

УДК 111.852:004.928(520)

Ляшко Л. П.

АНІМАЦІЯ ГАЯО МІЯДЗАКІ В КОНТЕКСТІ ЕСТЕТИЧНОГО ВИХОВАННЯ

У статті подано аналіз творчості всесвітньо відомого японського аніматора Гаяо Міядзакі як засобу естетичного виховання в умовах розвитку інформаційних технологій. На прикладі сюжетів фільмів досліджено естетичні механізми впливу на формування особистості, розкрито ключові цінності, що закладаються у свідомість дитини.

Ключові слова: анімація, аніме, естетичне виховання, естетичне почуття, естетичний смак, персонаж, калокагативність, політ, можливі світи.

В статті представлено аналіз творчості одного з найбільш відомих світових аніматорів Хаяо Міядзакі як засобу естетичного виховання в умовах розвитку інформаційних технологій. На прикладі сюжетів фільмів досліджено естетичні механізми впливу на формування особистості, розкрито ключові цінності, які закладаються в свідомість дитини.

Ключевые слова: анімація, аніме, естетичне виховання, естетичне почуття, естетичний смак, персонаж, калокагативність, політ, можливі світи.

This article analyses art of one of the most famous animators of the world Hayao Miyazaki as a method of aesthetic education in the world of information technology. On the example of film's plots were discovered influence of aesthetic mechanisms on a formation of children's personality, and described fundamental values, that effect on children's consciousness.

The keywords: animation, anime, aesthetic education, aesthetic feel, aesthetic taste, character, kalokagathos, flight, possible worlds.

Постановка проблеми. Послаблення ролі сім'ї, закладів освіти та виховання у процесі виховання підростаючого покоління спричинює посилення ролі альтернативних «вихователів» – засобів масової інформації. Сучасні мас-медіа маніпулюють масовою свідомістю, прямо втручаються в процес формування особистості, широко використовуючи естетичні засоби. Анімація з розвитком сучасних інформаційних технологій посилює свої позиції на ринку кіноіндустрії, тобто вона формує смаки глядачів. Найважливішим є той аспект, що мультиплікація перш за все захоплює дітей, у яких естетична свідомість тільки формується, тому їхня психіка є дуже вразливою до сприйняття візуальної інформації, яка може бути як корисною, так і шкідливою. Людина не народжується зі сформованими естетичними почуттями і смаками, вона народжується тільки із задатками для їх формування; для перетворення цих задатків в естетичні почуття необхідний безпосередній систематичний контакт індивіда зі світом естетично значимих предметів та явищ, важливе місце в якому сьогодні займає анімаційне кіно.

Звернення до анімації відомого японського режисера Гаяо Міядзакі актуальне тому, що проблема впливу мультиплікації на свідомість дитини є дійсно вагомою, особливо зараз в епоху так званого «масового споживання аніме». Анімаційна школа Гаяо Міядзакі – це найвищий взірць естетичного й етичного вираження феномену анімації. Але є такі види анімації, які необхідно вилучити з інформаційного простору з метою забезпечення підростаючого покоління художньо-виразними та етично насиченими видами.

Аналіз дослідницьких публікацій. Проблемою естетичного виховання дослідники займаються ще з часів античності, де основним поняттям виступала пайдея. Проте для нашої роботи є важливими публікації, у яких розглядалась проблема впливу різних форм мистецтва, зокрема кінематографу та анімації, на формування естетичної свідомості. Це питання досліджували А. С. Канарський, М. І. Киященко, Б. Т. Лихачов, М. А. Хренов, Л. Т. Левчук, В. І. Панченко та ін. Російський кінокритик і кінознавець С. В. Асенін розглядав естетичні проблеми мультиплікації і, зокрема, її вплив на виховання особистості.

Аналіз творчості Гаяо Міядзакі в контексті естетичного і культурологічного аспектів здійснили японський філософ Кодзін Каратані, професор Техаського університету Сюзен Напір та англійська письменниця Гелен Маккарті.

Предметом розгляду нашої статті є анімація японського режисера Гаяо Міядзакі в контексті естетичного виховання. Основою аналізу виступають всесвітньо відомі фільми цього аніматора: «Віднесені духами», «Мій сусід Тоторо», «Ходячий замок Хаула», «Принцеса Мононоке», «Навсікая з долини Вітрів», «Служба доставки Кікі», «Небесний замок Лапута» і «Порко Россо».

