

УДК 004.928

## ПОСТМОДЕРНИЗМ В ТВОРЧЕСТВЕ САТОСИ КОНА (НА ПРИМЕРЕ АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА «ПАПРИКА», 2006)

**Юферова Софья Ивановна**

Сибирский федеральный университет

Corresponding author e-mail: sophienoturner@gmail.com

### Аннотация

Данная статья посвящена изучению реализации принципов постмодернизма в творчестве японского аниматора Сатоси Кона на примере его последней работы «Паприка». В статье представлен аналитический обзор научной литературы, относящейся к выбранной теме. В ходе исследования был проведен анализ постмодернистских техник, используемых Сатоси Коном в его анимационном фильме, а также анализ референсов, отсылок и цитат, обилие которых так же позволяет отнести ленту «Паприка» к примерам постмодернистской анимации.

### Ключевые слова

Постмодернизм, Сатоси Кон, «Паприка», интертекстуальность, метаповествование, анимационное искусство

## POSTMODERNISM IN SATOSHI KON'S WORK (ON THE EXAMPLE OF THE ANIMATED FILM "PAPRIKA", 2006)

**Sophia I. Yuferova**

Siberian federal university

Corresponding author e-mail: sophienoturner@gmail.com

### Abstract

This article is devoted to the study of the implementation of the principles of postmodernism in the work of the Japanese animator Satoshi Kon on the example of his latest work "Paprika". The article presents an analytical review of the scientific literature related to the chosen topic. The study analyzed the postmodern techniques used by Satoshi Kon in his animated film, as well as the analysis of references and quotations, the abundance of which also allows us to attribute "Paprika" to examples of postmodern animation.

### Keywords

Postmodernism, Satoshi Kon, "Paprika", intertextuality, meta-narrative, animation art

### Введение

Японская анимация никогда не страдала от недостатка талантливых аниматоров, и даже человек, не увлекающийся культурой Японии, сможет назвать одно или два имени, относящихся к японской школе анимации. Вполне вероятно, что одним из этих имен будет имя Сатоси Кона – и это будет неспроста.

Работы Сатоси Кона известны всему миру, хотя в них нет наивного очарования и «сказочности» Хаяо Миядзаки или трогательного, искреннего романтизма Макото Синкая. Вместо этого Сатоси Кон предлагает зрителю путешествие в более запутанные «темные углы» человеческой души, где светлое сплетается с темным, реальное – с вымышленным, где границы существуют только в форме самого этого слова. Сатоси Кона вполне можно было назвать адептом постмодернизма в мире современной японской анимации – его работы изобилуют визуальными отсылками и цитатами, переиначивают классические линейные повествовательные схемы, по-новому подходят к изображению главных героев и, в особенности, главных героинь.

Наиболее известной и титулованной работой Сатоси Кона стал полнометражный анимационный фильм «Паприка», как раз исследующий пределы человеческого сознания и его способность к переосмыслению реальности происходящего. Именно на примере работы «Паприка» и будет рассмотрено влияние постмодернизма на анимацию Сатоси Кона.

### Материалы и методы исследования

В качестве объекта исследования выступают принципы постмодернизма, реализуемые в кинематографе, в то время как предметом исследования служат особенности реализации данных

принципов в анимационных работах Сатоси Кона, в частности – в анимационной ленте «Паприка» 2006 года.

Для проведения исследования были выбраны общенаучные методы (наблюдение, анализ, синтез и т. д.), а также культурологический анализ.

### **Обзор научной литературы**

Источники, относящиеся к теме данного исследования, можно условно разделить на несколько блоков: статьи, посвященные исследованию постмодернизма в кинематографе, статьи и монографии, изучающие творчество Сатоси Кона и его специфические особенности.

