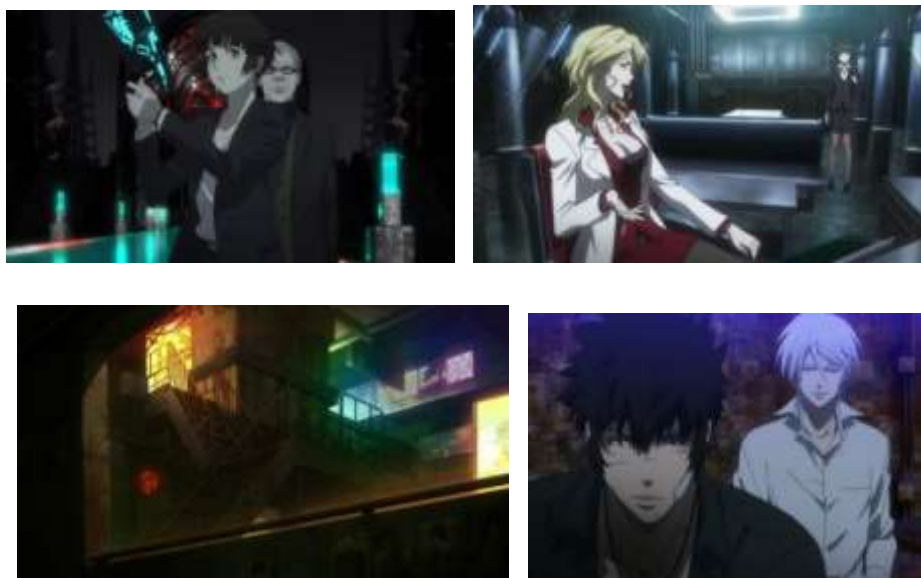
Дане аніме є прикладом поєднання футуризму, символізму, реалізму та романтизму, основні компоненти яких були гармонійно поєднані, та доповнені завдяки іншим жанрам та факторам, які позитивно вплинули на загальну картину, в результаті, ставши одним з найкращих і найвідоміших взірців продукції анімаційної індустрії.

Інший футуристичний анімаційний серіал носить назву «Психопаспорт» («Psycho-Pass») перший сезон припадає на 2012 р. Події розвертають у майбутньому, в якому поліція може відслідковувати психоемоційний стан громадян за допомогою спеціальної зброї – домінатора, яка активується лише при виявленні емоційної нестабільності. Головною героїнею виступає Акане Цунеморі, яка вступила працювати інспектором у поліції, розслідуючи злочини та згодом починає досліджувати систему безпеки, яка має відхилення. [48]

У творі є натяки які посиляють до розуміння, що версія майбутнього світу, представленого в аніме, є варіацією реального. Про це свідчать візуальні елементи,

такі як напис на диску «Johnny Nemonic» у третьому епізоді першого сезону, відсилки до творчості Пікассо у п'ятому епізоді, також музичні вставки «Rule Britannia», яка грає на фоні сьомого, восьмого та десятого епізодах. У певній частині анімаційного твору помічені подібності до сюжету трагедії «Тит Андронік» 1592 р. Вільяма Шекспіра. [56]

Анімаційний твір відмічений темною кольоровою гамою, та відображенням основних подій вночі. Темрява провулків, на яких відбуваються вбивства та інші злочини, контрастує з неоновими елементами міста, які виступають освітлюючими елементами. Ці ефекти створюють атмосферу морокової стабільності, яка стає одним із пам'ятних елементів анімаційного серіалу. (Рис. 3.1.14.)



Зачатки стилістики модерну знаходяться у корені японської творчості, які відкрилися для Європи і знайшли відображення у картинах митців, які вбачали у східних зразках вихід для вирішення власних шукань. Декоративізм кольорових плям та вишукана пластика ліній гравюр укійо-е, вплинули на складання одних з ключових мотивів стилістики.

Один із характерних прикладів анімаційний серіал «Мононоке» 2007 р. («Mononoke»). Головним героєм є Аптекарь, який розслідує різні справи пов'язані із демонами та звільняє світ від їх впливів. Дванадцятисерійне аніме складається з п'яти історій, різної динаміки та сюжетом, об'єднує їх головний герой, який завжди знаходить відповіді на три головних питання для знищення мононоке, що є

рушійною силою подій, та стилістика класичних гравюр укійо-е у модерністичному варіанті із залученням оригінальних зразків у вигляді зображення класичних творів мистецтва на декоративних складових анімаційного серіалу. [41]

Кольорове вирішення і мальовка є сильною частиною анімаційного серіалу, яка поєднує м'якість ліній, гру локальних кольорів, спрощену стилістику зображень обличчя – елементи, що відсилають до традиційної японської творчості, та складні поєднання орнаментів різної складності, деталізація певних елементів на тлі, яскрава кольорова гама – виводить анімаційний серіал, у поєднанні з класичними елементами, на рівень стилістики ар-нуво, що виділяє даний твір серед інших візуальною складовою. Додатковим засобом виразності є ефект шорохуватості – напівпрозора текстура, що покладена поверх усіх кольорів. (Рис. 3.1.15.)