Мета дослідження полягає у виявленні базових естетичних установок мультиплікації Гаяо Міядзакі та їх соціокультурного контексту як засобу формування естетичної свідомості.

Завдання дослідження:

1. Визначити вплив естетичної складової анімації, а саме японського аніме, на формування особистості.
2. Виявити основні характеристики кінематографу Гаяо Міядзакі як дидактичного засобу.
3. Охарактеризувати специфіку персонажів та символічність анімації Гаяо Міядзакі.
4. Проаналізувати формування естетичної свідомості під впливом аніме Гаяо Міядзакі.

Виклад основних результатів наукового дослідження. Естетична свідомість суспільства, як і окремої особистості, формується тільки на основі естетичної практики в її різноманітних формах, однією з яких є мультиплікація, саме з якої починається знайомство дітей з кіномистецтвом. Дитинство – це той період, коли формується особистість людини, що є визначальним для її майбутнього.

Анімація здатна художньо перетворювати дійсність, реальність. Мультфільм – це поєднання реальності та вигадки, адже кожна вигадка обов'язково має щось від

дійсності, людина не може створити абсолютно нове, що не міститься як деталь у реально існуючому світі. «У будь-якій казці є елементи дійсності. ...якщо б ви дітям подали казку, де півень і кішка не розмовляють людською мовою, то вони б не стали нею цікавитися» [1, с. 133]. Тому про анімаційне кіно можна сказати словами німецького теоретика кіно і кінокритика Зігфріда Кракауера: воно «фіксує фізичну реальність і тим самим реабілітує її, перетворюючи її в самодостатню цінність» [5, с. 25]. Тобто анімація, яка дійсно несе перетворення дійсності, беручи до уваги естетичний вимір, додає і самій реальності культурного контексту, культурно перетворює дійсність попри те, що анімація (англ. Animation, від лат. animatus – живий) – це оживлені малюнки, ляльки або взагалі витвори комп'ютерних технологій [4, с. 7–9].

Зазначимо, що з 30-х років ХХ століття у СРСР виходять у прокат мультфільми студії «Дісней», які стали після фестивалю американських мультфільмів у Москві досить популярними. Вони були своєрідним поштовхом до розвитку радянської мультиплікації. Проте все ж у ХХ столітті в Україні найвідомішими і найбільш часто трансльованими в цей період звичайно були мультфільми «Українфільму» (1934) і «Союзмультфільму» (1936), а також поодинокі роботи радянських майстрів. А вже наприкінці ХХ століття у прокаті з'являється японське аніме. Японське аніме вражає своєю неординарністю та яскравістю, особливою візуальністю. Тому сьогодні аніме просто заповнило європейську спільноту. Можна сказати, що зараз почалась епоха «масового споживання аніме». Тому наша стаття присвячується цій проблемі.

Аніме – це різновид анімаційного кіно; японські мультфільми, створені на основі книжкових коміксів у покемоноподібній манері малювання. Технологія аніме, окрім мультфільмів, знаходить своє застосування у такому жанрі мистецтва, як хентай. Різноманітність японської анімації, або, як наголошують її автори, аніме, є надзвичайною на сьогодні. Важливим є вибір з безмежності саме тих аніме, які будуть виділятися серед іншого потоку своєю наскрізною естетичністю, які матимуть перш за все виховну характеристику й етичну складову. Адже від художньої та етичної якості цього продукту залежатиме доля наших дітей: їхня освіченість, естетична свідомість та моральний розвиток. Саме фільми відомого японського аніматора Гаяо Міядзакі, якого називають «японським богом анімації», не тільки сприяють розвитку естетичної свідомості японський дітей, а й позитивно впливають на естетичне та етичне формування дітей інших національностей.