Что касается тех исследований, темой которых является реализация принципов постмодернизма в кинематографе, то стоит отметить, что все больше авторов обращаются именно к теме реализации названных принципов не внутри игрового кинематографа, но внутри анимации – как массовой и коммерческой, так и авторской и независимой. В своей работе «The Mark of Postmodernism: Reading Roger Rabbit» (1995) Hugh J. Silverman привел в качестве примера постмодернистского анимационного героя кролика Роджера из мультфильма «Кто подставил кролика Роджера?» Роберта Земекиса 1988 года. Названный персонаж действительно преобразует понятие традиционного героя анимационного фильма, представляя перед зрителем паранойальным невротиком. Также о влиянии постмодернизма высказывается Israt Alam в своей работе «Features of Postmodernism in the Movie Brave» (2015). Авторка исследует то, какие принципы постмодернизма были отражены в мультфильме «Храбрая сердцем», выпущенном компанией Walt Disney Pictures в 2014 году. Также было отмечено, что одним из признаков влияния постмодернизма стало изменение парадигмы главной героини, которая больше не является собой классическую принцессу мультфильмов Disney. Подобные тенденции к изменению облика духовно-привлекательного героя/героини наблюдаются сейчас во многих постмодернистских анимационных работах.

Немало научной литературы посвящено исследованию творчества Сатоси Кона и его различным особенностям. Многие авторы отмечают, что, несмотря на распространенное мнение, Сатоси Кон стремился создавать анимацию, понятную и привлекательную для большинства зрителей, не ограничиваясь рамками «арт-хауса», однако и по сей день творчество Сатоси Кона считается сложным для понимания. Двойственность его подхода отмечает Ywain Tomos в работе «The significance of anime as a novel animation form, referencing selected works by Hayao Miyazaki, Satoshi Kon and Mamoru Oshii». Автор подчеркивает, что, хотя Сатоси Кон и использует заметные и очевидные отсылки к фильмам Голливуда и другим элементам западной культуры, большинство символов и образов все равно будут понятны лишь зрителям из Японии. Стоит отметить, что двойственность, согласно многим исследователям, присуща всей работе Сатоси Кона – двойственность творческого процесса и двойственность его нарративов. В своей статье «Blurring the screen: the fragmented self, the database, and the narratives of Satoshi Kon» Alice Teodorescu пишет, что «двойники» и «антиподы» в мире Сатоси Кона не противопоставляются друг другу – сознательное и бессознательное, реальное и вымышленное не противостоят и не исключают друг друга, а, напротив, являются собой части одного целого, и именно на этой амбивалентности сосредоточен главный фокус в работах японского аниматора.

### **Результаты исследования**

Сатоси Кон, один из наиболее известных японских аниматоров, уже в юности увлекался искусством, и большое влияние на него оказала не только культура родной Японии, но и культура западных стран – среди тех, кто оказал влияние на его творчество, Сатоси Кон в особенности отмечал Терри Гиллиама. В интервью для Madman он признавался: «Именно Терри Гиллиам стимулировал меня на создание снов и подобных вещей». В особенности Кон подчеркивал важность работы «Бразилия»: «“Бразилия” – это фильм, который я крайне ценю – за то, о чем он повествует, и за то, как он перескакивает между реальностью и сном». Этот принцип – принцип взаимозаменяемости сна и реальности – будет положен в основу одной из важнейших работ легендарного японского аниматора – в основу полнометражного анимационного фильма «Паприка», который увидел свет в 2006 году и стал последней работой японского мастера анимации.

Возвращаясь к Терри Гиллиаму, стоит отметить, что он, будучи участником коллектива «Монти Пайтон», является одной из наиболее значимых фигур раннего постмодернистского кинематографа, в чем можно убедиться, подробно обратившись к уже упомянутой картине

«Бразилия» 1987 года и предшествующему фильму «Монти Пайтон и Священный Грааль» 1975 года.

