

УДК 79.01

ФЕНОМЕН «ИНОГО» В ЯПОНСКОЙ КУЛЬТУРЕ (НА МАТЕРИАЛЕ АНАЛИЗА АНИМЕ-СЕРИАЛА «ANOTHER» (2012 Г.))

Демидова Карина Александровна

Сибирский федеральный университет, Красноярск, Россия,

karinka.demidova@yandex.ru

Аннотация

Статья посвящена рассмотрению феномена «иного» в японской культуре на примере анализа аниме – анимационной культуры, ставшей своеобразным способом выражения и постижения японского мировоззрения. В качестве основного материала для исследования был выбран аниме-сериал «Another» (2012), который раскрывает исследуемый феномен в ряде ключевых элементов: названии, сюжете, визуальном ряде, культурных отсылках и т.д. В ходе исследования было обнаружено влияние японской мифологии на понимание иного в анимационном произведении как чего-то необъяснимого, таинственного, потустороннего», перед силами которого человек демонстрирует беспомощность. Эти силы невозможно победить или уничтожить, всё, что может сделать человек – это попытаться заключить с ними договор, установить некоторый баланс жизни и смерти.

Ключевые слова

Иное, японское анимационное искусство, аниме, японская мифология, «Another».

THE PHENOMENON OF THE "OTHER" IN JAPANESE CULTURE (ANALYZING THE ANIME SERIES "ANOTHER" (2012)).

Karina A. Demidova

Siberian Federal University, Krasnoyarsk, Russia,

karinka.demidova@yandex.ru

Abstract

The article is devoted to the consideration of the phenomenon of "other" in Japanese culture on the example of analyzing anime - animation culture, which has become a peculiar way of expressing and comprehending the Japanese worldview. The anime series "Another" (2012) was chosen as the main material for the study, which reveals the phenomenon under study in a number of key elements: title, plot, visual series, cultural references, etc. The study revealed the influence of Japanese mythology on the understanding of the Other in the animated work as something inexplicable, mysterious, otherworldly", before the forces of which man demonstrates helplessness. These forces cannot be defeated or destroyed, all that man can do is to try to make a pact with them, to establish some balance of life and death.

Keywords: Other, Japanese animation art, anime, Japanese mythology, "Another".

Введение

Аниме, несмотря на долгую историю своего развития, обрело настоящую популярность лишь в последние десятилетия и получило массовый характер не только в Японии, но и по всему миру. Если в начале XX века аниме выделялось и было известно в основном работами мастера Хаяо Миядзаки, то сейчас увлечённость зрителя японскими анимационными произведениями не ограничивается только безусловной классикой. Более того, если ещё несколько лет назад просмотр аниме считался чем-то нетипичным и был отличием так называемых «хикикомори», – что интересно, так же японский термин, ставший известным в том числе российскому зрителю благодаря аниме, – то сейчас его популярность достигла такого уровня, что его просмотр становится точно таким же досугом, как и кино. Это является одной из причин необходимости изучения японской анимации, как продолжающей активно развиваться и распространяться.

Прежде всего, необходимость изучения аниме несомненно обусловлена попыткой погрузиться в японскую культуру с её удивительными обычаями, религией, искусством. В произведениях японской анимации часто появляются элементы традиционной культуры, бытовые особенности жизни типичного японца, а в персонажах своё воплощение обретают особенности

менталитета. Удивительным образом аниме, относясь по сути к сфере развлечения, транслирует самобытность Японии, таким образом представляя ценный материал для изучения. Удивительная и многогранная японская мифология становится основой для сюжета, традиции и праздники создают антураж и так же становятся двигателем повествования. Просмотр аниме в этом случае становится простым способом для ознакомления с загадочной и прекрасной Японией.

В контексте искусства изучение аниме представляет важность именно благодаря своей уникальной визуальной составляющей. Несмотря на то, что аниме часто подвергается критике за неправдоподобное изображение человеческих пропорций и гиперболизацию эмоций, визуальный ряд тем не менее довольно часто отличается своей красотой и изяществом. Японский аниматор воплощает в своей работе традиционную японскую эстетику, показывая тонко чувствуемую японцами красоту мира, природы. Так же японская анимация позволяет показать на экране фантастические образы, пришедшие из традиционной культуры, в том числе многочисленных мифологических существ. Аутентичность аниме позволяет ярко и реалистично представить удивительный мир духов, волшебных существ, потусторонние пространства.