Ступінь розвиненості естетичного почуття суттєво впливає на характер і якість суспільної діяльності людини. Найвиразніше це відчувається у потягу до краси, довершеності, гармонії. Ще А. Маслоу виділяв естетичне почуття як необхідну складову своєї піраміди. З. Фрейд попереджав, що недостатня задоволеність естетичного почуття веде до переважаючих агресивних і руйнівних тенденцій психіки. Отже, необхідно привити ще з раннього віку відчуття прекрасного, змістовного і дійсно високо естетичного, на противагу низькопробному, такому, що спотворює дійсність, спричиняє залежність, яким слабка дитяча психіка не здатна протистояти (відомі випадки, коли дитина відмовляється від їжі та сну). Тому треба, щоб були враховані інтереси і психологія конкретної дитини, а також визначено естетичне та

етичне наповнення мультфільму. У цьому плані фільми Гаяо Міядзакі є ідеальними, адже вони не мають обмеження у віці (цікаві для дорослих); є зрозумілими і доступними, оскільки режисер передає ті проблеми, які актуальні у різні часи і в різних народів; естетичне та етичне наповнення залишає після перегляду найглибші враження і переживання. Порівняно з іншими японськими аніме роботи згаданого митця є дидактично насиченими [10, р. 153].

Фільми Гаяо Міядзакі близькі до народної казки, і, як зазначає японський філософ і літературний критик Кодзін Каратані, «японські народні казки не були призначені для дітей» [8, р. 121]. Сам творець аніме наголошує, що його роботи – це не мультфільми, а фільми, адже вони є повнометражними, своєрідними наративами, які містять символічний початок і призначені для всіх поколінь. Аніме перетинає ту лінію, що розмежовує покоління, а тому зрозуміле всім – від дитини до бабусі та дідуся.

Мультфільм стає універсальною мовою, що допомагає різнобічному розвитку дітей. Позитивний вплив анімації при правильному підборі мультфільмів може стати прекрасним розвивальним посібником для розвитку мислення, зростання творчого потенціалу у поєднанні із заняттями малюванням, ліпленням героїв мультфільмів, ігровими прийомами, удосконалення навичок спілкування та соціалізації. Вона здатна створювати яскраві образи, нести благородні ідеї, виховувати смаки, формувати життєві уявлення і погляди [1, с. 199–220]. Гаяо Міядзакі вважає, що анімація повинна бути створена для дітей і з урахуванням їхнього дитячого сприйняття, а не бути копією дорослих фільмів, уже із зовсім іншими проблемами. Американський аніматор Глен Кейн в інтерв'ю зазначає, що японський аніматор ніколи не втрачав здатності бачити світ і думати з позиції дитини.

Усі головні герої (рибка Поньйо, Навсікая, Сан і принц Ашітака, Чіхіро, відьмочка Кікі та багато інших) фільмів Гаяо Міядзакі є калокагативними. Від них просто струменем б'є краса і доброта, вони наділені найдосконалішими рисами, які не залишають байдужими нікого. У них є своє особливе призначення – бути лідерами, але не в контексті війни, а навпаки – примирення світу людей зі світом природи. Їхня місія – це відновлення гармонійного співжиття у всесвіті. Гармонії завжди передують хаос руйнівної сили, та калокагативним героям завдяки їхній винятковій душевній красі вдається вже в мить повного краху втримати крихту гармонії і встановити мир. Ще в давньогрецьких міфах гармонію описують як породження двох основ – краси і боротьби, любові і війни.

Калокагативність – це категорія, яка слугувала характеристикою ідеальної людини в добу античності, була основою пайдеї (гармонійного виховання давньогрецького громадянина). Саме ці герої показують юному поколінню, що треба розвиватися і прагнути до високого: бути красивими і ззовні, і зсередини; бути вихованими, освіченими і працьовитими; любити рідних, поважати й допомагати усім, любити природу і свій дім. Визначальним є те, що фільм «Мій сусід Тоторо» трансливався в японських школах як складова історичного й естетичного виховання. Адже як фільм для дорослих він завоював у Японії величезну популярність: за

допомогою особливих чарів фільм на годину дозволяє забути про місто та про дорослі справи й відновити душевні сили краще, ніж за справжні вихідні на лоні природи, оскільки ніщо так не повертає людині дитячу чистоту бачення.