Принципы постмодернизма в искусстве были сформулированы множеством творцов, авторов, художников, режиссеров. Постмодернизм критикует нарративность (в особенности так называемый метанарратив – понятие, введенное французским философом Жаном-Франсуа Лиотаром, обозначающее некоторый единый нарратив, оправдывающий, объединяющий и согласовывающий прочие нарративы), линейность, в некотором роде критикует и стремление к оригинальности – одним из важнейших для постмодернизма понятий является понятие интертекстуальности, которое обозначает заимствование, цитирование, смешение уже существующих до того произведений искусства. Таким образом, согласно Ролану Барту, любое произведение будет являться диалогом между несколькими объектами искусства, оно представляет собой единение цитат, реминисценций некогда накопленного и воспроизведенного опыта; ничего не существует вне текста, смыслы и значения больше не принадлежат, не являются собственностью какого-либо конкретного автора.

Обратимся к интертекстуальности внутри самих работ Сатоси Кона. Сатоси Кон обращается к общепризнанным шедеврам мировой культуры (в особенности – кинокультуры), ссылается на любимых, особенно почитаемых им художников, режиссеров, авторов, создавая из переплетений цитат и референсов уникальный мир, при этом знакомый зрителю.

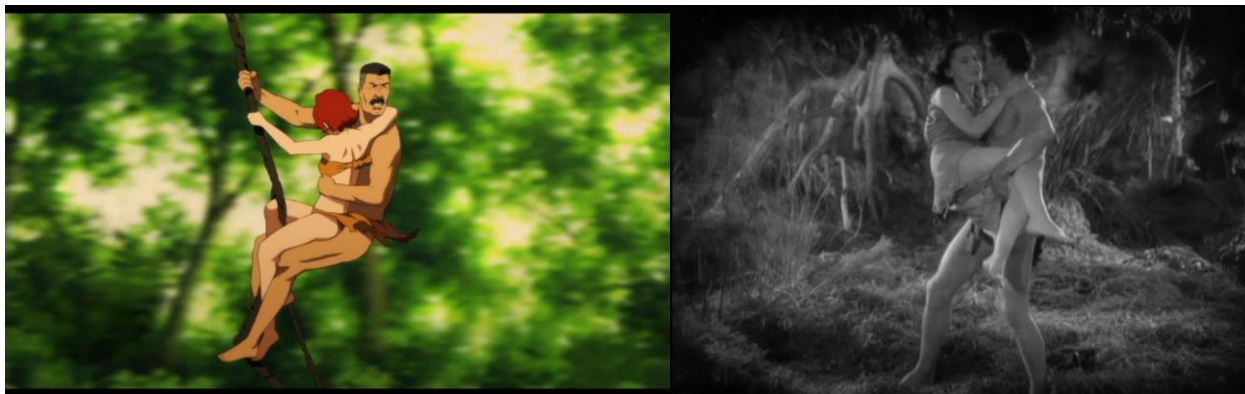
Таким образом, детектив, раскрывший свое истинное отношение к собственным сновидениям и к киноискусству, в сцене «кинопросмотра» приобретает облик Акиры Куросавы – мастодонта, классика в темных очках и расслабленной кепке, рассказывающего о тонкостях создания «шедевров» – кинематографических и сновидческих (рис. 1). «Шедевр» детектива – его сон. Шедевр Акиры Куросавы – его «Сны».



Рис. 1. Детектив Конакава в образе Акиры Куросавы

«Сны Акиры Куросавы» можно назвать наиболее живописной работой мастера, жемчужиной его зрелого этапа, в которой наиболее полно раскрывается тяготение кинематографиста к насыщенным визуальным символам и образам. Именно в этой работе Акира Куросава идет на «примирение» с цветом – с киноновинкой, которую он долгое время отрицал и даже намеренно избегал. В этом отношении «Паприка» как бы заимствует эту цветовую насыщенность, которая усиливается каждый раз, когда зритель вместе с героями пересекает грань между реальностью и сновидением, погружаясь в очередной сон героя либо в общий, «коллективный» сон.