Более того, с точки зрения сюжета аниме выигрывает в плане лояльности по отношению к разным темам. В этих произведениях можно увидеть путь героя с традиционным мотивом взросления и обретения мудрости, так и более острые темы, в том числе негативную сторону технологического прогресса, инвалидность, травлю. Буквально любая тема может найти своё воплощение в японской анимации.

Аниме является уникальной, яркой и действительно интересной частью японской культуры, тем не менее не остановившееся только на своей родине. Многогранность, самобытность, но при этом е способность аниме захватить внимание зрителя по всему миру делает его настоящим феноменом в мире искусства и любопытным объектом для изучения.

Цель настоящей статьи заключается в рассмотрении такого элемента, как феномен «иного» в аниме.

Материалы и методы

Объектом исследования выступает художественный образ «иного», а предметом – особенности конструирования художественного образа «иного» в произведении японского анимационного искусства «Another».

В качестве методов исследования аниме-сериала были выбраны общенаучные методы исследования, философско-искусствоведческий и культурологический анализы.

Обзор научной литературы

Изучению и анализу аниме как уникальному явлению в анимации посвящено значительное количество статей.

В первую очередь часть исследований посвящена именно изучение аниме в контексте ретранслятора японской самобытности, отражения национальных особенностей (Ропатова, 2015). Интересные размышления возникают при изучении этимологии самого понятия «аниме», не только являющегося сокращением от понятия «анимация», но и отсылающего к латинскому «anima», то есть «душа». Таким образом, можно сделать вывод, что само аниме строится на духовно-нравственных ценностях японского народа, в этом виде искусства буквально живёт душа. По этой причине отображение японского быта, традиций органично вплетено в сюжет. Национальное сознание скрыто в особой символично-графической системе, основанной как на традиционных мифологических представлениях и религиозных воззрениях, так и на современных реалиях жизненного уклада японца. Цвета, сами особенности анимации становятся символами, имеющими глубокий смысл, играющий на раскрытие мира произведения, его персонажей. Особое видение мира, присущее японцу, так же находит своё отражение в анимации.

В плане изучения японской культуры немаловажным является упоминание исследований, затрагивающих отображение религиозности в аниме (Artemov, 2015). Элементы буддизма и синтоизма органично вплетаются в повествование, раскрытие и роста персонажей, построение и развитие сюжета. В этом плане особенно выделились произведения знаменитой студии Гибли и Хаяо Миядзакэ в том числе.

Важным аспектом в изучении аниме является рассмотрение его влияние на культуру и искусство (Denisova, 2013). Поднимается вопрос о немалом вкладе поклонников аниме в развитие искусства в целом, в открытии творческого потенциала в молодом поколении, которое находит своё отражение в визуальных искусствах, и музыке, и писательстве.

В исследованиях рассматривается так же и поиск причин высокой популярности аниме, продолжающей набирать обороты и по сей день (Naymushina, 2011). Японская анимация с каждым годом становится более востребованной и популярной по сравнению, например, с голливудским кино по нескольким причинам: художественная эстетика, разнообразие сюжетов, более широкий круг историй, взрослое содержание (не сексуальное), непростые моральные и сюжетные приёмы. Аниме разнообразно, многослойно и сложно, а произведения, даже рассчитанные на детскую аудиторию, затрагивают достаточно серьёзные и глубокие темы. В этом смысле преимущество аниме заключается в социальной ориентированности, решению широкого круга проблем, яркой социальной пропаганде. Поэтому буквально любой человек может найти то произведение, в котором увидит важную для него тему.

Важной темой для изучения так же является особенность визуальных образов в аниме (Martynenko, 2021). Японский анимационный язык глубоко символичен, что влияет на сложно проработанный дизайн персонажей и фонов, детализация и филигранное использование цветов образуют ту самую уникальную визуальную эстетику. Потому характерные особенности как, например, большие глаза или разноцветные волосы так же имеют свои смыслы. Особенно аниме выделяет созерцательность окружающего мира и природы, присущую японцам. Таким образом передаётся их сложность и многообразие. Такие мелочи и делают японскую анимацию сложной символической системой.

