

УДК 778.5

КИНЕМАТОГРАФ КАК ПРОСТРАНСТВО ВОПЛОЩЕНИЯ БЕССОЗНАТЕЛЬНОГО В ТВОРЧЕСТВЕ САТОСИ КОНА

Юферова Софья Ивановна

Сибирский федеральный университет, Красноярск, Россия

sophienoturner@gmail.com

Аннотация. В данной статье рассматриваются принципы художественного изображения кинематографа как пространства актуализации образов бессознательного в творчестве японского аниматора Сатоси Кона. Исследование было проведено на материале трех анимационных фильмов режиссера – «Истинная грусть» (1997), «Актриса тысячелетия» (2001), «Паприка» (2006), в каждом из которых присутствует художественный образ кинематографа в разных его проявлениях. Анализ репрезентации кинематографа в этих произведениях анимационного искусства был произведен с помощью метода психоанализа, на основе положений, сформулированных З. Фрейдом, Ж. Лаканом и К. Метцем. Психоаналитический взгляд на творчество Сатоси Кона стал ключом к новому, более глубокому пониманию художественной идеи исследуемых анимационных произведений, а также позволил подробно изучить понимание Сатоси Коном кинематографа как поля проявления образов человеческого подсознания.

Ключевые слова: Сатоси Кон, анимационное искусство, психоанализ, бессознательное

Для цитирования: Юферова, С. И. Кинематограф как пространство воплощения бессознательного в творчестве Сатоси Кона [Текст] / С. И. Юферова // Сибирский искусствоведческий журнал. – 2024. – Т. 3. № 4. – С. 52-63

CINEMA AS A SPACE FOR THE EMBODIMENT OF THE UNCONSCIOUS IN THE WORK OF SATOSHI KON

Yuferova Sophia Ivanovna

Siberian Federal University

Corresponding author e-mail: sophienoturner@gmail.com

Abstract. This article examines the principles of artistic representation of cinema as a space for actualizing images of the unconscious in the work of Japanese animator Satoshi Kona. The research was conducted on the material of three animated films directed by the director – «Perfect Blue» (1997), «Millenium Actress» (2001), «Paprika» (2006), each of which contains an artistic image of cinema in its various manifestations. The analysis of the representation of cinema in these works of animated art was carried out using the method of psychoanalysis, based on the provisions formulated by S. Freud, J. Lacan and C. Metz. The psychoanalytic view of Satoshi Kon's creative work became the key to a new deeper understanding of the artistic idea of the studied animated works, and also allowed to study in detail Satoshi Kon's understanding of cinema as a field of manifestation of images of the human subconscious.

Keywords: Satoshi Kon, animation art, psychoanalysis, the unconscious

For citation: Yuferova, S. I. (2024). Cinematography as a space for the embodiment of the unconscious in the works of Satoshi Kon. Siberian Art History Journal, 3(4), 52–63.

Введение

Пользующаяся общемировой известностью японская анимация может похвастаться большим количеством выдающихся творцов, чьи работы затрагивают самые разные темы. Сатоси Кон является одним из таких признанных мастеров. Произведения этого аниматора освещают вопросы, связанные с цифровой культурой, культурой знаменитостей, с научно-техническим прогрессом, с взаимоотношением человека и искусства – в особенности Сатоси Кона интересует кинематограф, его взаимосвязь с человеческим мышлением.

Данное исследование посвящено изучению того, как Сатоси Кон изображает действие кинематографа в своих художественных произведениях, как наделяет кинематограф возможностью воплощать бессознательные образы, актуализируя их, и как он конструирует взаимодействие между героем и пространством его бессознательного.

Хотя наиболее известными произведениями Сатоси Кона принято считать работы «Истинная грусть» (1997) и «Паприка» (2006), другой его анимационный фильм – «Актриса тысячелетия» (2001) – также исследует вопрос связи человека с произведениями искусства – в частности киноискусства. Именно на материале трех этих произведений будет рассмотрен художественный образ кинематографа как образ пространства воплощения бессознательного.

Материалы и методы исследования

Объектами данного исследования выступают следующие анимационные произведения авторства Сатоси Кона – «Истинная грусть», «Паприка», «Актриса тысячелетия». Предмет исследования – изображение Сатоси Коном кинематографа как пространства воплощения образов человеческого бессознательного.

В исследовании были использованы общенаучные методы (наблюдение, анализ, синтез и т. д.), а также

семиотический метод и метод психоанализа.