Другие примечательные референсы включают в себя прямые отсылки к фильмам «Тарзан, человек-обезьяна» 1932 года, «Римские каникулы» 1953 года, «Величайшее шоу в мире» 1952 года, «Из России с любовью» 1963 года (рис. 2, рис. 3, рис. 4). Эти киноленты цитируются режиссером практически буквально – он воспроизводит сцены из этих классических фильмов внутри снов детектива Конакавы, в очередной раз подчеркивая взаимосвязь между сном и кинематографом.



*Рис. 2. Цитата на фильм «Тарзан, человек-обезьяна» в анимационном фильме «Паприка»*

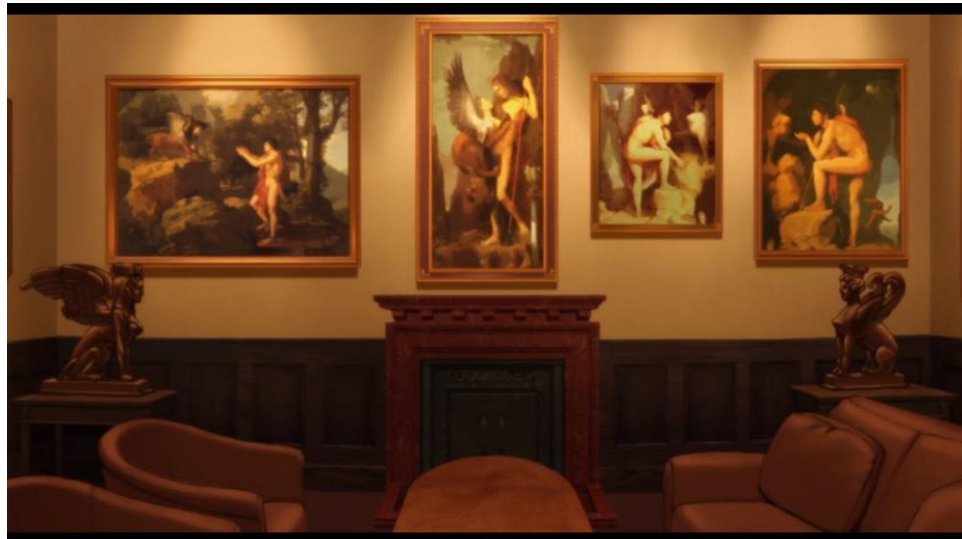


*Рис. 3. Цитата на фильм «Римские каникулы» в анимационном фильме «Паприка»*



*Рис. 4. Цитата на фильм «Из России с любовью» в анимационном фильме «Паприка»*

Более того, многие образы самой Паприки отсылают не только к киногероям, но и к фольклорным и сказочным персонажам – например, в одной из сцен она предстает в женственном, наивном образе феи Динь-Динь, в другой – в более хулиганском и дерзком образе Короля Обезьян. Однако Паприка также появляется в любопытном образе Сфинкса – более древнем и более глубоком. Примечательно, что Паприка воплощается в этом облике внутри картины Гюстава Моро «Эдип и Сфинкс», которая расположена в одном из кабинетов главного антагониста, председателя Института психиатрических исследований Сёдзиро Инуи. Внимательный зритель сразу отметит, что весь кабинет Инуи уставлен и увешан произведениями искусства, запечатлевающими именно этот сюжет – столкновение Эдипа, будущего царя, и Сфинкса, терроризирующего Фивы (рис. 5).