Результаты исследования

Рассматриваемый в статье аниме-сериал «Another» уже через своё название раскрывает феномен «иного», то есть чего-то потустороннего, недоступного пониманию человека. Важно отметить, что название написано на английском языке, а не на японском, что как бы подчёркивает обезличивание названия, поэтому его можно переводить и как «иной», «иная», «иное», «иные». Образ иного как чего-то необъяснимого создаётся уже на этом этапе. Несмотря на то, что русскими локализаторами принят перевод аниме-сериала именно как «Иная», что отсылает к главной героине, с точки зрения оригинальной задумки перевод в целом не совсем уместен, поэтому и дальше в статье сериал будет упоминаться как «Another».

Интересно, что «Another» уже с самого начала первой серии отсылает к такому интересному элементу японской культуры как городская легенда, часто обретающему жуткий характер и связанному с действиями неких сверхъестественных сил. Как правило, проникновение чего-то иного в реальный мир может быть связано с вторжением человека в мир потусторонний, поэтому в некоторых легендах фигурирует именно специфический обряд по вызову духов. Одной из самых известных в этом плане является легенда о туалетной девочке Ханако – девочке, умершей в кабинке туалета, дух которой можно вызвать с помощью определённых действий.

Ещё одной причиной появления иного в реальном мире является нарушение баланса жизни и смерти, и убитый человек может вернуться в мир живых мстительным духом – «онрё». Опасность этих духов состоит в том, что вред с их стороны направлен не только на обидчика, но и всех людей в целом, и что гораздо серьёзнее – способов борьбы с ними практически нет. Примеров подобных существ можно привести много не только из конкретных историй японцев, но и из массовой культуры. Наиболее ярким и известным примером можно выделить фильм «Звонок» (1998), в котором помимо мстительного духа фигурирует такая необъяснимая сила феномена как проклятие, которое воспринимается в японском мышлении гораздо серьёзнее, ведь несёт неминуемую смерть. Из более самобытных примеров можно привести легенду о Кутисакэ-Онна или в переводе – «женщина с разрезанным ртом», по одной из версий ставшей мстительным духом в результате насильственной смерти от рук ревнивого мужа.

Такое вступление было необходимо для обозначения представлений в японской картине мира так называемых «паранормальных явлений», «потустороннего», которые не работают по законам человеческой логики и не поддаются контролю и объяснению, потому и обозначаются как нечто «иное». И в аниме-сериале этот контекст подкреплён, как и было указано выше, известным японской мифологии элементом городской легенды, с которой начинается первая серия, а позже не раз будет озвучена снова и снова, что как бы добавляет важности и серьёзности.

Легенда гласит: «Двадцать шесть лет назад в классе 3-3 была ученица по имени Мисаки. Успешная в учёбе и спорте, она была любима и учениками, и учителями. Однако вскоре она погибла во время несчастного случая, а класс погрузился в горе и траур, однако все отказывались верить в реальность. И так однажды один из учеников вдруг направил руку в сторону пустой парты и сказал: «Мисаки не умерла. Она всё ещё с нами». Весь класс поддержал его слова,

соглашаясь: «Да, она действительно ещё жива». Таким образом, все в классе, включая учителей, делали вид, будто Мисаки действительно всё ещё жива и продолжает учиться, а на выпускной церемонии специально было оставлено место для погибшей ученицы, дух которой проявился на фотографии. Вскоре после этих событий ученики класса 3-3 и их родственники начали умирать при загадочных обстоятельствах, и никто не мог объяснить массовые смерти. Класс 3-3 навлек на себя проклятие своими необдуманными действиями, спровоцировавшими призыв в мир живых «иноного», того кого уже нет в живых, а кошмарная череда смертей с тех пор повторялась каждый год».

Таким образом «Another», используя сам жанр японской городской легенды в качестве построения нарратива, погружает зрителя в неповторимый японский мир, наполненный мистикой, столкновением с потусторонним, «иным», перед силами которого человек беспомощен. Эти силы невозможно победить или уничтожить, с ними бесполезно бороться, и всё, что может сделать человек – это попытаться заключить с ними договор, установить некоторый баланс жизни и смерти.