Обзор научной литературы

Источники, использованные в ходе данного исследования, можно разделить на: относящиеся к теории анимации – и, в частности, связанные с японской анимацией (аниме), относящиеся к теории психоанализа и относящиеся к творчеству Сатоси Кона. В качестве источников представлены статьи, монографии, диссертации, учебные пособия, а также интервью с самим Сатоси Коном.

В области теории искусства анимации стоит выделить ряд работ Н. Г. Кривули – например, масштабный труд «Аниматология: Эволюция мировых аниматографий» (Krivulya, 2012), в первом томе которого автор обращается к вопросу определения аниматологии – науки об анимации – как отдельной дисциплины. Автор считает, что с ходом развития технологий, а также с возникновением новых культурных процессов, анимация как медиум получила гораздо больше возможностей. Другая работа Н. Г. Кривули – статья «Аллюзия как элемент интертекстуальности в анимационных фильмах» (Krivulya, 2022) – рассматривает такой художественный прием как аллюзия. Согласно автору, аллюзия помогает разным видам зрительской аудитории – как той, которая обладает насмотренностью, так и менее искушенной – понять художественную идею произведения анимационного искусства. Это положение применимо для творчества Сатоси Кона, который активно использовал аллюзии в своих произведениях. Еще одна значимая для данного исследования работа – монография Б. А. Иванова «Введение в японскую анимацию» (Ivanov, 2001). Монография сфокусирована на аниматографии отдельной страны – Японии, где появился феномен аниме – анимационных произведений, созданных именно японскими аниматорами. В этом труде автор обращается к интересному вопросу общей идеологии аниме – что и как

именно там представлено, присутствует ли в аниме изображение «злободневных» проблем – и если да, то какое оно? Несмотря на то, что второе издание данной книги было выпущено в 2001 году, в нем рассматриваются и по сей день актуальные положения – например, не устаревает традиция классификации аниме по полам и возрастам, для которых предназначен просмотр данного произведения – так, категории «сёнэн-аниме» – аниме для юношей-подростков, «сёдзё-аниме» – аниме для девушек-подростков, и другие продолжают использоваться. В этой работе также упоминается и произведение Сатоси Кона «Истинная грусть» как один из наиболее примечательных образцов полнометражного аниме конца 1990-х годов.

Что касается психоаналитической теории и ее применения в искусствоведческих исследованиях, то особое внимание как правило уделяется трудам Кристиана Метца, Жака Лакана, и, конечно, Зигмунда Фрейда. Также большую важность имеют и те статьи, монографии и книги, которые комментируют и критикуют положения, изложенные в трудах вышепредставленных ученых. Наиболее значимыми для данного исследования являются работы Зигмунда Фрейда «Я и Оно» (Freud, 1923), «Толкование сновидений», статья Жака Лакана «Стадия зеркала и ее роль в формировании функции Я» и труд Кристиана Метца «Воображаемое означающее» (Metz, 2013).

Творчеству Сатоси Кона также посвящено весьма много источников. Исследователей интересуют различные аспекты его работ – например, Моисеенко В. С. в своих статьях «Художественный образ современной японской женщины в аниме Сатоси Кона “Паприка”» и «Художественные образы как отражение перемен в японском обществе: доктор Косаку Токита в аниме “Паприка” Сатоси Кона» рассматривает то, насколько образ женщины и мужчины, воплощаемый Сатоси Коном в пространстве своих

анимационных фильмов, отражает перемены в обществе Японии, современном аниматору.

Также был использован иной вид источников – это интервью, которые давал сам автор, комментируя содержание своих анимационных произведений. К таким источникам можно отнести интервью мастера японской анимации с Марком Слуцким, которое состоялось в 2007 году, но было опубликовано в 2021 году на сайте Слуцкого (Кон, 2007). В данном интервью Сатоси Кон отвечает на вопросы, связанные с его работой «Паприка» – в том числе на вопрос о том, напоминает ли создание фильмов процесс сновидения.

Результаты исследования

В рамках психоаналитической теории наиболее важными аспектами для данного исследования являются понятие «бессознательное», понятие «сновидение», а также специфичные для теории Жака Лакана понятия «воображаемое», «символическое» и «реальное». Бессознательное – термин, возникший благодаря Зигмунду Фрейду, первопроходцу психоанализа. В своей работе «Я и Оно» Фрейд формулирует следующее – под бессознательным понимается область психики, в которой находится всё, что было вытеснено. Согласно Фрейду, бессознательное – наиболее глубинная часть структуры человеческой психики, которая формируется раньше всех остальных её частей – намного раньше, чем раньше Эго и Супер-Эго. Именно в Бессознательном содержатся все сокрытые стремления, все травмы. Бессознательное руководствуется принципом удовольствия, для него первостепенно удовлетворение собственных потребностей – независимо от того, какими способами это удовлетворение будет достигнуто. При этом бессознательное не находит выражения в словесной форме – бессознательному гораздо ближе образное мышление (Freud, 1923). Что касается сновидения, то к его природе Фрейд обращался в более ранней своей работе