Іншими особливостями твору є гіперболізовані емоції, які є характерними для анімаційних творів, але у «Мононоке» виводяться на найвищий рівень, складаючи більшу частину екранного часу, відображаючись на обличчях багатьох персонажів, окрім Аптекаря, який має контроль над ними. Також відсутність музичного супроводження у певних моментах кульмінації, або ледве чутної музики та виведення інших звуків на передній план, додає контрасту і посилення з емоційного боку. [25]

Стідії Gonzo, яка створила «Кров триєдинства», належить інший твір «Ганкуціо: Граф Монте-Крісто» 2008 р. («Gankutsuou») аніме, яке базується на творі Олександра Дюма «Граф Монте-Крісто». Сюжет твору простежується у японській адаптації роману, але із залученням нових оригінальних віянь, які, не дивлячись на ексцентричність, гармонійно поєднуються у роботі. Головний герой, граф Монте-Крісто є вампіром, який, як у оригіналі готує відплату товаришам, що зрадили його. Сюжет твору по більшості змінений через обмежену кількість відведеного часу та футуристичну атмосферу, закладену у основу авторами. Не зважаючи на оригінальний підхід до роману, анімаційний твір зберіг дух і характер роману, разом із складними переплетеннями сюжетних ліній та поворотів. [28; 62]

У анімаційному творі наявна романтично-готична атмосфера, яка характеризується містичними ефектами, неспішним розвитком подій, палітра будується на контрастах яскравих та чорних кольорів. Також присутні різнобарвні текстури, які найбільш вигідніше прослідковуються на одязі героїв, і тим самим характеризуючи їх особистості. Взірці для зображення одягу були взяті з напрацювань американської модельєрки Анни Суї, які представлені у окремому виданні запозичені колекції модних дизайнів. [63]

Візуально незвичним є прийомом статичності візерунків на одязі, які не рухаються з персонажами, а лишаються нижнім тлом, по якому пересувається герой. Підкреслена декоративність мальовки, оперування візерунками і яскравими кольорами, все у гармонічному але насиченому варіанті, що прослідковується у багатьох елементах, відносить твір до модернізму посилаючись на зразкові роботи Гюстава Клімта. [18; 62]

Окрім готичних та модернових віянь, у творі прослідковується барочні меблі та декор у особняку графа Монте-Крісто, який знаходиться у Парижі та виконаний, в свою чергу у ренесансному стилі. Нижня, прихована зала, куди згодом потрапляють герої, належить футуристичним впливам із залученням сюрреалістичних мотивів, в яких використані характерні елементи космосу, механіки та живописних елементів. Футуризм наявний і у самому сюжеті у

вираженні вільних польотів героїв на інші планета, які сприймаються як повсякденність. Транспорт у якому пересуваються герої поєднує футуристичну кутоватість, але зберігає загальну суть реальних зразків. [62; 63] (Рис. 3.1.16.)



Анімація у творі, зважаючи на поєднання технології 2D з 3D на достатньому рівні, з оглядом на допустиму неідеальність. Найкраще використання комп'ютерної графіки відобразилося у сцені бою «мехів» у одному з останніх епізодів анімаційного серіалу. Опір припав на візуальні ефекти описані вище, тому анімація відходить на другий план, разом із погрішностями, які випадають з огляду на інший фокус зору глядача.

У даному творі романтично-готичного характеру, але переважно з модерною візуальною складовою, та футуристичною хронологією, прослідковуються широкі залучення інших стилістик, які, в свою чергу, вдало поєднуються і не викликають дисонансу, даний твір можна назвати еkleктичним. Стилi і прийоми використанi у «Gankutsuou», роблять його одним із шедеврів оперування японцями європейськими стилями та вмінням не тільки гармонійно переробити чужі стилі, а й привнести свої впливи у вигляді додаткової фентезійної тематики, переосмислення і складне інтерпретування класичного європейського роману та власної стилістики.

3.2. Залучення європейської стилістики у сучасних творах

У попередньому підрозділі було досліджено твори, в яких безпосередньо відмічено залучення європейських стилістик у продуктах японської анімації. Часові межі охоплюють від кінця ХХ до ХХІ ст., тобто протягом усього часу відбувалися активні іноземні впливи. У деяких творах ознаки європейських стилістик і напрямлень проявлялися у всіх аспектах: тема, ідея, візуальне втілення, та і в деяких відмічені часткові залучення. Зважаючи на дані обставини, у сучасних творах, особливо останні декілька років, можна помітити западаючу тенденцію яка з кожним роком зростає, а саме неякісні анімаційні твори із однотипним сюжетом, простою анімацією, невиразним дизайном персонажів, і меншого залучення суто японської культури, яка проявляється у продуктах. [4]

На тлі загальним упадків, слід відмітити, також залучення європейських стилістик та напрямлень, а саме їх зменшення, і введення тенденцій постмодернізму, в усіх його хаотичних, непов'язаних, та відірваному від реального мистецтва варіанті. В центрі аніме всі більше фігурує слабкий головний герой, який ніяк не розвивається згодом, а покладається лише на товаришів, або інший варіант, коли головний герой невдаха, помирає у світі реальному і перероджується у іншому, отримуючи незаслужену супер силу та інші допоміжні варіанти. До популярних тайтлів відноситься «Моя геройська академія» («Boku no hero academia») яка наразі складає шість сезонів, починаючи випуск з 2016 р. і буде надалі мати продовження весною 2024 р. розвиток головного героя відсутній, але довкола нього розвертається багато подій і ситуацій які вирішують його знайомі.