Сверхъестественная и ужасающая природа проклятия показана именно через факт проникновения иноного в мир живых. Так называемое «иное» представлено в аниме не столько привычными призраками или мистическими сущностями, а некой чудовищной силой со своими законами, человеку неподвластными. Вызванный в класс «иной» необязательно является душой погибшего ученика, а чем-то сложнее подвластным объяснению, и именно его присутствие запускает череду несчастий, навлекая то самое проклятие, которое не подлежит снятию. Что интересно, проклятие здесь не играет роли наказания, оно не появляется для того, чтобы проучить людей, дерзнувших приоткрыть ворота иноного мира. Японское проклятие – нечто независимое от человеческих желаний и мыслей, и какими бы благими намерениями ни было обусловлено вторжение человека в мир духов, открытие иных врат всегда оканчивается негативными последствиями. По этой причине проклятие как в японской мифологии, так и в «Another» невозможно снять, у него нет срока действия, перед ним бессильна в том числе и религия, что так же было показано в сериале. Проклятье ложится на человека или место навсегда, а вошедшие иные силы не смогут вернуться обратно.

На этом примере можно увидеть, насколько хрупка грань между миром живых и мёртвых, миром людей и духов в японском мироощущении. Потусторонний мир гораздо ближе, чем кажется, и любое неверное решение человека приближает его к воротам сверхъестественного. Предугадать, с какими столкнёшься силами, невозможно, ведь мир духов невероятно многогранен, а последствия при этом необратимы. Потому и отношение к религиозным ритуалам настолько серьёзное и скрупулёзное, ведь любая ошибка может буквально стоить жизни.

Интересно, что и в этой истории имеет место некое подобие ритуала, который помогает в некотором смысле уживаться с иными силами. По логике «Another», если так называемый «иной» или «лишний» проник в класс, что нарушает естественный баланс жизни и смерти, то решить проблему может подобие жертвоприношения. Выглядит он следующим образом: класс выбирает одного из учеников, которого все будут игнорировать так, как если бы его не существовало. В этом случае возникает ровно противоположная ситуация, что была два десятка лет назад, и баланс приходит в норму. Мир как бы возвращается к гармонии, имеющей высокую значимость в японской культуре.

Наличие проклятия в городе как бы окутывает его ореолом загадочности, превращая в типичный жуткий городок из страшных историй (рис. 1). Сам город в «Another» под названием Ёмияма как бы становится отражением ситуации, происходящей в местной школе, ведь отсылает к японскому слову «Ёми», буквально подразумевающему «мир мёртвых». Поддерживая такое название, сам город ввиду своей старости и некоторой провинциальности часто выглядит неприглядно: обшарпанные дома, ржавые решётки на воротах школы, тёмные улочки. При этом довольно часто город оказывается окутан туманом (рис. 2), что так же отсылает к паранормальной природе происходящих здесь событий, присутствия сверхъестественных сил. Всё это создаёт антураж проклятого места, словно присутствие иноного здесь каким-то образом способно изменить само пространство.



Рис. 1. Кадр из «Another». Город Ёмияма



Рис. 2. Кадр из «Another». Туман над городом

Проклятие тем не менее задевает не только сам город, но и живущих здесь людей, отличающихся загадочным поведением. Местные жители и по большей части ученики и классный руководитель класса 3-3 подвержены воздействию сверхъестественных сил в такой степени, что отказываются рассказывать что-либо о городе и тем более обрушившейся на класс напасти, и даже что-то из своей жизни.

Отчасти такое поведение вызвано страхом перед хтонической силой проклятия, итог влияния которого всего один. Однако природа проклятия нарушает законы человеческого мира до такой степени, что происходят мистические манипуляции с воспоминаниями, в ходе которых жители города буквально не могут вспомнить какие-то моменты из жизни. Это происходит в угоду действия проклятия, которое перекраивает события таким образом, чтобы создать условия для существования «иного», его вторжение в жизни людей.

Примером является сам главный герой – Коити Сакакибара (рис. 3), который ввиду семейных обстоятельств переезжает в городок Ёмияма к своим бабушке и дедушке по материнской линии и сталкивается с загадками этого места, с недоверием и странностями учеников в классе, недосказанностью. И тот момент, что никто не желает объяснить герою ситуацию, подталкивает его к личному расследованию и поиску истины, с которой связана и тайна его давно погибшей матери. Именно факт того, что у главного героя самого есть какие-то тайны прошлого, делает из него достаточно загадочного персонажа, которому не могут доверять местные жители. По странному стечению обстоятельств он не может точно сказать, бывал ли в этом городе раньше, его самого терзают вещи, которые он не может вспомнить. Едва оказавшись в городе, герой уже становится подвержен влиянию иного, что даже не может точно сказать, что знает на самом деле, а что ему уже навязала природа проклятия.