«Толкование сновидений». В этом труде он предположил: сновидение является собой образ какого-либо вытесненного желания, образ какой-либо вытесненной травмы (Freud, 1913). Итак, мы можем сделать вывод о том, что, согласно Фрейдю, сновидение является некоторым продолжением бессознательного, которое может выразить себя лишь образами. «Воображаемое», «символическое» и «реальное» в психоанализе Жака Лакана также являются понятиями, относящимися к психике человека. Реальное – бессознательное, не выражаемое в каких-либо вербальных формах. Родившись, человек попадает в мир символического – в мир объектов, и мир реального остается для него непознаваемым, как это формулирует О. В. Печенина в своей работе, посвященной коммуникативной модели структурного психоанализа Жака Лакана (Pechenina, 2007). Воображаемое – набор представлений человека о собственной природе, о самом себе, самоидентификация человека. Символическое же – пространство психики, внутри которого осуществляется идентификация, соотнесение человека с окружающим его социумом. Говоря о воображаемом, Лакан также выделяет стадию зеркала – стадию развития человеческой психики, в ходе которой ребенок как раз начинает идентифицировать себя с тем, что он видит, глядя в зеркало, т. е. со своим отражением (Lacan, 1997).

Что касается творчества Сатоси Кона, то стоит обратить внимание на то, насколько большое значение для его работ в принципе имеет изображение кинематографа или воплощение кинематографических образов. Разберемся с этим на примерах работ японского аниматора.

В первом полнометражном анимационном фильме Сатоси Кона под названием «Истинная грусть» главная героиня, поп-певица Мима, решает совершить поворот в своей карьере и стать актрисой. До того бывшая идеалом девичьей невинности, энергичности, Мима

решается на сложную роль – роль изнасилованной девушки в детективном сериале. Это повергает её фанатов в шок.

За решением Мимы стоит желание освободиться от навязанного ей образа. Она хочет исследовать себя, проверить свои собственные возможности. Съемки самой сцены сексуального надругательства не проходят для Мимы-актрисы бесследно – после этого она начинает галлюцинировать, подозревать у себя раздвоение личности, испытывать приступы паранойи – этому также способствует появление в Интернете фанатского сайта «Комната Мимы», на котором некий анонимный пользователь дословно пересказывает события из жизни Мимы. Ей становится все труднее отличать события своей реальной жизни от событий, происходящих в жизни её экранной героини – вокруг Мимы умирают или страдают люди, и то же самое происходит и в сериале, где она теперь исполняет одну из главных ролей. В третьей трети произведения зритель узнаёт, что героиня, чью роль исполняет Мима, не являлась жертвой – в связи с тем, что у нее развилось диссоциативное расстройство личности, она сама стала убивать невинных людей. Такой поворот экранных событий пугает Миму, так как это является практически прямым продолжением главного ее страха – страха потерять контроль над своим разумом, страха забыть, кем она является на самом деле. И действительно, грань между жизнью самой Мимы и экранной жизнью её героини весьма тонка – многие из тех черт, которыми наделена героиня Мимы, присущи и самой актрисе, их судьбы практически дословно повторяют друг друга, за одним исключением – героиня, которую играет Мима, работает танцовщицей в стриптиз-клубе. Насилие над ней совершается прямо на её рабочем месте.

Что касается самой Мимы, то еще будучи певицей она испытывала давление со стороны своих продюсеров и, что намного важнее, со стороны своих поклонников. Не зря сцена со съемками изнасилования заканчивается видением

Мимы, которая представляет толпу своих фанатов, скандирующих её имя (рис. 1). Постоянное внимание со стороны аудитории, попытки соответствовать её требованиям подсознательно воспринимаются Мимой как насилие. В то время как её героиня проживает реальный случай физического, сексуального насилия, сама Мима испытывает огромный стресс от старания соответствовать ожиданиям окружающих её людей – поклонников и продюсеров.