Головні ролі в анімації Гаяо Міядзакі віддані особливому типу жіночих персонажів – дівчаткам, або, як їх називають японці, Шодзьо (Shojo). Шодзьо – це типовий образ для японського аніме. Захоплення Шодзьо почалось у 1980-х роках, у період, коли режисер створив одні з найкращих своїх фільмів, що насичені молодими жіночими образами. Більшість японців будують персонаж дівчинки як привабливу, комунікабельну й безпечну фігуру Шодзьо, але Гаяо Міядзакі творить його не традиційно: в Шодзьо поєднуються вроджені, яскраво японські (жінка – берегиня традицій) риси жіночого початку та сила, незалежність, що пов'язані з чоловічим. Тобто на відміну від класичних Шодзьо, які, як правило, характеризуються винятковою жіночністю, що виявляється часто як пасивність чи мрійливість (або легковажність, як у випадку Усагі з «Sailor Moon»), у Гаяо Міядзакі дівчатка помітно незалежні та активні, мужньо протистоять будь-яким перешкодам, що досить часто може бути стереотипно описано як риси чоловічих персонажів [10, р. 151–168]. Варто зазначити, що режисер творить їхній образ близьким до образу незалежної і цілеспрямованої європейської жінки, адже відомим фактом є те, що з кінця ХІХ століття в Японії було запроваджено курс на європеїзацію японців (зачіски, одяг), однак таке заохочення проводилось тільки щодо чоловіків, а японки ще довгий час виглядали традиційно (з огляду на обмеження прав і свобод японок). Жіночі персонажі аніматор наділяє здатністю духовного зростання, розширення прав і можливостей. Шодзьо – це не звичайна дівчинка, яку можна зустріти на вулиці. Її образ є дещо фантастичним та ідеалізованим, проте він є реальним на психологічному рівні, адже персонаж у фільмі переживає типові проблемні моменти з життя пересічної дитини незалежно від національності. Шодзьо – це образи не дорослих жінок, а саме дівчаток, «тому вони можуть сприймати те, що не можуть ті, хто під контролем суспільства (бо вони залежні); вони – не молоді чоловіки, тому бачать те, що ті (чоловіки), які будуть коли-небудь у майбутньому правити суспільством, не можуть це бачити» [6, р. 282]. «Не так багато мультфільмів дозволяє дитині, тим більше дівчинці, вирішувати проблему самостійності, самореалізації, свого призначення, творчості та любові, і не так часто боротьба буде здійснюватись у такій красивій місцевості» [7, р. 102].

Приклади нетипової і зовсім нежіночої поведінки Шодзьо: 1) шокуюча сцена в «Навсікаї з долини Вітрів», у якій головна героїня б'ється з чоловіками, які вбили її батька, 2) конфронтація між Сітою і злим Муска у фільмі «Небесний замок Лапута», у якому Сіта наполегливо відмовляється дати йому її магічний камінь, 3) сцена зі «Служби доставки Кікі», коли 13-річна Кікі залишає свій дім і несміливо летить на своїй мітлі, щоб почати самостійне життя в чужому їй місті, 4) практично всі дії жіночої головної ролі «Принцеси Мононоке», Сан, чиї відверто нежіночні риси характеру (зумовлені її вихованням вовчицею) проявляються в постійних нападах і намаганні знищити якомога більше членів людської раси, наскільки це можливо, адже люди загрожують знищенню лісу і його жителів. Для багатьох мультфільмів,

особливо японських, така активна поведінка є властивою саме чоловічим персонажам, крім того, саме чоловіки традиційно є головними героями. Гаяо Міядзакі змушує нас відкинути все те, що ми сприймаємо як належне, і відкривати нові можливості того, яким може бути світ довкола нас, тобто він спонукає творчо підходити до дійсності й розвивати уяву. Адже може бути не так, як є в реальності, може існувати більше блага і прекрасного. Треба вміти виходити за межі, нехай тільки у мультфільмах. Це не дивно, що практично всі його героїні Шодзьо пов'язані з польотами, оскільки саме в зображеннях польоту і відображається можливість втечі (від минулого, від традиції), що є досить чітко реалізованою [10, р. 126–156].