И между тем он является интересным персонажем не только потому, что не менее загадочен, чем местные жители, но и некоторые моменты, которые тесно связывают его со смертью, почему он и вызывает страх учеников класса 3-3. События аниме происходят в 1998 году, а в реальной жизни, буквально за год до событий «Another», Японию потрясает страшное событие: школьник по имени Сэйто Сакакибара жестоко расправился с двумя детьми. Здесь в сюжет аниме вплетаются не только культурные особенности Японии, но и реальные события, которые произошли уже практически в современных реалиях. Именно потому появление в классе нового ученика с такой фамилией вызывает ужас у запуганного класса, а образ самого Коити становится глубже за счёт его непростого положения, ведь в прошлой школе он подвергался травле только из-за своей фамилии.



Рис. 3. Кадр из «Another». Главный герой Коити Сакакибара

Между тем, Коити близок к смерти и по другой причине – болезнь лёгких, из-за которой он попал в больницу сразу же после переезда, может в любой момент стать причиной его смерти, поэтому у зрителя появляется дополнительная тревога о судьбе персонажа.

Символом «Another» и самым популярным персонажем этого сериала стала загадочная девушка по имени Мей Мисаки, которую главный герой встречает случайно в лифте больницы (рис. 4). Молчаливая и отстранённая словно *призрак*, девушка привлекает внимание Коити. Но ещё больший интерес у него вызывает тот факт, что девушка, держа в руках фарфоровую куклу, спустилась в подвальный этаж, где находится только морг.



Рис. 4. Кадр из «Another». Мей Мисаки

Уже заинтересованный её загадочной фигурой в больнице, Коити, обнаруживая её в своём новом классе, замечает, что как будто бы никто из учеников не знает о существовании Мей Мисаки, словно её и вовсе нет. Ученики класса отказываются говорить о ней, а некоторые и вовсе испытывают ужас при её упоминании. Ввиду того, что сам Коити подвергался травле в прошлой школе, он испытал интерес и сочувствие по отношению к девушке из предположения, что над ней издеваются точно так же. Но ситуация в итоге выглядит скорее так, что именно её все вокруг и боятся. Именно она долгое время создаёт в сюжете пугающую и мистическую атмосферу своей молчаливостью, странным поведением и собственными тайнами.

И такая недосказанность, в целом присущая японскому искусству, пронизывает весь сюжет от начала до конца. Тайны открываются медленно, а некоторые и вовсе остаются нераскрыты даже после окончания сериала, словно сами иные силы, природа проклятия города Ёмиямы мешает дойти до истины.

Знаки смерти часто появляются в кадре, так же обладая ролью определённых подсказок, будь то старая школьная парта или фарфоровая кукла в человеческий рост, что расположена в гробу (рис. 5). Всё это является постоянным окружением персонажей. Знаком проникновения иного в мир живых и строящего всё по своему ужасному порядку.



Рис. 5. Кадры из «Another».

Важным элементом визуального ряда, а самого сюжета выступают постоянно появляющиеся в кадре фарфоровые куклы из местной мастерской. Кадры с ними вплетаются в визуальный ряд внезапно, без объяснения причины их появления, часто прерывая основное действие, появляясь лишь на секунду и снова возвращаясь к настоящим событиям. Их появление создаёт необходимую атмосферу напряжения и тревоги для «Another» как для хоррора, и работает для построения нарратива, так как является постоянным напоминанием о смерти. Кукол можно обозначить как знак смерти, исходя из цитаты главной героини Мей Мисаки: «Куклы... они ведь пусты. У них пустые и тело, и душа. А пустота сближает их со смертью. Ибо все пустое в природе жаждет наполнения» (рис. 6). Таким образом, куклы как бы работают сигналом о действиях иных сил в городе, предупреждением о неизбежной смерти.