Рис. 1. Видение Мимы во время съемок

В своем режиссерском дебюте Сатоси Кон обозначает для себя тему, которая будет актуальна для большинства последующих его работ – «раздвоение» мира, отделение мира объективной действительности от мира воображаемого, которое нередко представлен как мир, наполненный художественными кинематографическими образами. Опираясь терминологией Жака Лакана, уточним, что «воображаемое» – это некий комплекс представлений человека о собственном «Я», формирующийся на основании идентификации себя с окружающим «не-Я», т. е. с объектами окружающей действительности. В случае с произведением «Истинная грусть», мир воображаемого – это и есть мир

кинематографических образов. Внутренние представления Мимы о самой себе и о переживаемых ею событиях находят свое воплощение в художественном образе её героини.

В следующей анимационной работе Сатоси Кона «Актриса тысячелетия» главной героиней становится пожилая актриса по имени Тиёко Фудзивара. Режиссер-документалист Гэнъя Татибана, являющийся преданным поклонником творчества Тиёко, решает снять о ней фильм, для чего он приходит в её дом с целью взять интервью. Тиёко начинает рассказ о своей жизни и о своем творческом пути. Одним из важнейших событий в её жизни становится встреча со скрывающимся от правительства художником-диссидентом, которого Тиёко, будучи школьницей, встречает в годы второй Японо-китайской войны. Эта встреча побуждает Тиёко согласиться с предложением директора крупной киностудии стать актрисой, так как съемки фильма проходили в Маньчжурии, куда должен был бежать художник.

Как только Тиёко начинает свой рассказ, Гэнъя и его оператор Кёдзи Ида погружаются в мир воспоминаний актрисы, которые разворачивают перед ними (и, соответственно, перед зрителем) в виде фрагментов из различных кинофильмов – многие эти воспоминания в точности воспроизводят сюжеты из фильмов, в которых Тиёко когда-то принимала участие в качестве актрисы. Таким образом, Гэнъя и Кёдзи как бы видят образы, всплывающие в памяти Тиёко, оставшиеся с ней в виде киноэпизодов. Однако здесь речь идет не только о воспоминаниях – не только о воспроизведении локализованных во времени и пространстве образов прошлого из эпизодической памяти (Meshcheryakov, Zinchenko, 2002). Многие из сменяющих друг друга на экране образов являются не столько образами прошлого, сколько образами, прибывшими из пространства бессознательного – пространства страхов и желаний самой Тиёко. Это может показаться бессмысленным, так как можно

подумать, будто главное желание Тиёко заключено в воссоединении с мужчиной, которого она любила всю свою жизнь – и оно ни разу не находит своего отражения в образах из тех киноэпизодов-воспоминаний, которые видит зритель. Тем не менее, в финале данного анимационного фильма главная героиня произносит фразу, имеющую колоссальное значение для последующей интерпретации художественной идеи произведения: «В конце концов, искать его – вот, что я люблю на самом деле». Таким образом, на экране – перевоплощаясь в различных героинь, – и благодаря экрану – принимая участие в реальных съемках, – Тиёко реализует свое подлинное главное желание – желание находиться в движении, преодолевать различные трудности, покорять новые высоты, не останавливаясь на этом пути. По сравнению с этим стремлением пребывать в состоянии вечного движения, желание обрести покой с любимым человеком оказывается не столь значимым. Кинематограф же является если не всей её жизнью, то огромной её частью, и постоянно присутствует рядом с ней в различных знаках – это видно в сцене, где она «проезжает сквозь время и пространство», сменяя личины, и где её сопровождает оператор, Кёдзи, как раз являющийся знаком кинематографа (рис. 2-5). Именно кинематограф помогает Тиёко реализовать её истинное сокровенное стремление.



Рис. 2-5. Смена образов Тиёко.

В анимационном фильме «Паприка», ставшем последним для режиссера, разворачивается история группы ученых, чье новейшее изобретение для изучения сновидений – DC Mini – было похищено, и создателям устройства предстоит разобраться с тем, кто и с какой целью сделал это. В команду исследователей, причастных к разработке DC Mini, входит и доктор Ацуко Чива. Её альтер-эго, девушка по имени Паприка, обладает свойством самостоятельно перемещаться по снам людей и взаимодействовать с образами внутри них. Из всех рассматриваемых анимационных фильмов «Паприка» проводит наиболее наглядную параллель между сновидением и фильмом. Это наиболее отчетливо видно на примере персонажа детектива Тосими Конакавы – его сновидения представлены как отрывки из кинофильмов. Его сновидения также почти дословно

цитируют эпизоды из многих действительно существующих фильмов – например, сцену драки на ярмарке из ставшего классическим фильма «Римские каникулы» (1953, реж. Уильям Уайлер) (рис. 6) или сцену циркового представления из фильма «Величайшее шоу мира» (1952, реж. Сесил Б. Демилль) (рис. 7).