Сцени польоту є своєрідною візитною карткою Гаяо Міядзакі. Не дарма навіть назва студії Гіблі (Ghibli) взята в італійських літаків-розвідників часів Другої світової, які, у свою чергу, отримали ім'я від гарячого вітру, що дує з пустелі Сахара. Режисер зізнавався у своїй прихильності до творчості Антуана де Сент-Екзюпері, що теж так чи інакше залишило свій відбиток. Політ – це духовний символ звільнення, піднесення, який піднімає глядача над сірою буденністю і спонукає думати ширше й прагнути до своїх звершень. Також він є привілеєм добрих і відкритих цьому світові, тих, хто перебуває в пошуку, хто є справжнім альтруїстом і здатний віддати своє життя заради інших або загалом заради блага людства. Політ – це свобода, зміна та звільнення. Втрата здатності літати («Служба доставки Кікі») – це символ зневіри у собі та неможливості подолати слабкість своєї натури, однак це швидше – випробування, яке необхідно подолати на шляху становлення як особистості.

Роботи Гаяо Міядзакі закликають до дії, до руху, адже не можна сидіти, склавши руки, все життя і чекати, куди заведе тебе доля. Варто зазначити, що дія кожного фільму є символічною: вона починається з нижчого рівня, що й штовхає героїв на пригоди (на рух до духовного вдосконалення і піднесення), відтак вони піднімаються все на вищі рівні – що свідчить про певну зміну, зростання як особистості, перемогу над страхами, здатність повірити в себе. Прокляття Софі з «Ходячого замку Хаула» і принца Ашітаки з «Принцеси Мононоке» змушує їх покидати своїх рідних, звичне життя і прямувати вперед до знаходження якихось засобів, щоб зняти прокляття й перебороти невдачі. У «Віднесених духами» Чіхіро спочатку спускається на найнижчий рівень у силу обставин, а потім піднімається ліфтом вгору. Так само відвідувачі музею Гіблі (ідейним натхненником якого був Гаяо Міядзакі) спочатку спускаються на нижчий рівень, а потім поступово, проходячи музей і милуючись експонатами, прямують нагору. Дивовижні лабіринти (як музею, так і будівель, і міст у фільмах метра) дивують і манять людей до цікавих подорожей, ставлять перед постійним вибором – «куди піти?». А як підсумок, людина отримує винагороду: з'єднується з дорогими людьми, переборює свої проблеми і все завершується «хепі-ендом», однак важливими є саме шлях людини до щастя і перемога. Отже, рух від найнижчої точки до найвищої як у фізичному, так і духовному плані – підґрунтя для функціонування всіх фільмів. Глядач разом з персонажами проходить цей шлях, тому можна стверджувати, що аніме виконує катарсичну функцію, адже під час співпереживання з героями відбувається процес очищення від негативних емоцій,

думок, що турбують, відходять всі образи та кривди, а свідомість заповнюється позитивними думками, і врешті-решт людина отримує задоволення. Часто в тих чи інших фільмах можна побачити ситуації, близькі до особистого життя людини; їхнє вирішення надає людині розуміння власних проблем і вказує варіанти їх подолання. Людина розуміє, що вона не одна така і, можливо, у когось є серйозніші проблеми. Це спонукає людину відчувати очищення свідомості від негативних думок, а інколи радість і піднесення.

I. Кант вважав, що суттєвим естетичним фактором смаку є почуття задоволення, яке супроводжує споглядання прекрасного. Почуття прекрасного є підґрунтям смаку [2, с. 15–22]. Отримання задоволення від прекрасного сприяє виробленню естетичного смаку, а інколи навіть зароджує бажання творити, – це доводить, що засіб естетичного виховання виконує свою роль. Все починається з банального зображення героїв анімації, а далі дитина вже сама хоче створювати свої персонажі й інколи навіть займатися анімацією (зараз це популярний вид дитячої позакласної роботи). Естетичний смак – це здатність особистості до індивідуального відбору естетичних цінностей відповідно до саморозвитку і самовиховання. Справді, людина, якій властиве почуття естетичного смаку, вирізняється з-поміж інших гармонійністю, цілісністю, тобто є не просто індивідом, а й особистістю. Адже для всіх батьків їхня дитина – найрозумніша та найталановитіша, тому необхідно розвивати її у відповідному руслі. Якщо не розвивати дитину естетично, то можна говорити про прийняття нею будь-яких загальноновизнаних естетичних і культурних цінностей. Тобто їй не вистачатиме особистого ставлення до світу, вона не здатна буде відібрати з багатств культури ті цінності, які найбільшою мірою розвивають, доповнюють, сприяють культурному, моральному вдосконаленню. Як наслідок людина буде занадто вразливою до зовнішнього впливу і їй можна буде непомітно нав'язати будь-яку думку.