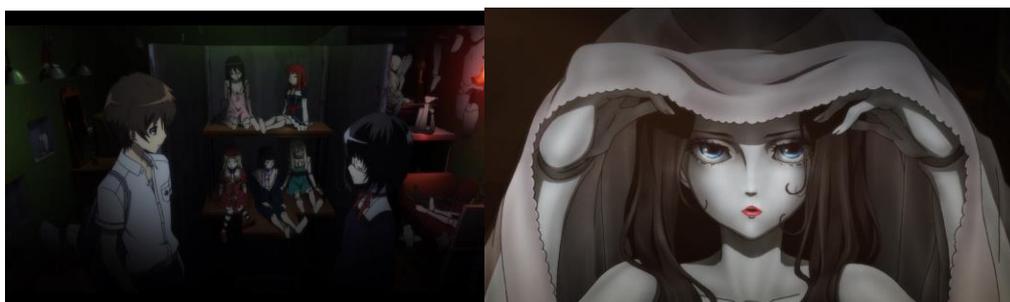


Рис. 6. Кадры из «Another». Куклы

Стоит отметить, что появление кукол в качестве элемента, создающего антураж в «Another», неслучайно, с учётом их сакральной значимости для японской культуры. Однако в большей степени их появление, особенно в контексте приведенной цитаты, отсылает опять же к японской легенде о кукле Окику. Согласно легенде, маленькой девочке Окику была подарена фарфоровая кукла, которую та сразу же нарекла своим именем и с тех пор никогда не расставалась с любимой игрушкой. Даже родители девочки подыгрывали ей и признавали куклу как члена семьи, разговаривая с ней как с живым человеком. Однако вскоре случилось несчастье, и малышка Окику погибла от болезни. Охваченные горем, родители посадили любимую игрушку покойной девочки на алтарь и общались с ней так, словно бы она была их дочерью, называя куклу её именем. А через некоторое время родители заметили некоторую аномалию – прямые чёрные волосы куклы становились длиннее. Убитые горем родители нашли в этом знак того, что душа их дочери вселилась в куклу и теперь живёт с ними в таком облики.

Уже в тексте легенды можно найти параллели с сюжетом «Another» – точно так же погибшую девочку всё ещё признавали живой, и её дух точно так же остался в мире живых, хотя и в аниме-сериале это обрело фатальные последствия. Таким образом, легенда о кукле Окику не только подкрепляет сакральный смысл кукол из сериала и сближает действия картины с культурой Японии, но и объединяет их с основным мотивом данного аниме – вторжение в потусторонний мир и проникновение в мир реальный чего-то иного, неких сил, связанных со смертью. Вот на таком простом примере можно увидеть, сколько на самом деле культурных смыслов и японской самобытности было отражено в сериале.

Воздействию иного так же подвержена природа, важная часть японской культуры. Несмотря на живописность кадров и в целом эстетическую сторону города Ёмиямы, тем не менее пространство природы показано враждебным для человека, предвещающим опасность. Ёмияма – довольно дождливый город, и почти через все события проходит именно пасмурная погода с

дождём и бурей. Такая погода является отражением тревоги, создаваемой проклятием и вестником смерти: дождь идёт в сцене автомобильной аварии, в результате которой погибла одна из учениц, дождь идёт в воспоминаниях пятнадцатилетней давности во время череды смертей, а так же в финальном действии с массовым помешательством учеников (рис. 7). Интересным моментом является и уникальная цветовая гамма этого сериала, переливающаяся всеми оттенками красного. Красным цветом залито небо Ёмиямы, улицы города под светом красных фонарей. Красный цвет, отсылающий к цвету крови, отсылает к смерти и постоянном напоминании о нём, а так же о долгой истории трагедии класса 3-3 со всеми пострадавшими от проклятия.

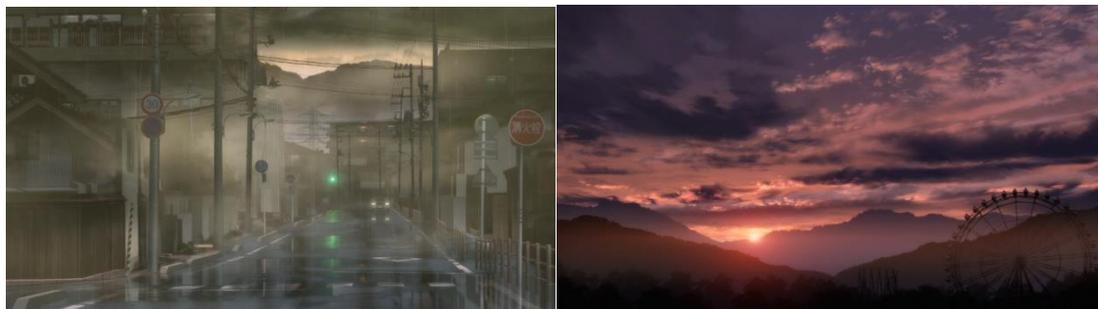


Рис. 7. Кадры из «Another»