Рис. 6. Визуальное цитирование фильма «Римские каникулы» в анимационном фильме «Паприка»



Рис. 7. Визуальное цитирование фильма «Величайшее шоу мира» в анимационном фильме «Паприка»

В одном из эпизодов анимационного фильма просмотр сновидения детектива Конакавы преподносится как просмотр кинофильма в зрительном зале кинотеатра – в завершении Паприка, являющаяся зрительницей, поднимается со своего места и аплодирует. В данном случае справедливо будет вспомнить тезис Зигмунда Фрейда о том, что сны являются продолжением бессознательного, и сделать вывод – если в творчестве Сатоси Кона сон предстает перед нами как кинофильм, то Сатоси Кон явно видит в кинематографе возможности для актуализации образов бессознательного. Слова самого режиссера-аниматора могут служить подтверждением этой гипотезы – в интервью с Марком Слущким Сатоси Кон говорит о том, что ему самому сновидения кажутся «неожиданными фильмами» или «бессознательными фильмами» (Кон, 2007).

Однако взгляд Сатоси Кона на сходство между сновидением и кинофильмом оказывается гораздо более глубоким и не сводящимся к представлению сновидений как неких фильмов, которые зритель-сновидец невольно смотрит. Он также обращается к важному вопросу узнавания себя в сновидении – и, соответственно, узнаванию себя в кадре. Так, в разговоре с Паприкой детектив Конакава спрашивает – кто же все-таки был убийцей в том фильме-сне, который они только что посмотрели? Убил ли Конакава самого себя? В ответ на это Паприка говорит, что убийцей могло быть «другое Я» детектива. Действительно – детектив Конакава, представший внутри фильма-сновидения как жертва, выглядит точно так же, как детектив Конакава-убийца, и Конакава-зритель соотносит себя с ними обоими. Идентификация себя с убийцей заставляет детектива задуматься о том, что что именно он «убил» в самом себе и почему этот образ убийцы преследует его. В конце концов, этот герой найдет ответ на

свой вопрос, однако сейчас важно подчеркнуть, что данный процесс самоидентификации был запущен не просто во сне – Тосими Конакава как бы узнал самого себя на экране, узнал себя в одном из героев фильма и сумел провести саморефлексию в результате пережитого кинозрительского опыта. О подобном эффекте писал Кристиан Метц, который основывал свою концепцию на положениях теории психоанализа Фрейда и теории психоанализа Лакана – особенно его интересовала стадия зеркала, уже упоминавшаяся в данном исследовании. Кристиан Метц высказывался о двух уровнях идентификации, доступных зрителю – это идентификация себя с одним из героев, действующих на экране, и идентификация себя с киноглазом, с самим взглядом. Идентификацию зрителя с героем (вторичную идентификацию) Метц считал не вполне возможной по ряду причин, в том числе потому, что в кинофильме могут присутствовать эпизоды, в течение которых в кадре не появится ни одного одушевленного существа, а значит зрителю будет не с кем соотносить себя (Metz, 2013). Однако для Сатоси Кона идентификация зрителя (детектив Конакава, смотрящий фильм) с героем фильма (Конакава-жертва/Конакава-убийца) является не только возможной, но и необходимой – столкновение детектива Конакавы с образами собственного бессознательного, перенесенными на экран, и запущенный с помощью этого процесс саморефлексии помогает детективу примириться с тревожащими его событиями прошлого.

Выводы

В результате исследования было сделано несколько выводов, касающихся репрезентации Сатоси Коно на кинематографа как пространства воплощения бессознательного:

1. В творчестве японского аниматора кинематограф представлен в том числе как пространство лакановского воображаемого, т. е. как содержащее в

себе представления человека о своем «Я», о происходящих с ним событиях, о воспринимаемых им событиях. Так, Мима, главная героиня произведения «Истинная грусть», оказывающаяся под давлением публики, своих преданных фанатов, воспринимает события, происходящие с её карьерой и те трудности, с которыми она сталкивается из-за реакции продюсеров и поклонников, как насилие над ней самой – это становится ясным в тот момент, когда зритель видит галлюцинацию Мимы, которой заканчивается съемка сцены надругательства над ее героиней – эта галлюцинация является в форме толпы, выкрикивающей её имя.