Інший приклад «Re:Zero» («Re:Zero kara hajimeru isekai seikatsu»), серіал який фігурує на кранах з 2016 р. до сьогодні, як приклад головного героя який має проблеми у сучасному світі та потрапляє у іншу реальність. Події розвертаються у рамках пригод-буденності та магії. Серед сюжетів однотипних це порятунок світу, у загальному масштабі, або навпаки, звернення уваги цілковито на буденність. Персонажі стають однотипні у візуальному та психологічному плані. Мальовка самого аніме зазнає цілковитого спрощення, через загальну відмову від деталізації,

як самих персонажів, так і тла, яке складається з однотонної заливки з декількома акцентами, надмірне використання одного і того ж тла, через відсутність багатого вибору. До прикладу аніме «Хвиля!» («Wave surfing yappe!») 2021 р. з одною анімаційною сценою змагання на серфінг дошках, яка програється кожен виступ. Також на ситуацію впливає застосування 3D технологій, яке виконано не завжди якісно, деякі твори поєднують візуалізацію 2D та 3D, але через неопрацьованість об'ємних текстур, які зовнішніми ознаками з відблисками нагадують пластмасу, навіть живі об'єкти, це погіршує загальне сприйняття картини. Прикладом може слугувати вище зазначене аніме «Хвиля».

Інший варіант «Візуальна в'язниця» («Visual prison») 2021 р. твір, який носить готичний характер, через темний колорит, в центрі події фігурують персонажі – вампіри, які в даному творі змагаються групами через виконання пісень. Групи «Eclipse» та «Lost Eden» активно звертається у образах та піснях до біблійної тематики жертвовного агнця, янголів та розплати за гріхи. Також фігурують символічні втілення хрестів у мечях з підкресленням даної форми, також декоративні елементи на костюмах, та тату. Додатково представлені одні з найулюбленіших залучень у готичній стилістиці – троянди, червоного, білого, та синього кольорів. Не дивлячись на позитивні елементи, та звернення до готики, дане аніме не може отримати високу оцінку, через неякісні сцени виступів, які створені за допомогою швидкого та дешевого варіанту 3D технологій, з означеними вище рисами.

На тлі даних тенденцій, у сучасних анімаційних творах залучення європейської стилістики, для естетичної краси та зацікавлення європейських глядачів до своїх творів, відходить на другий план і займає нові засоби привертання уваги, а саме розрахунок на масмаркет, через вже отриману всенародну любов та популярність. Проблема здешевлення виробництва та погіршення якості лежить у підтриманні більшої частини людей, спрощених варіантів, як загальна тенденція, що розвивається у всіх сферах життя, залучаючи культуру та мистецтво.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 3

Зважаючи на географічні та культурні особливості Японії, не всі європейські стилі і напрями знайшли своє відображення на теренах східної країни, що вплинуло на мінімальне їх залучення або відсутність певних елементів та мотивів у продуктах анімаційної індустрії. Не зважаючи на дані обставини, кількість анімаційних творів, які можна оцінити, є достатньо великою, то було обрано певну кількість найхарактерніших творів до кожного популярно стилю і напрямку. Розроблено класифікацію за стилями і напрямками, зокрема: - до готичних віднесено – «Ді: мисливець на вампірів», «Мисливець на вампірів Ді: жага крові», «Кров триєдинства», «Темний дворецький», «Готика» у даних творах готичні впливи прослідковуються у загальній атмосфері, костюмах, містицизмі, темно-контрастній кольоровій гамі, сюжеті; - до поєднання стилів бароко і рококо – «Троянда Версалю», «Шевальє д'Еон» який виявився у приналежності до відповідної епохи творів, із залученням історичних персонажів, м'якої кольорової гами, пишних костюмів; до реалізму – «Гангста», «Прикрась прощальний ранок квітами обіцянок» у яких піднімаються питання зверненні на складні аспекти життя та буденні негаразди, в першому випадку сіра кольорова гама посилює відчуття реалістичності, а другий – навпаки, згладжує складну атмосферу застосування пастельних та яскравих відтінків; - до символізму – «Дівчинка з іншої сторони», «Магазинчик жахів» які окреслюються більшим вмістом символів, які складають більшу візуальну частину твору і є суттю його сюжету; - до футуризму – «Ерго Проксі», «Євангеліон», «Психопаспорт» в роботах міститься аспект психології, теми-роздуми протиставлення людина – технології, логіка – емоції, свобода – контроль; - до модерну – «Мононоке», «Граф Монте-Крісто» які виявилися у характерній декоративній мальовці та текстурах.

Європейські твори спонукали до переосмислення стилістики анімаційних творів, видозмінюючи, але залишаючись суттєву частину. Було також розглянуто впливи європейських стилів і напрямів на культуру японців, які позначилися на творчості. Анімаційні твори також посприяли просуненню локальних уподобань та підсиленню національної ідентичності у масах.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У магістерському дослідженні присвяченому становленню японського мистецтва аніме під стилістичним впливом Європи та Америки комплексно та в логічній послідовності вивчено та проаналізовано різні аспекти за обраною проблематикою.

Відповідно до першого розділу доходимо висновку що основні характеристики японської релігії синтоїзм полягають у відсутності обов'язкових правил, священних писань, молитв, та чітких ритуалів. Формальний прояв релігії полягав у затверджених символах: сіменава, торі, сасаке. Будь-яка жива істота, предмет, може слугувати божеством, і будь-яке божество може виконати будь яке прохання. Релігія зумовила неоднорідність у трактуванні, що стало основою для відображення всесвіту, через вкладення символізму.