*Рис. 5. Произведения искусства в кабинете председателя Инуи*

Появление данных фигур внутри ленты «Паприка» не случайно – Сфинкс как мифологическая фигура сочетает в себе черты природного, животного, инстинктивного и человеческого, более рационального, интеллектуального и вместе с тем более коварного. Несмотря на монструозный облик, Сфинкс отличается от многих чудовищ греческой мифологии как раз своей способностью к загадыванию крайне сложной загадки. Сфинкс таинственен и опасен, и Паприка, перевоплощаясь в данное создание, подчеркивает необыкновенность, причудливость собственной природы, а также природы сновидений, к миру которых она принадлежит. Однако важно отметить, что внутри данной анимационной работы Сфинкс и Эдип как бы меняются ролями – Эдип, в образ которого перевоплощается Морио Осанаи, исследователь, приспешник председателя Инуи, предстает не в качестве героя, доказавшего свое интеллектуальное превосходство и одолевшего Сфинкса в некотором «поединке умов», а в качестве человека, чья

тяга к познанию разрушительна и опасна (рис. 6). Интеллектуальный исследовательский импульс Осанаи имеет корыстную природу – он стремится к позиционированию самого себя как гениального ученого, хотя его достижения не так велики, как достижения Ацуки Чиба, чьим альтер-эго является сама Паприка, и уж тем более не так велики, как достижения Косаку Токиты – главного разработчика DC Mini.

Более того, Паприка, увидев перевоплощение Осанаи, восклицает: «Эдип – идеальный образ для человека, всецело контролируемого председателем!» Должно быть, подобным образом она подчеркивает болезненность взаимоотношений между Осанаи и Инуи – председатель Инуи полностью подчинил себе Осанаи, забрав его тело в мире сновидений, чтобы вновь обрести возможность ходить, в то время как Осанаи отказывается признавать данное положение вещей и продолжает тешить себя иллюзиями о собственной авторитетности. В первоисточнике, одноименном романе Ясутаки Цуцуи, также присутствует линия сексуальных взаимоотношений между Инуи и Осанаи – подразумевается, что Осанаи вступает с председателем в сексуальную связь для того, чтобы добиться желаемого, и эти отношения нельзя назвать добровольными – динамика власти в них неравна, и председатель постоянно подчеркивает это. Хотя данная линия не раскрывается в работе Сатоси Кона, сами герои, а также многие визуальные символы намекают на подобное развитие событий и внутри анимационной адаптации романа. Таким образом, Паприка отмечает то нездоровое, опасное положение, в котором находится Осанаи, подчиненный председателю, поскольку Эдип также печально известен тем, что сам состоял в кровосмесительных, неподобающих отношениях с собственной матерью, о чем не догадывался.



*Рис. 6. Паприка и Морио Осанаи в образах Сфинкса и Эдина*

Примечательно, что Сатоси Кон не избегает отсылок к своим собственным работам. В ленте «Паприка» в одной из сцен зритель может заметить постеры двух предыдущих анимационных лент, снятых Сатоси Коном – это постеры к работам «Истинная грусть» и «Актриса тысячелетия» (рис. 7). «Истинная грусть» рассказывает историю певицы Мимы, которая решает попробовать себя в качестве актрисы, но сталкивается с чрезвычайным давлением фанатского сообщества и современных ей реалий, что приводит девушку к депрессии и паранойе. В ленте «Актриса тысячелетия» раскрывается история актрисы Тиёко Фудзивары, чья карьера охватывала десятилетия и стала неотъемлемой частью её собственной истории и истории окружающего её мира.



*Рис. 7. Слева от постера к фильму «Тарзан, человек-обезьяна» видны постеры к работам «Актриса тысячелетия» и «Истинная грусть»*

Героини обеих работ так или иначе связаны с кинематографом, более того – они действительно увлечены тем, что они делают, мир кино становится для них новой реальностью, однако в случае Мимы эта реальность опасна, она отталкивает главную героиню, заставляя её лишиться рассудка, а в случае Тиёко эта реальность, напротив, всепоглощающая, и главная героиня уже не может существовать отдельно от этого мира. Важно отметить, что, поместив внутрь кадра «Паприки» именно постеры к данным анимационным фильмам, Сатоси Кон возводит влияние

кинематографа в его вселенной в куб – теперь это не просто фильмы, внутри которых снимаются фильмы, теперь это фильмы, внутри которых снимаются фильмы, но также сами находящиеся внутри фильма-сновидения. Сатоси Кон, руководствуясь принципами постмодернизма, подсказывает зрителю – это истории, существующие не в объективной, доступной нам реальности, но в реальности вымысла. На это же указывает сама Паприка во время вступительных титров – она прямо и беззастенчиво смотрит в камеру, явно обращаясь взглядом к зрителю (рис. 8).