2. Сходство кинематографа и сновидения в том понимании этого слова, каким его сформулировал Зигмунд Фрейд, для Сатоси Кона проявляется в возможности и сновидения, и кинематографа актуализировать образы, присутствующие в бессознательном. Так, Тиёко Фудзивара, главная героиня анимационного фильма «Актриса тысячелетия», много лет ищет своего возлюбленного и своим главным желанием считает воссоединение с ним, однако камера кинооператора, сам киноглаз видит её лишь движущейся, вечно подвижной, преодолевающей ограничения времени и пространства с помощью проживания десятков различных жизней на экране, и никогда не фиксирует этот долгожданный для Тиёко момент встречи с любимым мужчиной. Сама Тиёко в конце концов признается, что действительно больше любила саму погоню, и самостоятельно подтверждает «правоту» кинообъектива, запечатлевшего образ её истинного желания.
3. Актуальной для творчества Сатоси Кона является и такая психоаналитическая концепция как стадия зеркала, впервые описанная Жаком Лаканом и затем дополненная

Кристианом Метцем. Однако, в отличие от, например, Кристиана Метца, Сатоси Кон считает, что зритель способен идентифицировать себя с киногероем, угадывать в нем собственные страхи и стремления. Это демонстрируется в аниме «Паприка» на примере героя Тосими Конакавы – после просмотра кинопроизведения, сюжет которого представлял сюжет его собственного сновидения, детектив Конакава смог соотнести себя с одним из персонажей этого фильма-сна, что запустило в нем процесс глубинного

самоисследования и позволило ему по-новому взглянуть на собственную жизнь и отпустить тяготившие его события.

Таким образом, творчество Сатоси Кона является отличным примером синтеза киноискусства и психоаналитической теории. Что немаловажно, в произведениях этого японского мастера глубоко исследуется сама природа кинематографа как обширного художественного пространства, внутри которого своеобразное выражение могут найти образы человеческого подсознания.

Библиография

1. Бирюкова, О. О. Между сном и реальностью (Сатоси Кон «Паприка») / О. О. Бирюкова // Трансформация реальности: стратегии и практики : материалы международной конференции, Екатеринбург, 25–27 марта 2021 года. – Екатеринбург: Уральский университет, 2021. – С. 4-7.
2. Борисова, А. Э. Семиотика кино как способ познания текстов кинематографа / А. Э. Борисова // Гуманитарные чтения в Политехническом университете : труды ежегодной Всероссийской очно-заочной научно-практической студенческо-аспирантской конференции, Санкт-Петербург, 17 февраля 2018 года / Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого. – Санкт-Петербург: Политех-Пресс, 2018. – С. 106-111.
3. Бутырская, Н. Ю. Концепция личности в структурном психоанализе Жака Лакана / Н. Ю. Бутырская // Философия в современном мире : Сборник статей VIII научных чтений Тамбовского регионального отделения Российского философского общества, Тамбов, 16 марта 2023 года / Отв. редактор Н.В. Медведев. – Тамбов: Издательский дом "Державинский". – 2023. – С. 37-41.
4. Глушнева, Ю. Д. Кинематографическое означающее сквозь призму психоаналитической философии в концепции Кристиана Метца / Ю. Д. Глушнева // Современные проблемы науки и образования. – 2013. – № 5. – С. 658.
5. Денисова А. И. Семиотика в манга и аниме // Вестник Тамбовского университета. Серия: гуманитарные науки. – 2014. – № 12 (140). – С. 260–264.
6. Иванов, Б. А. Введение в японскую анимацию. – 2001
7. Кон, С. Интервью с М. Слуцким для Montreal Mirror. (Архив М. Слуцкого). – 2007 (опубликовано в 2021). – URL: <https://www.markslutsky.com/archive/something-good-28-satoshi-kon-the-lost-interview/>
8. Корнеева, Ю. Н. Бессознательное и сновидения в концепции З. Фрейда / Ю. Н. Корнеева // Психология, образование: актуальные и приоритетные направления исследований : Материалы Международной научно-практической конференции студентов, магистров, аспирантов, молодых ученых и их наставников, Тверь, 15 мая 2018 года. – Тверь: Тверской государственный университет, 2018. – С. 174-175.
9. Кривуля, Н. Г. Аллюзия как элемент интертекстуальности в анимационных фильмах // Театр. Живопись. Кино. Музыка. – 2022. – №3. – С. 144-167.
10. Кривуля, Н. Г. Аниматология: Эволюция мировых аниматографий / Н. Г. Кривуля; М.: Аметист. – 2012. – С. 779.