Формальне відображення філософської основи проявилось у образному трактуванні кольору, простору, зображуваних об'єктів. Любов до природи, закладена у основі релігії, породила неспішність у житті, що виявилася у споглядально-поетичному підході до передачі зображуваного, шляхом використання лінійності та кольорових плям.

Емакімоно, стало першим прототипом сучасної манга, що включало поєднання ілюстрацій з текстовим супроводом, які проглядалися шляхом поступового розгортання з права на ліво. Найхарактерніші зразки припадають на XII – XIII ст. із залученням стильових особливостей ямато-е – зображення людини і природи у повсякденному житті. У гравюрі, укійо-е від XVII ст. остаточно розділився пейзаж та побутові мотиви, приділяючи увагу останньому, та відбулося звернення до людини як особистості. Це породило питання сенсу людського існування, яке тепер розглядалося у контексті праці, як головної цілі. Філософію розгорнув Кацусіка Хокусай, збірники замальовок якого стали першою офіційною манга як терміну у давньому варіанті.

У XIX-XX ст. манга продовжила розвиток на зразках карикатури, відомої з давніх часів, але набула нового втілення стилю і технік привнесених

європейськими та американськими карикатуристами. З другої половини ХХ ст. манга осучаснилася увібравши кінематографічні прийоми, такі як: крупні плани, затування, монтаж щоб передати рух на площині аркушних сторінок, стильтворчо звернені на стародавні зразки – головний акцент на поєднанні лінії та плями, із площиним ефектом, та символізм у текстах та малюнках.

У другому розділі доходимо висновку щодо перших зразків анімації, які були побудовані на старих схемах, і певний час були прийнятними для місцевого населення. З приходом інновацій в країну з'являються амбіційні плани вийти на світовий ринок, скласти конкуренцію Америці. Беручи за основу іноземні зразки, сюжети анімаційних творів японці розпочинають власне виробництво на експериментальному етапі, модифікуючи техніки та технології, але з урахуванням національних особливостей. (Робота Тезуки Осаму «Astro boy»). Автором було використано ряд засобів і прийомів, що охарактеризувало японську анімацію, і закріпило за нею локальну стилістику. Цьому посприяла необхідність створення більш дешевої анімації та швидшого випуску продуктів, для цього використовувалися ряд «трюків» які нівелювали різкість недостачі кадрів і у результаті створювали певну атмосферу готових анімаційних творів, які зацікавили іноземних глядачів.

Культурно-мистецький обмін між країнами торкнувся і класичних творів, що спонукало до творчої і натхненної роботи та створенню власних мистецьких творів. У Японії це виразилося через залучення європейської стилістики до власних анімаційних творів, через власний інтерес і бажання залучити більше глядачів. Із поширенням популяризації «нового мистецтва» прийшли реакції із Америки і Європи, які відобразилися у вигляді власних творів, які наслідують стилістику аніме, отримали назву «анімеск», яка позначає фейкове аніме, тобто не створене у Японії, але наслідує її стилістику. Найактивніші прояви відбулися у компанії «Netflix», яка почала випускати свої американські аніме продукти.

Розглядаючи третій розділ, звертаємо увагу на географічні та культурні особливості Японії, і констатуємо, що не всі європейські стилі і напрями знайшли

своє відображення на теренах східної країни, що вплинуло на мінімальне їх залучення або відсутність певних елементів та мотивів у продуктах анімаційної індустрії. Не зважаючи на дані обставини, кількість анімаційних творів, які можна оцінити, є достатньо великою, то було обрано певну кількість найхарактерніших творів до кожного популярно стилю і напрямку. Розроблено класифікацію за стилями і напрямками, зокрема: - до готичних віднесено – «Ді: мисливець на вампірів», «Мисливець на вампірів Ді: жага крові», «Кров триєдинства», «Темний дворецький», «Готика» у даних творах готичні впливи прослідковуються у загальній атмосфері, костюмах, містицизмі, темно-контрастній кольоровій гамі, сюжеті; - до поєднання стилів бароко і рококо – «Троянда Версалю», «Шевальє д'Еон» який виявився у приналежності до відповідної епохи творів, із залученням історичних персонажів, м'якої кольорової гами, пишних костюмів; до реалізму – «Гангста», «Прикрась прощальний ранок квітами обіцянок» у яких піднімаються питання зверненні на складні аспекти життя та буденні негаразди, в першому випадку сіра кольорова гама посилює відчуття реалістичності, а другий – навпаки, згладжує складну атмосферу застосування пастельних та яскравих відтінків; - до символізму – «Дівчинка з іншої сторони», «Магазинчик жахів» які окреслюються більшим вмістом символів, які складають більшу візуальну частину твору і є суттю його сюжету; - до футуризму – «Ерго Проксі», «Євангеліон», «Психопаспорт» в роботах міститься аспект психології, теми-роздуми протиставлення людина – технології, логіка – емоції, свобода – контроль; - до модерну – «Мононоке», «Граф Монте-Крісто» які виявилися у характерній декоративній мальовці та текстурах.