Рис. 8. Паприка «ломает четвертую стену» во время вступительных титров

Такой «слом четвертой стены» ещё больше способствует смешению сна и реальности, размыванию границ между действительным и воображаемым.

Таким образом, принципы метаповествования и интертекстуальности полноценно раскрываются в анимационном фильме «Паприка».

Во многих произведениях искусства, созданных авторами-постмодернистами, немаловажной является идея о современном обществе как о непостижимом, малопонятном социуме, внутри которого имеют место самые необыкновенные, странные, порой пугающие процессы. Эту идею Сатоси Кон также реализует внутри своей работы «Паприка». Если в кадре появляется персонаж, не относящийся к исследовательской команде (условно сюда входят все главные герои – Ацуко Чибя, Токита Косаку, Морио Осанаи, председатель Сёдзиро Инуи, Торатаро Шима и детектив Тошими Конакава), то его действия будут казаться нелогичными, непоследовательными, даже абсурдными. Таким образом, речь всех эпизодических персонажей представляет собой набор бессвязных, лишенных смысла предложений, что не позволяет зрителю оценить то, насколько адекватен и разумен социум, окружающий главных героев. Люди, находящиеся вокруг них, постоянно пребывают на грани сна и реальности, и их действия в конце концов оказываются продолжением одного общего сновидения.

Отдельно стоит также отметить и тот факт, что, несмотря на общую линейную структуру повествования, Сатоси Кон все же допускает «переименование» времени внутри своей анимационной работы. Эпизод, изображающий сначала доктора Ацуку Чибя, проваливающуюся в сон с помощью DC Mini и перевоплощающуюся в Паприку, заикливается. Более того, точно так же как нелинейно идет время, так же нелинейно искажается пространство – Паприка, сначала взлетевшая в небо в образе феи, приземляется на землю уже в образе Короля Обезьян, при том, что небо и земля, судя по изменению положения кадра, оказались заменены друг другом. Однако это не вызывает никакого замешательства у кого бы то ни было из героев – время и пространство сна (именно во сне пребывает в это время Паприка) нелинейно. Однако с каждым разом как героям, так и зрителю становится все сложнее понять, где же именно начинается реальность и где заканчивается сон, где сновидения одного смешиваются со сновидениями другого и есть ли между всеми этими понятиями хоть какая-то разница в господствующей путанице.

### **Выводы**

В ходе исследования были сделаны следующие выводы:

1. Основываясь на анализе научной литературы по выбранной теме, можно с уверенностью сказать о том, что постмодернизм в анимации – явление весьма популярное, проникшее даже в массовую анимацию, производимую, например, студиями Disney, Pixar и

Dreamworks. С начала 2000-х годов интерес к нетипичному, сложному, многогранному герою неизменно растет, и многие аниматоры, руководствуясь принципами постмодернизма, выбирают в качестве протагониста именно такого персонажа. Более того, растет и интерес к необычным, нелинейным формам повествования, к новым способам использования жанровых клише, к формам метаповествования.