11. Кучмин, Е. А. Понятие бессознательного в учении З. Фрейда / Е. А. Кучмин // Региональные аспекты развития профессионального образования: теория, методология, актуальные проблемы: Материалы международной научно-практической конференции, Санкт-Петербург, 14 мая 2021 года / Отв. редактор Е.Е. Журиная. – Санкт-Петербург: Ленинградский государственный университет имени А.С. Пушкина, 2021. – С. 184-186.
12. Мелёхин, А. И. Лакановский взгляд на интерпретацию сновидений // Журнал клинического и прикладного психоанализа / Высшая Школа Экономики. – 2022. – Том 3. – №2. – С. 106-118.
13. Лакан, Ж. Стадия зеркала и ее роль в формировании функции Я // Лакан Ж. Инстанция буквы в бессознательном, или Судьба разума после Фрейда. — М.: Русское феноменологическое общество, Логос. – 1997. — С. 7—14.
14. Метц, К. Воображаемое означающее. Психоанализ и кино / Кристиан Метц ; пер. с фр. Д. Калугина, Н. Мовниной ; науч. ред. А. Черноглазов. — изд. 2-е. —СПб. : Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2013. —334 с.
15. Мещеряков, Б. Г., Зинченко, В. П. Большой психологический словарь / Б. Г. Мещеряков, В. П. Зинченко. – изд. 3-е. – СПб. : «Прайм-Еврознак», 2002. – 632 с.
16. Моисеенко В. С. Художественные образы как отражение перемен в японском обществе: доктор Косаку Токита в аниме «Паприка» Сатоси Кона // Культура и искусство. – 2024. – № 9. – С. 72-80.
17. Моисеенко В. С. Художественный образ современной японской женщины в аниме Сатоси Кона «Паприка» // Культура и искусство. – 2021. – № 11. – С. 46-57.
18. Печенина О. В. Функции реального, воображаемого и символического в коммуникативной модели структурного психоанализа Ж. Лакана // Вестник Санкт-Петербургского университета. Международные отношения. – 2007. – №4.
19. Тузова, А. П. Воображаемое, символическое и реальное в кино / А. П. Тузова // Артикульт. – 2018. – № 3(31). – С. 45-51.
20. Фрейд, З. Толкование сновидений // Проф. Зигмунд Фрейд; Пер. с 3-го доп. нем. изд. М.К. — Москва : Современ. пробл., 1913. — [2], 448, VII с. : черт. : 24.
21. Фрейд, З. Я и Оно / З. Фрейд. – 1923. – URL: https://librebook.me/the_interpretation_of_dreams
22. Цидина, Т. Д. История и теория анимации : лекции / Т. Д. Цидина; Челяб. гос. ин-т культуры. – Челябинск: ЧГИК, 2018. – 151 с.
23. Choo, H.-J. A Study on Persona of Double-sided Characters Shown in Satoshi Kon's Works. *Cartoon and Animation Studies*. – 2014. – Vol. 35. – pp. 181-208.
24. Gürkan, H., Gezmen, B. Cinema and the Digital Revolution: The Representations of Digital Culture in Films. *Evolutionary Studies In Imaginative Culture*. – 2024. – pp. 1-15.
25. Lacan J. La troisième, La Cause freudienne. – Paris, Navarin/Le Seuil. – 2011. – P. 24.
26. Lapworth A. Guattari and the micropolitics of cinema: The desiring-machines of Satoshi Kon //Why Guattari? A Liberation of Cartographies, Ecologies and Politics. – Routledge, 2019. – pp. 187-201.
27. Lefebvre M. Christian Metz and aesthetics // Christian Metz and the codes of cinema. *Film semiology and beyond*. – 2018. – С. 147-184.
28. Münsterberg, H. The Photoplay. A Psychological Study. – 1916. – URL: <https://www.gutenberg.org/files/15383/15383-h/15383-h.htm>
29. Perkins, C. Kon Satoshi and Japan's Monsters in the City. – Nordlit. – 2019. – pp. 142-152.
30. Swale, A. Anime and the Conquest of Time: Memory, Fantasy and the “Time-Image” from Ghost in the Shell to Your Name. – 2021.
31. Tröhler, M. Christian Metz and Film Semiology – Dynamics within and on the Edges of the ‘Model’: An Introduction. – 2018.