Фільми Гаяо Міядзакі вирішують такі типові для усіх різнорідних спільнот питання, як: 1) облаштувати свій простір так, щоб відчувати себе захищеним від природи (людина не має зубів, кігтів і міцного панциру для захисту, тому створює його), розвиваючи технології і промисловість, чим занапащає природу, але використовувати її ресурси без негативних наслідків; 2) співжиття з сусідами, із цілими народами; 3) шанування Абсолюту (як трансцендентної сили) незалежно від того, як він проявляється в різних віруваннях.

Багато з робіт автора сьогодні визначаються як «можливі світи» утопічного наративу». Приклади цього можуть бути знайдені в подіях далекого майбутнього, що розгортаються в аніме як екологічна антиутопія («Навсікая з Долини Вітрів», «Служба доставки Кікі, «Принцеса Мононоке», «Віднесені духами», «Порко Россо»). Адже бажання людини використовувати природні ресурси для розвитку технологій без найменшої шкоди для свого життя і життя довколишнього середовища – це утопія. Крім того, ряд фільмів Міядзакі відкривають елементи альтернативної історії, в тому числі фантастичні альтернативи ХІХ-го століття «Небесний замок Лапута», та історію паралельних світів «Ходячий замок Хаула» [9]. Проте світ Гаяо Міядзакі не наскрізь утопічний, абсолютно нереальний (що є основою більшості утопій та

антиутопій), а той світ, у який не просто хочеться вірити, а в якому хотілось би жити. Адже основною метою є досягнення гармонії між людиною і природою.

У кожному новому світі Гаяо Міядзакі, залежно від сюжету фільму, з'являється своя таємнича сила, свій Абсолют, у якого вірять і дорослі, і діти. Адже, на відміну від європейських і американських мультфільмів, у цьому аніме ніхто з дорослих не ставить під сумнів існування різноманітних надприродних істот (чорні чорнушки, Тоторо, Безликий, лісовий дух, морська богиня, Кальцифер тощо), тим більше не звинувачують дітей у вигадливості чи мрійливості, оскільки в Японії і старе, і мале вірить в їх існування. Режисер надає своїм численним надприродним силам, що населяють усі закутки його специфічного світу, трансцендентного значення. Трансцендентне – термін, який позначає, на противагу іманентному, те, що перебуває за межами пізнання. Тому здається, що трансцендентне – це вища сила, що керує долями. Наприклад, у «Принцесі Мононоке» йдеться про те, що вже протягом довгого періоду історії боги і демони виступають активними учасниками в людських ділах. Герої та трансцендентне перебувають не в паралельних вимірах, а в одному й тому ж світі, тобто співіснують як окремі частинки одного універсуму. Надприродні створіння надають захопливості та яскравості фільму [10, р. 126–130]. Ці образи є теж досить складними: попри свою інколи страшну незвичайну зовнішність і вередливий характер, насправді вони, як і люди, є складними (немає людей абсолютно добрих і абсолютно злих). Попри все у них добре серце. Вони просто шукають споріднену душу, яка прийме їх такими, якими вони є. Навіть злі оми з «Навсікаї з долини Вітрів» – просто тварини, налякані або розлючені поведінкою людини, які будуть боротися за своє існування. Адже жодне створіння на землі не терпить зла щодо себе, то чому людина думає, що їй все дозволено (знищувати і знущатись з інших істот)? Тобто в цьому аспекті Гаяо Міядзакі показує, що повага, дружба, любов – це цінності, які не можна купити за гроші чи отримати примусом (боротьба породжує боротьбу), їх треба заслужити відкритим серцем і добротою. Це не простий процес, але якщо людина не хоче залишитися самотньою в цьому світі або жити в штучному світі грошей, то вона повинна боротися не з людьми, а – зі своїм егоїзмом і жадобою до влади, не завойовувати держави силою і перетворювати жителів на підданих, а схилити їх до себе прихильністю і любов'ю.