2. Всё творчество Сатоси Кона сосредоточено вокруг амбивалентности окружающего нас мира, где реальное и воображаемое не противоположны друг другу – напротив, они сосуществуют друг с другом в балансе и именно нарушение этого баланса приводит к катастрофам, подобно той, что развивается в анимационном фильме «Паприка». В работах японского аниматора двойственность проявляется даже в использовании референсов – в то время как многие визуальные элементы могут быть с легкостью восприняты зрителем, изначально знакомым лишь с культурой западных стран, значительная часть цитат и отсылок может быть корректно интерпретирована лишь зрителями, живущими в Японии и воспитанными в соответствии с культурой этой страны. Вероятно, именно это заставляет многих западных авторов говорить об анимации Сатоси Кона как о чрезвычайно сложной и глубокой, но в то же время привлекательной для обыкновенного зрителя.

3. В исследовании была проанализирована последняя из работ Сатоси Кона – «Паприка». Основной фокус исследования был направлен на изучение реализации принципов постмодернизма в данном анимационном фильме. На основе проведенного анализа можно сделать вывод о том, что Сатоси Кон действительно прибежал ко множеству техник, используемых в первую очередь в постмодернистском кинематографе. В их число входит интертекстуальность, проявляющаяся в изобилии визуальных отсылок и цитат, «слом четвертой стены» как одна из форм метаповествования, а также создание иной формы пространственно-временного континуума, где время становится циклическим, действия – непоследовательными, речь – абсурдной. Обращение к данным приемам и техникам позволило Сатоси Кону создать двоемирие, первоначально существующее в гармонии и балансе, однако позже подвергнувшееся разрушению и хаосу в результате вторжения технологий. Таким образом, Сатоси Кон, с одной стороны восхищающийся наступающим веком технологий, отображает общечеловеческий страх перед выходящей из-под контроля машиной.

### References

1. Alam, I. Features of Postmodernism in the Movie Brave, 2015. Available at: [https://www.academia.edu/33910125/Features\\_of\\_Postmodernism\\_in\\_the\\_Movie\\_Brave](https://www.academia.edu/33910125/Features_of_Postmodernism_in_the_Movie_Brave)
2. Arriola, J. Cinema as Historiographic Metafiction: The Postmodern Rizalian Texts // CIS Journal for the Arts, Culture and the Humanities, 2003, 2, pp. 43-58.
3. Brannon, C. E. Postmodern film adaptation, 2004. Available at: <https://core.ac.uk/download/pdf/6086083.pdf>
4. Carew A. Dreams and nightmares: The animated worlds of Satoshi Kon // Metro Magazine: Media & Education Magazine, 2020, 205, pp. 68-75.
5. Dai, Hongbin & Huang, Yini. Metafiction and Postmodernism, 2017, 10.2991/emim-17.2017.13.
6. Degli-Esposti, C. Postmodernism in the Cinema. 1st ed., Berghahn Books, 1998. JSTOR. Available at: <https://doi.org/10.2307/j.ctv287sghp>
7. Dlugauskas, E., Paulikiene, G. The First Woman of Oedipus or the Metamorphoses of the Sphinx in Art. // European Psychiatry, 2015, 30(1), P. 1533.
8. Elias, A. Postmodern metafiction. In J. Duvall (Ed.) // The Cambridge Companion to American Fiction after 1945 (Cambridge Companions to Literature,). Cambridge: Cambridge University Press, 2011, pp. 13-29.
9. Furniss, Maureen, ed. Animation: Art and Industry. Indiana University Press, 2012. Available at: <http://www.jstor.org/stable/j.ctt16gz6nm>
10. Gardner, W. O. The cyber sublime and the virtual mirror: information and media in the works of Oshii Mamoru and Kon Satoshi // Canadian Journal of Film Studies, 2009, 18(1), pp. 44-70.
11. Mishra, M. Animated worlds of magical realism: An exploration of Satoshi Kon's Millennium Actress and Paprika // Animation, 2014, 9(3), pp. 299-316.