Європейські твори спонукали до переосмислення стилістики анімаційних творів, видозмінюючи, але залишаючись суттєву частину. Було також розглянуто впливи європейських стилів і напрямів на культуру японців, які позначилися на творчості. Анімаційні твори також посприяли просуненню локальних уподобань та підсиленню національної ідентичності у масах.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бурлюк Давид. *UA View*. URL: <https://uaview.ui.org.ua/ua/artist/Burliuk-David> (дата звернення: 16.11.2023).
2. Вплив японського мистецтва на імпресіонізм. *Мистецтво. Культура. Подорожі*. 2020. URL: <https://www.artculturetravel-ua.org/post/%D0%B2%D0%BF%D0%BB%D0%B8%D0%B2-%D1%8F%D0%BF%D0%BE%D0%BD%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%BE%D0%B3%D0%BE-%D0%BC%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%86%D1%82%D0%B2%D0%B0-%D0%BD%D0%B0-%D1%96%D0%BC%D0%BF%D1%80%D0%B5%D1%81%D1%96%D0%BE%D0%BD%D1%96%D0%B7%D0%BC> (дата звернення: 16.11.2023).
3. Колесник О., Савенко М. Європейська культура в аніме: трансформації та деформації. *Dynamics of the development of world science : abstracts of 5th International scientific and practical conference (January 22–24, 2020). Vancouver, Canada : Perfect Publishing, 2020. P. 590-595.*
4. Колесник О., Савенко М. Тенденція сучасного аніме: СОФТ СКІЛЛС як засіб трансформації суспільства. *Європейські антитоталітарні практики: матеріали Міжнародної наук.-практ. конф. (м. Чернігів, 26–27 червня 2020 р.)*. Чернігів : Десна Поліграф, 2020. С. 116-117.
5. Кравець О. Соціолект субкультури аніме в лінгвокультурному середовищі Японії. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету*. 2020. № 45. Т. 2. С. 82–86.
6. Марі Окада отримала нагороду за кращий анімаційний фільм на шанхайському кінофестивалі. *Редакційний відділ фільму «Наталі»*. 2018. URL: <https://natalie.mu/eiga/news/288239> (дата звернення: 10.10.2023).
7. Місце, де надія пахне квітами. По-японськи. Кіно дня. *УКРІНФОРМ*. 2018. URL: <https://www.ukrinform.ua/rubric-culture/2482375-misce-de-nadia-pahne-kvitami-roaponski-kino-dna.html> (дата звернення: 16.11.2023).

8. Мунд Г., Сааков В. Виставка: Любов Японії до імпресіонізму. *Deutsche Welle*. URL:

<https://www.dw.com/uk/%D0%B2%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B0%D0%B2%D0%BA%D0%B0-%D0%BB%D1%8E%D0%B1%D0%BE%D0%B2-%D1%8F%D0%BF%D0%BE%D0%BD%D1%96%D1%97-%D0%B4%D0%BE-%D1%96%D0%BC%D0%BF%D1%80%D0%B5%D1%81%D1%96%D0%BE%D0%BD%D1%96%D0%B7%D0%BC%D1%83/a-18825910> (дата звернення 16.11.2023).

9. Путівник з японського мистецтва. *Міжнародний культурний портал Експеримент*. 2023. URL: <https://md-eksperiment.org/post/20230821-putivnik-z-yaponskogo-mistectva> (дата звернення: 16.11.2023).

10. Сидоренко Д. Рецензія на аніме «Прикрась прощальний ранок квітами надії». *Віче інфо*. URL: <https://www.weche.info/blog/kino-14/post/retsenziia-na-anime-prikras-proshchalnii-ranok-kvitami-nadiyi-5369> (дата звернення 16.11.2023).

11. Субкультура аніме у молодіжному середовищі: інформаційна довідка із серії «Панорама світу» / [уклад. Н. О. Кліменко]; КЗ КОР «КОБЮ». – К, 2017. – 36 с.

12. 18-й гран-прі аніме. Травень 1996 р. URL: https://web.archive.org/web/20121130222457/http://animage.jp/old/gp/gp_1996.html (дата звернення: 10.10.2023).

13. Animesque. *Tv tropes*. URL: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Animesque> (last accessed: 15.10.2023).

14. Ashkenazi M. Handbook of Japanese mythology. California : ABC-CLIO, 2003. 375 p.

15. Aston W. G. Shinto, the ancient religion of Japan. London : A. Constable & Co, 1907. 83 p.

16. Bara wa Utsukushiku Chiru. *Last.fm*. URL: https://www.last.fm/music/LAREINE/_/Bara+wa+Utsukushiku+Chiru/+wiki (last accessed: 8.10.2023).

17. Beck J. *The animated movie guide*. Chicago : Chicago Review Press 2005. 386 p.
18. Bertschy Z. Review: DVD 1: the count of Monte Cristo. *Anime News Network*. 2005. URL: <https://www.animenewsnetwork.com/review/gankutsuou/dvd-1> (last accessed: 6.10.2023).
19. Black butler. *Anime News Network*. URL: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=10160> (last accessed: 7.10.2023).
20. Brenner R. *Understanding manga and anime*. Westport : ABC-CLIO, 2007. 356 p.
21. Clements J. *Anime: a history*. London : Palgrave Macmillan, 2013. 256 p.
22. Clements J., Mc.Carthy H. *The anime encyclopedia, 3rd revised edition: a century of Japanese animation*. California : Stone Brige Press, 2015. 1160 p.
23. Creamer N. Review: Neon Genesis Evangelion. Episodes 1–26 streaming. *Anime News Network*. 2019. URL: <https://www.animenewsnetwork.com/review/neon-genesis-evangelion/episodes-1-26/.148638> (last accessed: 10.10.2023).
24. Davidson D. Making history: the rose of Versailles. *Anime News Network*. 2012. URL: <https://www.animenewsnetwork.com/feature/2012-10-30> (last accessed: 8.10.2023).
25. Dawn. Mononoke: the hidden gem of horror psychological anime. *Medium*. 2020. URL: <https://dxwn.medium.com/mononoke-the-hidden-gem-of-horror-psychological-anime-e94ce8c90ada> (last accessed: 14.10.2023).
26. Earhart H. B. *Japanese religion: unity and diversity*. California : Wadsworth Pub. Co., 1982. 272 p.
27. Ergo Proxy. *Anime News Network*. URL: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=5115> (last accessed: 10.10.2023).