Також постають проблеми індивідуального характеру: 1) як стати хорошою людиною в цьому не ідеальному світі; 2) побачити в людині її добре серце, адже люди не поділяються на поганих і хороших, а чорне і біле має свої відтінки; 3) любов до іншого, і якою вона буває; 4) виховання дітей. Аніме показує світ таким, яким він є в реальності, а не на кіноплівці чи у видуманих сценаріях: світ не поділяється на чорне та біле, на добре та погане, прекрасне та потворне, піднесене та низьке, а переплітається та єднається в субстанцію.

Ідеальних людей не існує, проте кожна людина повинна прагнути до ідеалу. Однак це досить складний процес, який потребує зусиль і бажання. Треба бути порядним, чесним, увічливим, людяним і працьовитим, але ніколи не зупинятися на досягнутому етапі, а рухатись у напрямі збагачення духовного світу. Через свої

образи Шодзьо Гаяо Міядзакі і вводить маленьких глядачів у дорослий світ, спонукає їх вирішувати свої проблеми самостійно, не очікувати, що хтось з дорослих прибіжить і допоможе, адже в житті багато таких випадків, коли ситуація вимагає негайного рішення і воно повинне бути самостійним. Наприклад, історія відьмочки Кікі зі «Служби доставки Кікі» – це своєрідна алегорія дорослішання, у якій віра в себе є ключем до справжнього розвитку особистості. Найголовніше – це не втратити свою суть під натиском зовнішнього світу, не дати дріб'язковості життя заволодіти розумом [10, р. 163–164].

Ті персонажі, яких західний глядач часто спочатку фільму налаштувався сприймати як цілком негативних (Юбаба з «Віднесених духами», відьма Пустоші – з «Ходячого замку Хаула», пані Ебосі – з «Принцеси Мононоке»), виявляються не абсолютно чорними, а просто зарозумілими, мстивими, жадібними та владними (навіть вони мають крихту доброти, просто їм треба допомогти її відчутти). А троль Тоторо з однойменного фільму попри свій грізний вигляд виявляється добрим та пухнастим, проте відкривається він тільки щирим мрійникам (Сацукі та Мей). Фільми спонукають дітей до того, щоб не довіряти першому враженню, адже інколи страшний монстр – це насправді великий добряк у серці, а кусається і гарчить тому, що боїться нас так само, як ми його. Якщо порівнювати з анімаційними фільмами Уолта Діснея (безумовно, класика дитячої анімації), де сюжет повинен обов'язково містити персонажа-лиходія, який наприкінці фільму, наробивши багато шкоди і змусивши розхвилюватися навіть дорослу аудиторію, не кажучи вже про вразливу дитячу психіку, дістає по заслугі. Треба ж роздратувати глядача, змусити його зненавидіти лиходія так, що після його загибелі в душі залишалась тільки неймовірна радість від кривавої розплати. Гаяо Міядзакі доводить нам, що можна зняти класику, не проливши ні краплини крові й не примушуючи глядача нервово стискати руку сусіда чи подушку від переживань, а можна просто невідривно стежити за подіями на екрані.

Варто зазначити, що вся естетика анімаційних фільмів Гаяо Міядзакі побудована на реальній основі, але містить й елементи вигадки. Всі об'єкти, рух яких і складає стрічку анімаційного фільму, повністю намальовані, немов живі, помітна дивовижна точність у їх зображенні. Навіть з приходом комп'ютерної графіки техніка не змінилась. Більшість персонажів були намальовані на основі реальних людей («Віднесені духами»: Чіхіро – дочка друга Міядзакі, батько Чіхіро – це реальний її батько; «Служба доставки Кікі»: Кікі – дочка продюсера Тосіо Сузукі). Крім того, більшість його персонажів мають один типаж, немов змальовані з однієї людини, а різняться тільки одягом, частково поведінкою та своєю сюжетною роллю: Сан і Навсікая, рибка Поньйо і Мей, Ашітака і Пазу. А пейзажі і вигляд міст узяті з різних місць по всьому світу, де бував їхній творець. Гаяо Міядзакі робив безліч фотографій, а останніми роками – і замальовки тих місць, які пізніше використовував тим чи іншим способом в аніме (наприклад, місто Вісбі в Швеції – прообраз міста Коріко з «Служби доставки Кікі», Генуя зображена у фільмі «Із Апеннін в Анди»). Хоча фільми Гаяо Міядзакі специфічно японські за відчуттями і способом мислення, їхня естетика і наскрізна драматичність універсальна за своїм впливом. «Міядзакі вражає

їдкою іронією і нестримною фантазією, які вносять у світ анімації своїми великими образотворчими драмами. Митець вміє створити захопливу історію, як правило, не дуже прив'язану до японської культури, а тому вона цікава не лише в Японії, але і за її межами» [3, с. 32].