12. Napier, S. "Excuse me, who are you?": Performance, the gaze, and the female in the works of Kon Satoshi // *Cinema anime: Critical engagements with Japanese animation*. New York: Palgrave Macmillan US, 2006, pp. 23-42.
13. Ogg, K. Lucid dreams, false awakenings: Figures of the fan in Kon Satoshi // *Mechademia*, 2010, 5(1), pp. 157-174.
14. Silverman, H. J. The Mark of Postmodernism: Reading Roger Rabbit // *Cinemas*, 1995, 5(3), pp. 151–164. Available at: <https://doi.org/10.7202/1001152ar>
15. Teodorescu, A. Blurring the screen: the fragmented self, the database, and the narratives of Satoshi Kon // *Ekphrasis (2067-631X)*, 2016, 15(1), pp. 63-74.
16. Tomos, Y. The significance of anime as a novel animation form, referencing selected works by Hayao Miyazaki, Satoshi Kon and Mamoru Oshii. 2014.

### Список литературы (РИИЦ)

1. Alam, I. Features of Postmodernism in the Movie Brave, 2015. Available at: [https://www.academia.edu/33910125/Features\\_of\\_Postmodernism\\_in\\_the\\_Movie\\_Brave](https://www.academia.edu/33910125/Features_of_Postmodernism_in_the_Movie_Brave)
2. Arriola, J. Cinema as Historiographic Metafiction: The Postmodern Rizalian Texts // *CIS Journal for the Arts, Culture and the Humanities*, 2003, 2, pp. 43-58.
3. Brannon, C. E. Postmodern film adaptation, 2004. Available at: <https://core.ac.uk/download/pdf/6086083.pdf>
4. Carew A. Dreams and nightmares: The animated worlds of Satoshi Kon // *Metro Magazine: Media & Education Magazine*, 2020, 205, pp. 68-75.
5. Dai, Hongbin & Huang, Yini. Metafiction and Postmodernism, 2017, 10.2991/emim-17.2017.13.
6. Degli-Esposti, C. Postmodernism in the Cinema. 1st ed., Berghahn Books, 1998. JSTOR. Available at: <https://doi.org/10.2307/j.ctv287sgph>
7. Dlugauskas, E., Paulikiene, G. The First Woman of Oedipus or the Metamorphoses of the Sphinx in Art. // *European Psychiatry*, 2015, 30(1), P. 1533.
8. Elias, A. Postmodern metafiction. In J. Duvall (Ed.) // *The Cambridge Companion to American Fiction after 1945 (Cambridge Companions to Literature,.)*. Cambridge: Cambridge University Press, 2011, pp. 13-29.
9. Furniss, Maureen, ed. Animation: Art and Industry. Indiana University Press, 2012. Available at: <http://www.jstor.org/stable/j.ctt16gz6nm>
10. Gardner, W. O. The cyber sublime and the virtual mirror: information and media in the works of Oshii Mamoru and Kon Satoshi // *Canadian Journal of Film Studies*, 2009, 18(1), pp. 44-70.
11. Mishra, M. Animated worlds of magical realism: An exploration of Satoshi Kon's Millennium Actress and Paprika // *Animation*, 2014, 9(3), pp. 299-316.
12. Napier, S. "Excuse me, who are you?": Performance, the gaze, and the female in the works of Kon Satoshi // *Cinema anime: Critical engagements with Japanese animation*. New York: Palgrave Macmillan US, 2006, pp. 23-42.
13. Ogg, K. Lucid dreams, false awakenings: Figures of the fan in Kon Satoshi // *Mechademia*, 2010, 5(1), pp. 157-174.
14. Silverman, H. J. The Mark of Postmodernism: Reading Roger Rabbit // *Cinemas*, 1995, 5(3), pp. 151–164. Available at: <https://doi.org/10.7202/1001152ar>
15. Teodorescu, A. Blurring the screen: the fragmented self, the database, and the narratives of Satoshi Kon // *Ekphrasis (2067-631X)*, 2016, 15(1), pp. 63-74.
16. Tomos, Y. The significance of anime as a novel animation form, referencing selected works by Hayao Miyazaki, Satoshi Kon and Mamoru Oshii. 2014.