Выводы

По итогам исследования были сделаны следующие выводы:

1. Согласно научным исследованиям, проанализированным в обзоре литературы, можно сделать вывод, что изучение японского анимационного искусства является довольно актуальным и разносторонним. Аниме представляет из себя интересный феномен, объединяющий в себе и культурную самобытность, и понятные всем социальные темы, поднимаемые в анимационных произведениях, что и вызвало высокую популярность этого жанра.

2. Японское анимационное искусство является доступным и простым способом знакомства с культурой Японии, особенностей быта, религии, искусства, мировоззрения. Таким же образом аниме идеально подходит для визуализации национальных особенностей за счёт своей самобытности.

3. Анализ аниме-сериала «Another» позволил выявить особенности японской мифологии и выделить такой феномен как «иное» – связанное с потусторонним миром явление, неподвластное человеческому влиянию.

4. Анализ визуальной составляющей аниме-сериала «Another» позволил сделать вывод о том, что визуальные особенности аниме позволяют визуализировать мистическую природу явлений из японской мифологии.

References

1. Artemov, R. YU. Religioznye komponenty v sovremennoy yaponskoy animatsii [Religious components in modern Japanese animation] // Khristianskoye chteniye [Christian reading], 2015, 1, pp. 148-161. [in Russian]
2. Denisova, A. I. Manga i anime, vklad v kul'turu i iskusstvo [Manga and anime, contribution to culture and art] // Analitika kul'turologii [Analytics of Culturology], 2013, 2(26), pp. 114-116. [in Russian]
3. Kim, Ye. A. Obrazy v sovremennoy kul'ture kul'tury [Images in the modern culture of culture] // Molodezhnyy vestnik Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo instituta kul'tury [Youth Bulletin of the St. Petersburg State Institute of Culture], 2022, 2(18), pp. 123-125. [in Russian]
4. Koretskaya, M. A. Reprezentatsiya telesnosti v zhanre anime [Representation of corporeality in the anime genre] // Mediafilosofiya [Media Philosophy], 2010, 5, pp. 105-113. [in Russian]
5. Leonov, V. YU. Manga, anime i naslediyе iskusstva Yaponii: preymstvonnost' i paralleli [Manga, anime and the heritage of Japanese art: continuity and parallels] // Dekorativnoye iskusstvo i predmetno-prostranstvennaya sreda. Vestnik RGKHPU im. S.G. Stroganova [Decorative arts and object-spatial environment. Vestnik RGHPU them. S.G. Stroganov], 2012, 4, pp. 183-194. [in Russian]
6. Leonov, V. YU. Osnovnyye osobennosti simvoliko-graficheskoy sistemy manga i anime [The main features of the symbolic-graphic system of manga and anime] // Istoricheskiye, filosofskiyе,

politicheskoye i yuridicheskoye nauki, kul'turologiya i iskusstvovedeniye. Voprosy teorii i praktiki [Historical, philosophical, political and legal sciences, cultural studies and art history. Questions of theory and practice], 2013, 2-1(28), pp. 115-118. [in Russian]

7. Leonov, V. YU. Stanovleniye anime, yego vyyavlennyye stilisticheskiye osobennosti, razlichiya s mangoy i khudozhestvenno-tekhnologicheskoye etapy sozdaniya [Formation of anime, its identified stylistic features, differences with manga and artistic and technological stages of creation] // Istoricheskoye, filosofskoye, politicheskoye i yuridicheskoye nauki, kul'turologiya i iskusstvovedeniye. Voprosy teorii i praktiki [Historical, philosophical, political and legal sciences, cultural studies and art history. Questions of theory and practice], 2012, 12-3(26), pp. 99-103. [in Russian]