28. Gankutsuou: the count of Monte Cristo. *Anime News Network*. URL: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=4194> (last accessed: 6.10.2023).

29. Gangsta. *Anime News Network*. URL: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=16623> (last accessed: 9.10.2023).

30. Gosick. *Anime News Network*. URL: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=11759> (last accessed: 7.10.2023).

31. Hardy Bernal K. A. The Lolita Complex: a Japanese fashion subculture and its paradoxes : masters theses. Auckland : Auckland University of Technology, 2011. 282 p.

32. Hirato Renkichi. Manifesto of the Japanese futurist movement. *Cabinet*. URL: <https://www.cabinetmagazine.org/issues/13/renkichi.php> (last accessed: 10.10.2023).

33. Johnson-Woods T. Manga: an anthology of global and cultural perspectives. New Zealand : A&C Black, 2010. 360 p.

34. Krige, John. NATO and the Strengthening of Western Science in the Post-Sputnic Era. *All JOURNALS*. URL: http://edu.alljournals.com.cn/view_abstract.aspx?pcid=B5EDD921F3D863E289B22F36E70174A7007B5F5E43D63598017D41BB67247657&cid=21E2968CE64B12C9&jid=C7AA0E7FE4BBE790AEEBEFF741890BAF&aid=5F695C0DAFE473A0F7D90F725599CA29&yid=9806D0D4EAA9BED3&vid=16D8618C6164A3ED&iid=CA4FD0336C81A37A&sid=35FC3610259C2B32&eid=6270DC1B5693DDAF&referenced_num= (last accessed: 12.11.2023).

35. Lady Oscar. *IMDb*. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0077827/> (last accessed: 8.10.2023).

36. Lareine. *Last.fm*. URL: <https://www.last.fm/music/LAREINE/+wiki> (last accessed: 8.10.2023).

37. Le chevalier D'Eon. *Anime News Network*. URL: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=6536> (last accessed: 8.10.2023).
38. Le portrait de Petite Cossette. *Anime News Network*. URL: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=2908> (last accessed: 7.10.2023).
39. Lynzee Loveridge. 7 times Western music involved anime. *Anime News Network*. 2018. URL: <https://www.animenewsnetwork.com/the-list/2018-09-22/.136812> (last accessed: 10.10.2023).
40. Macwilliams M. W. Japanese visual culture. New York : M.E. Sharpe, 2008. 352 p.
41. Mononoke. *Animation world network*. URL: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=7890> (last accessed: 14.10.2023).
42. Murase M. Japanese art: selection from the Mary and Jackson Burke collection. New York : The Metropolitan Museum of Art, 1975. 347 p.
43. Neison Robert. Pet shop of horrors. *T.H.E.M. Anime Reviews*. URL: <https://themanime.org/viewreview.php?id=327> (last accessed: 13.10.2023).
44. Neon Genesis Evangelion. *Anime News Network*. URL: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=49> (last accessed: 10.10.2023).
45. Original animated video (OAV/OVA). *Anime News Network*. URL: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=35> (last accessed: 12.10.2023).
46. Patten Fred. New from Japan: anime films reviews. *Animation world network*. 2001. URL: <https://www.awn.com/animationworld/new-japan-anime-film-reviews-3> (last accessed: 13.10.2023).

47. Pet shop of horrors. *Anime News Network*. 2022. URL: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=712> (last accessed: 13.10.2023).
48. Psycho–Pass. *Anime News Network*. URL: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=14195> (last accessed: 11.10.2023).
49. Reuben Baron. Girl from other side: siuil, a run. *Anime News Network*. 2022. URL: <https://www.animenewsnetwork.com/review/girl-from-the-other-side/siuil-a-run/.187645> (last accessed: 12.10.2023).
50. Rich. Anime’s great deceptions – the difference between anime and cartoons. 2015. URL: <https://www.tofugu.com/japan/anime-vs-cartoons/> (last accessed: 18.11.2023).
51. Rogers B. Review: Le chevalier D’Eon vol. 1.: Psalm of vengeance. *Frames per second*. 2007. URL: <https://web.archive.org/web/20081208023941/http://www.fpsmagazine.com/review/070220chevalier.php> (last accessed: 8.10.2023).
52. Santos C. Review: Ergo Proxy. *Anime News Network*. 2012. URL: <https://www.animenewsnetwork.com/review/ergo-proxy/dvd-complete-series-anime-classics> (last accessed: 10.10.2023).
53. Schodt F. L. Manga! Manga!: the world of Japanese comics. Tokio; New York; London : Kodansha International, 1986. 260 p.
54. Shiki. *Anime News Network*. URL: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=11302> (last accessed: 7.10.2023).
55. Silverman Rebecca. Review: Gangsta. BD+DVD – the complete series [limited edition]. *Anime News Network*. 2017. URL: <https://www.animenewsnetwork.com/review/gangsta./bd-dvd-the-complete-series-limited-edition/.117905> (last accessed: 9.10.2023).