Через численні пейзажі, які режисер збирає по всьому світу, він намагається привити дітям любов до навколишнього середовища і насамперед до свого рідного краю. Адже Гаяо Міядзакі стурбований тим, що сучасні діти, оточені модерними технологіями, зростають в епоху глобалізації і відповідно втрачають своє історичне та національне коріння. Він вважає, що людина, яка забула про своє минуле, зникне, як сніг навесні. Саме тому його фільми завжди наповнені кращими японськими традиціями: архітектурою, способом життя, віруваннями, сакральним ставленням до природи, шануванням старших і японських духів. Кожен фільм надає як персонажам, так і глядачам (адже вони співпереживають з героями) моральні уроки, проте кожного разу в новому цікавому естетично оформленому вигляді, що створює кращу сприйнятливості і водночас завуальовує ці уроки під оповіді.

Висновки. Анімація славетного японського режисера Гаяо Міядзакі є одним із високих взірців естетичного виховання. Вона несе ті життєві цінності, які є важливими для формування гармонійної особистості. Попри свою навчальну мету фільми не подані як шкільний підручник чи типовий навчальний фільм для дошкільнят і школярів. Фільми вражають дітей своєю фантастичністю та яскравістю світів, а також – природними і цікавими персонажами, які є близькими за настроєм і переживаннями до життя кожної дитини. Відповідно через емоційне враження дитина сприймає і знання про навколишній світ, а завдяки колізіям з життя персонажів вчиться сама приймати рішення і бути самостійною. Переживання, що виникають під час перегляду, очищують свідомість і спонукають задуматися над своїми словами і вчинками.

Анімація Гаяо Міядзакі призначена для різних поколінь: і дітям, і дорослим, надає заряд позитивних емоцій та естетичну насолоду на тривалий час, а також дозволяє звільнитися від життєвих труднощів і сформуванню більш витончений естетичний смак.

Наші подальші дослідження будуть присвячені вивченню естетичного аспекту мультиплікації на сучасному етапі її розвитку.

Література:

1. Асенин С. В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации / С. В. Асенин. — М. : Искусство, 1974. — 288 с.
2. Кант І. Естетика / І. Кант ; пер. з нім. Б. Гавришкова. — Львів : Аверс, 2007. — 359 с.
3. Кунин А. Рыбка Поньо плывет по миру / А. Кунин // Парламентская газета. — 2010. — 30 апреля — 6 мая. — № 22 (2438). — С. 32.
4. Миславський В. Н. Кінословник. Терміни, визначення, жаргонізми / В. Н. Миславський. — Х., 2007. — 328 с.

5. Хренов Н. А. Кино: реабилитация архетипической реальности / Н. А. Хренов. — М. : Аграф, 2006. — 704 с.
6. Ann Sherif. Japanese without Apology: Yoshimoto Banana and Healing / Ann Sherif // *Oe and Beyond: Fiction in Contemporary Japan* / ed. by Stephen Snyder and Philip Gabriel. — University of Hawaii Press, 1999. — P. 282—283.
7. Helen McCarthy. *The Anime Movie Guide* / Helen McCarthy. — Woodstock, New York : The Overlook Press, 1997. — 285 p.
8. Karatani Kojin. *Origins of Modern Japanese Literature* / Karatani Kojin ; trans. ed. by Brett de Bary. — Durham : Duke University Press, 1993. — 221 p.
9. Phillip E. Wegner. An Unfinished Project that was Also a Missed Opportunity: Utopia and Alternate History in Hayao Miyazaki's *My Neighbor Totoro* [Электронный ресурс] / Phillip E. Wegner // *ImageText: Interdisciplinary Comics Studies*. — Vol. 5. — № 2 (2010). — Режим доступа: http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v5_2/wegner/
10. Susan J. Napier. *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation* / Susan J. Napier. — New York : Palgrave Macmillan, 2005. — 384 p.