

нотатках про враження, спостереження під час перебування в Японії, витриманих у техніці малюнку тушшю, авторка свідомо апелює до традиції *дзуйхіцу*. Її швидкий пензель змальовує подробиці зустрічей з пересічними японцями, персонажами театру кабукі та буденним життям кіюгоських вулиць. Ці проекти стали рефлексією художниці з приводу японської дійсності в умовах посттравматичного синдрому. Проекти відображають, як з кожним візитом до Японії зміщувалися акценти її сприйняття японського суспільства, як у свідомості художниці «трансформувалися міфи про країну та відкривалися нові напівтони справжньої Японії».

Отже, простежуються певні паралелі між старовинним японським поняттям *дзуйхіцу* і художніми прийомами, які використовують українські митці. Наявність таких паралелей свідчить про актуальність щоденникового формату, який може використовуватися автором як автономно, так і в якості парафразу. Прийом слідування за пензлем, як спосіб бачення, як можливість простежити і зафіксувати у часі цінність і неповторність буденних на першій погляд моментів, як художня рефлексія, виявляється затребуваним і актуальним в сучасних візуальних практиках.

С. Пілюгіна

АНИМЕ: ДОСЛІДНИЦЬКІ ПАРАДИГМИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ВИВЧЕННЯ

S. Piliuhina

ANIME: RESEARCH PARADIGMS AND STUDY PERSPECTIVES

Японська анімація є одним із важливих і, без сумніву, впливових явищ сучасної японської культури. Вона давно перестала бути продукцією для внутрішнього попиту, успішно завойовуючи глядацьку аудиторію по всьому світі. У Європі, США і в Україні, зокрема, існують різноманітні інтернет-платформи, що об'єднують шанувальників аніме для обміну актуальною інформацією та дискусій. Водночас до академічного наукового дискурсу аніме як вид аудіовізуального мистецтва потрапив відносно нещодавно — у 2000-х рр. Серед найбільш ґрунтовних праць — монографія І. Кондри «*Душа аніме. Сумісна творчість та історія успіху японських ЗМІ*» (2013). Зазначена праця формує базові знання про виробництво та соціальні аспекти аніме. Техніка анімації та її ретроспективний огляд подані в книзі Т. Ламарр «*Аніме-машина*» (2009), що також дозволяє її віднести до фундаментальних текстів у дослідженні японської анімації. Наступна робота вченого «*Екологія аніме. Генеалогія телебачення, анімації та ігрових медіа*» (2018) вписує аніме у більш широкий контекст розвитку медійної галузі і водночас дозволяє побачити його перспективи.

До праць загального характеру, що пропонують різні з точки зору повноти огляду історії анімації з коментарями відносно найбільш репрезентативних стрічок, можна долучити дослідження Дж. Клементса, Р. Денісона, С. Напье. Серед робіт, які пропонують принципово новітні та перспективні дослідницькі парадигми, відзначимо працю С. Суан «*Парадокс аніме: моделі та практики кризь призму традиційного японського театру*» (2013). Намічені автором паралелі з японськими театральними формами не є вичерпними, але надають змогу зрозуміти принципи та прийоми розробки образно-змістовної структури твору. У книзі Т. Джоліон Барака «*Спираючись на традиції: манга, аніме та релігійність у сучасній Японії*» (2012) подається приклад дослідження репрезентації історико-культурних явищ в аніме.

Значно більшою мірою сучасні дослідження торкаються питань маркетингових стратегій та розвитку аніме, порушують питання економічних, соціологічних, культурологічних аспектів цієї індустрії. Власне естетика та художня мова японської анімації залишаються за межами як формального, так і образно-стилістичного аналізу. До певних виключень відноситься праця А. Суейл «Естетика аніме — японська анімація та «посткінематографічна уява»» (2015), яка не вичерпує усієї проблематики, пов'язаної з художніми якостями японської анімації.

В українському науковому дискурсі японська анімація відсутня як предмет не тільки спеціального вивчення, а й на рівні порівняльних досліджень. Виданий за сприяння Посольства Японії в Україні довідник з аніме («Субкультура аніме у молодіжному середовищі: інформаційна довідка», укладач Н. Кліменко) — систематизована, перекладена українською мовою загальна інформація щодо основних жанрів, майстрів та термінологію аніме.

Підсумовуючи загальний науковий доробок у дослідженнях аніме, відзначимо й розмитість самого поняття: поширюється воно на усю мультиплікацію, чи стосується тільки японського виробництва, чи застосовується до продукції, розробленої за принципами економної прорисовки, винайденими видатним художником манга та аніме — Осаму Тедзука. Залишаються питання і щодо жанрової структури аніме: у дослідженнях японської анімації поняття «жанр» часто використовується як тотожне поняттям «стиль», «мотив» тощо.

Потребують наукової розробки й вивчення засобів художньої виражальності, особливо тих прийомів, що спираються на культурні традиції Японії. Зокрема, у звуковому оформленні аніме про духів використовуються прийоми театру Но. Апеляція до цієї театральної традиції простежується і в символіці кольору волосся у персонажів — герої з рудим волоссям емоційні, а з білим — меланхоліки.

Усталені графічні прийоми у зображенні персонажів, попри очевидний вплив Діснеївської мультиплікації, мають аналоги в театральних масках. Так, наприклад, розмір очей персонажа свідчить про вік: що вони більші, тим герой молодший і більш відкритий до світу.

Непідготовленого глядача може вразити сексуалізація персонажів в аніме, прийоми якої можна знову-таки знайти в японській гравюрі. Для аніме не існує табуованих тем та вікових чи соціальних обмежень, тому для кожної глядацької аудиторії пропонується відповідний сюжетно-тематичний репертуар. Важливим є те, що сам принцип рисованої стрічки знижує гостроту в подачі ризикованих тем.

Потребує переосмислення й творчість провідних майстрів японської анімації. Так, наприклад, доробок Осама Тедзука зазвичай визначається як винайдення тієї самої універсальної мови аніме, що стала загальноприйнятною для наступних поколінь. Його «Астробой» з великими очима символізував початок нової історії японської мультиплікації, що невдовзі завоює світ. Однак у творчій спадщині майстра є роботи високого мистецького штибу, як, наприклад, «Історія кута вулиці», або анімації за японськими переказами, де уся система засобів виражальності розрахована саме на японського глядача.

Дослідження японської традиції анімації дозволить не тільки суттєво доповнити вітчизняний корпус наукової арторієнталістики і відтак сприяти розробці більш цілісної картини японської культури, а й стане у нагоді художникам-практикам для розвитку української мультиплікації.