56. Silverman R. Review: Psycho–Pass. Episodes 1–11 streaming. *Anime News Network*. 2013. URL: <https://www.animenewsnetwork.com/review/psycho-pass/episodes-1> (last accessed: 11.10.2023).
57. Stalker N. Japan: history and culture from classical to cool. California : University of California Press, 2018. 456 p.
58. Teeuwen M. Shinto, a short history. London; New York : RoutledgeCurzon, 2003. 223 p.
59. The girl from other side: siuil, a run. *Anime News Network*. URL: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=24131> (last accessed: 12.10.2023).
60. Timeless Mucha: Mucha to manga – magic of line. *Mucha foundation*. URL: <http://www.muchafoundation.org/en/exhibitions/current-future-exhibitions/exhibition/timeless-mucha-mucha-to-mangathe-magic-of-line> (last accessed: 15.10.2023).
61. Timeless Mucha: Mucha to manga – magic of line. *Tokio art beat*. URL: <https://www.tokyoartbeat.com/en/events/-/2020%2F2A33> (last accessed: 15.10.2023).
62. Theron M. Review: DVD 2: the count of Monte Cristo. *Anime News Network*. 2006. URL: <https://www.animenewsnetwork.com/review/gankutsuou/dvd-2> (last accessed: 6.10.2023).
63. Theron M. Review: Gankutsuou: the count of Monte Cristo. DVD 6. *Anime News Network*. 2006. URL: <https://www.animenewsnetwork.com/review/gankutsuou-the-count-./dvd-6> (last accessed: 6.10.2023).
64. Theron M. Review : Gosick. *Anime News Network*. 2011. URL: <https://www.animenewsnetwork.com/review/gosick> (last accessed: 7.10.2023).
65. Theron M. Review: Le chevalier D'Eon. DVD 1. *Anime News Network*. URL: <https://www.animenewsnetwork.com/review/le-chevalier-d%27eon/dvd-1> (last accessed: 8.10.2023).

66. Theron M. Review: Trinity blood. *Anime News Network*. 2006. URL: <https://www.animenewsnetwork.com/review/trinity-blood-the-movie> (last accessed: 6.10.2023).
67. Theron M. Review: Vampire hunter D. *Anime News Network*. 2015. URL: <https://www.animenewsnetwork.com/review/vampire-hunter-d/blu-ray/.92573> (last accessed: 3.10.2023).
68. Theron M. Review: Vampire hunter D: bloodlust. *Anime News Network*. 2015. URL: <https://www.animenewsnetwork.com/review/vampire-hunter-d/bloodlust/dub.blu-ray/.93165> (last accessed: 5.10.2023).
69. The rose of Versailles. *Anime News Network*. URL: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=451> (last accessed: 8.10.2023).
70. Trinity blood. *Anime News Network*. URL: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=4874> (last accessed: 6.10.2023).
71. Vampire hunter D. *Anime News Network*. URL: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=654> (last accessed: 3.10.2023).
72. Vampire hunter D: bloodlust. *Anime News Network*. URL: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=238> (last accessed: 5.10.2023).
73. Versailles. *The official web site of Versailles*. URL: <https://web.archive.org/web/20110929151222/http://versailles.syncl.jp/> (last accessed: 8.10.2023).
74. Wm. T. de Bary. Sources of Japanese tradition, Vol 2., 1600 to 2000. *Shiba Kokan. Discussing western painting*. New York : Columbia University Press, 2005. P. 310–313.

ДОДАТКИ

Додаток А



Рис. 1.1.1.
Будда Амίδα та
бодхісатви.
Фрагмент
розпису зах.
стіни Кондо.
Монастир
Хорюдзі в
Нара. Поч. VIII
ст.








Рис. 1.1.2.
Мандала двох
світів.
Фрагмент
настінного
розпису пагоди
Дайгодзі в
Нара. 951 р.



Рис. 1.1.3.
Воскресіння
Будди.
Фрагменти.
Храм Теходзі в
Кіото. XI ст.



Рис. 1.1.4.
Бодхісатва
Фуген.
Фрагмент.
Національний
музей Токію.
XII ст.

	<p>Рис. 1.1.5. Фудзівара Такайосі. Гендзі моногатарі. Сцена з глави «Бамбукова ріка». Перша пол. XII ст. Емакімоно.</p>
	<p>Рис. 1.1.6. Недзаме моногатарі. XII ст. Емакімоно.</p>
	<p>Рис. 1.1.7. Емакімоно з храму Іцукусіма. Фрагмент. 1164-1167 рр.</p>
	<p>Рис. 1.1.8. Емакімоно з храму Іцукусіма. Фрагмент. 1164-1167 рр.</p>
	<p>Рис. 1.1.9. Тоба Сьодзьо. Легенда гори Сіги. Фрагмент. Друга пол. XII ст.</p>





			<p>Рис. 1.1.10. Кінні охоронці імператора. Фрагмент сувою XIII ст.</p>
			<p>Рис. 1.1.11. Харунобу Сузукі. Вітер. 1767 р.</p>
			<p>Рис. 1.1.12. Кітагава Утомару. Жінка з гребнем. 1790- ті рр.</p>
			<p>Рис. 1.1.13. Кітагава Утомару. Жінка перед дзеркалом. 1790-ті рр.</p>



Рис. 1.1.14.
Тосюсай
Саряку. Актор
Отоні Онідзі у
ролі Едохей.
1794 р.