8. Lipayeva, D. Ye. Obraz kukly v populyarnom yaponskom kinoiskusstve [The image of a doll in popular Japanese cinema] // Obshchestvo: filosofiya, istoriya, kul'tura [Society: philosophy, history, culture], 2017, 1, pp. 151-153. [in Russian]

9. Lokhova, V. A. Analiz obrazovaniya narodnoy demonologii v sovremennoy kul'ture yaponsev i sakha [Analysis of the formation of folk demonology in the modern culture of the Japanese and Sakha] // Noema (Arkhitektura.Urbanistika.Iskusstvo) [Noema], 2019, 1(1), pp. 108-115. [in Russian]

10. Martynenko, A. V. Osobennosti realizatsii vizual'nykh obrazov v anime [Features of the implementation of visual images in anime] // Simbirskiy nauchnyy vestnik [Simbirsk Scientific Bulletin], 2021, 44(2), pp. 86-91. [in Russian]

11. Naymushina, A. N. Prichiny vozniknoveniya [Causes of occurrence] // Sotsial'no-ekonomicheskoye upravleniye: teoriya i praktika [Socio-economic management: theory and practice], 2011, 1(19), pp. 155-161. [in Russian]

12. Ponamoreva, YU.V. V. Anime kak otrazheniye yaponskoy kul'turnoy identichnosti [Anime as a reflection of Japanese cultural identity] // Molodoy uchenyy [Young scientist], 2015, 9(89), pp. 1298-1300. [in Russian]

13. Samoylova, Ye. O. Estetika anime [Aesthetics of anime] // Filosofskoye problemy informatsionnykh tekhnologiy i kiberprostranstva [Philosophical problems of information technology and cyberspace], 2010, P. 6. [in Russian]

14. Stebikhova, YU. Ye. Predvaritel'noye predstavleniye emotsiy kak elementa semioticheskoy sistemy reprezentatsii yavleniy anime i mangi [Preliminary representation of emotions as an element of the semiotic system of representation of anime and manga phenomena] // Sovremennyy diskurs-analiz [Modern discourse analysis], 2022, 2(30), pp. 65-75. [in Russian]

Список литературы (РИНЦ):

1. Артемов, Р. Ю. Религиозные компоненты в современной японской анимации // Христианское чтение. – 2015. – № 1. – С. 148-161.

2. Денисова, А. И. Манга и аниме, вклад в культуру и искусство // Аналитика культурологии. – 2013. – № 2(26). – С. 114-116.

3. Ким, Е. А. Образы kami в современной массовой культуре Японии // Молодежный вестник Санкт-Петербургского государственного института культуры. – 2022. – № 2(18). – С. 123-125.

4. Корецкая, М. А. Репрезентация телесности в жанре аниме // Медиафилософия. – 2010. – Т. 5. – С. 105-113.

5. Леонов, В. Ю. Манга, аниме и традиционное искусство Японии: преемственность и параллели // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. – 2012. – № 4. – С. 183-194.

6. Леонов, В. Ю. Основные особенности символично-графической системы манга и аниме // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – 2013. – № 2-1(28). – С. 115-118.

7. Леонов, В. Ю. Становление аниме, его отличительные стилистические особенности, различия с манга и художественно-технологические этапы создания // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – 2012. – № 12-3(26). – С. 99-103.

8. Липаева, Д. Е. Образ куклы в современном японском киноискусстве // Общество: философия, история, культура. – 2017. – № 1. – С. 151-153.

9. Лохова, В. А. Анализ образов народной демонологии в современной культуре японцев и саха // Ноэма (Архитектура. Урбанистика. Искусство). – 2019. – № 1(1). – С. 108-115.
10. Мартыненко, А. В. Особенности реализации визуальных образов в аниме // Симбирский научный вестник. – 2021. – Т. 44, № 2. – С. 86-91.
11. Наймушина, А. Н. Аниме: причины популярности // Социально-экономическое управление: теория и практика. – 2011. – № 1(19). – С. 155-161.
12. Понаморева, Ю. В. Аниме как отражение японской культурной идентичности // Молодой ученый. – 2015. – № 9(89). – С. 1298-1300.
13. Самойлова, Е. О. Эстетика аниме // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. 2010. С. 6.
14. Стебихова, Ю. Е. Визуализация эмоций как элемент семиотической системы репрезентации персонажей аниме и манги // Современный дискурс-анализ. – 2022. – № 2(30). – С. 65-75.