Рис. 1.1.15.
Утагава
Тойокуні.
Актор
самурай. XVIII
ст.








Рис. 1.1.16.
Кацусіка
Хокусай.
Манга. Поч.
XIX ст.














Рис. 1.2.1.
Punch.
Карикатура з
журналу 1879
р.

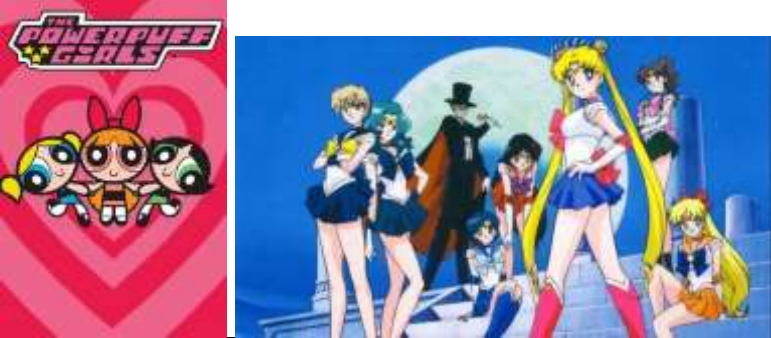












Рис. 1.2.2.
Чарльз
Віргман. Japan
Punch.
Карикатура з
журналу. 1862
р.

	<p>Рис. 1.2.3. Чарльз Віргман. «Japan Punch». Карикатура з журналу 1862 р.</p>
	<p>Рис. 1.2.4. Кінкітіро Хонда. Maguma Chimbun. Обкладинка журналу авторства Фуміо Номури 1877 р.</p>
	<p>Рис. 1.2.5. Ракутен Кітадзава. Пам'ятки Тагосаку та Мокубе в Токіо. 1902 р.</p>
	<p>Рис. 1.2.6. Масаму Янасе. Виховання багатії людини. Фрагмент з коміксу. 1929 р.</p>
	<p>Рис. 1.2.7. Джордж Макманус. Виховання батька. Фрагмент з коміксу. 1913 р.</p>

	<p>1.2.8. Хідезо Кондо. Manga. Обкладинка випуска 1943 р.</p>
	<p>1.2.9. Осаму Тедзука. Новий острів скарбів. Сторінка з манга. 1947 р.</p>
	<p>1.2.10. Порівняльна характеристика Осаму Тедзука «Білий лев Кімба» та Уолта Діснея «Король лев»</p>
	<p>Рис. 1.2.11. Милый стиль з манга «Покемон» 1997 р.</p>

		<p>Рис. 1.2.12. Стиль гекіга з «Берсерк»1990 р.</p>
		<p>Рис.1.2.13. Троянда Версалю. Сторінка з манга. 1972- 1973 рр.</p>
		<p>Рис. 2.1.1. Грабіжник замку Багуда 1926 р. та Багдадський грабіжник 1924 р.</p>
		<p>Рис. 2.1.2. Тоеі Animation Company. Легенда про білу змію. 1958.</p>
		<p>Рис. 2.1.3. Осаму Тедзука. Astro boy. 1963 р.</p>
		<p>Рис. 2.1.4. TMS Entertainment. Акіра. 1988.</p>

	<p>Рис. 2.2.1. Кодзіма Торадзіро. Радість ранку. 1920 р. та Сейкі Курода. Відпочинок під яблуною. 1898 р.</p>
	<p>Рис. 2.2.2. Ікуносукє Сіратакі. Заняття. 1898 р.</p>
	<p>Рис. 2.2.3. Суперкрихітки 1998 р. та Сейлор Мун. 1992 р.</p>
	<p>Рис. 2.2.4. Повністю шпигуни! 2001 р. та Брудна пара. Обкладинка новели</p>
	<p>Рис. 2.2.5. Netflix. Каслванія. 2017 р.; Кров Зевса. 2020 р.; ДОТА: кров дракона. 2021 р.</p>

		<p>Рис. 3.1.1. Ді: мисливець на вампірів. 1985 р.</p>
		<p>Рис. 3.1.2. Мисливець на вампірів Ді: жага крові. 2000 р.</p>
		<p>Рис. 3.1.3. Кров триєдинства. 2005 р.</p>
		<p>Рис. 3.1.4. Темний дворецький. 2008 р.</p>

			
			<p>Рис. 3.1.5. Готика. 2011 р.</p>
		<p>Рис. 3.1.6. Троянда Версалю. 1979 р.</p>	
			
		<p>Рис. 3.1.7. Шевалье д'Еон. 2007 р.</p>	
		<p>Рис. 3.1.8. Гангста. 2015 р.</p>	
			

	<p>Рис. 3.1.9. Прикрась прощальний ранок квітами обіцянок. 2018 р.</p>
	<p>Рис. 3.1.10. Дівчинка з іншої сторони. 2022 р.</p>
	<p>Рис. 3.1.11. Магазинчик жахів. 1999 р.</p>



Рис. 3.1.12.
Ерго Проксі.
2006 р.



Рис. 3.1.13.
Євангеліон.
1995 р.



Рис. 3.1.14.
Психопаспорт.
2012 р.