References

1. Biryukova, O. O. (2021). Between dream and reality (Satoshi Kon's "Paprika"). Transformation of reality: strategies and practices: Proceedings of the international conference, Yekaterinburg, March 25–27, 2021. Yekaterinburg: Ural University, 4–7.
2. Borisova, A. E. (2018). Semiotics of cinema as a way to understand cinematographic texts. Humanities Readings at the Polytechnic University: Proceedings of the annual All-Russian scientific and practical student-aspirant conference, St. Petersburg, February 17, 2018. St. Petersburg: Polytech-Press, 106–111.
3. Butyrskaya, N. Yu. (2023). The concept of personality in the structural psychoanalysis of Jacques Lacan. Philosophy in the modern world: Proceedings of the VIII scientific readings of the Tambov regional branch of the Russian Philosophical Society, Tambov, March 16, 2023. Tambov: Derzhavin Publishing House, 37–41.
4. Glushneva, Yu. D. (2013). Cinematographic signifier through the lens of psychoanalytic philosophy in Christian Metz's concept. Modern Problems of Science and Education, (5), 658.
5. Denisova, A. I. (2014). Semiotics in manga and anime. Bulletin of Tambov University. Series: Humanities, 12(140), 260–264.
6. Ivanov, B. A. (2001). Introduction to Japanese animation.
7. Kon, S. (2021). Interview with M. Slutsky for Montreal Mirror (M. Slutsky Archive). Retrieved from <https://www.markslutsky.com/archive/something-good-28-satoshi-kon-the-lost-interview/>
8. Korneeva, Yu. N. (2018). The unconscious and dreams in the concept of Z. Freud. Psychology, Education: Current and Priority Research Directions: Proceedings of the International scientific-practical conference, Tver, May 15, 2018. Tver: Tver State University, 174–175.
9. Krivulya, N. G. (2022). Allusion as an element of intertextuality in animated films. Theatre. Painting. Cinema. Music, (3), 144–167.
10. Krivulya, N. G. (2012). Animatology: Evolution of world animatographies. Moscow: Amethyst, 779.
11. Kuchmin, E. A. (2021). The concept of the unconscious in Z. Freud's teachings. Regional Aspects of Professional Education Development: Theory, Methodology, Current Problems: Proceedings of the international scientific-practical conference, St. Petersburg, May 14, 2021. St. Petersburg: Leningrad State University named after A. S. Pushkin, 184–186.
12. Melyokhin, A. I. (2022). The Lacanian perspective on dream interpretation. Journal of Clinical and Applied Psychoanalysis, 3(2), 106–118.
13. Lacan, J. (1997). The mirror stage and its role in the formation of the "I" function. In J. Lacan, The Instance of the Letter in the Unconscious or Reason Since Freud. Moscow: Russian Phenomenological Society, Logos, 7–14.
14. Metz, C. (2013). The imaginary signifier. Psychoanalysis and cinema. (D. Kalugin & N. Movnin, Trans.; A. Chernoglazov, Ed.). St. Petersburg: European University Press, 334.
15. Meshcheryakov, B. G., & Zinchenko, V. P. (2002). Big Psychological Dictionary. 3rd ed. St. Petersburg: Prime-Euroznak, 632.
16. Moiseenko, V. S. (2024). Artistic images as reflections of changes in Japanese society: Dr. Kosaku Tokita in Satoshi Kon's "Paprika". Culture and Art, (9), 72–80.
17. Moiseenko, V. S. (2021). The artistic image of the modern Japanese woman in Satoshi Kon's "Paprika". Culture and Art, (11), 46–57.
18. Pechenina, O. V. (2007). The functions of the real, the imaginary, and the symbolic in the communicative model of structural psychoanalysis by J. Lacan. Bulletin of St. Petersburg University. International Relations, (4).
19. Tuzova, A. P. (2018). The imaginary, the symbolic, and the real in cinema. Artikult, 3(31), 45–51.

20. Freud, Z. (1913). The interpretation of dreams. Moscow: Modern Problems, 448.
21. Freud, Z. (1923). The Ego and the Id. Retrieved from https://librebook.me/the_interpretation_of_dreams
22. Tsidina, T. D. (2018). History and theory of animation: Lectures. Chelyabinsk State Institute of Culture. Chelyabinsk: ChGIK, 151.
23. Choo, H.-J. (2014). A study on persona of double-sided characters shown in Satoshi Kon's works. *Cartoon and Animation Studies*, 35, 181–208.
24. Gürkan, H., & Gezmen, B. (2024). Cinema and the digital revolution: The representations of digital culture in films. *Evolutionary Studies in Imaginative Culture*, 1–15.
25. Lacan, J. (2011). La troisième. *La Cause Freudienne*, Navarin/Le Seuil, 24.
26. Lapworth, A. (2019). Guattari and the micropolitics of cinema: The desiring-machines of Satoshi Kon. In *Why Guattari? A Liberation of Cartographies, Ecologies and Politics*. Routledge, 187–201.
27. Lefebvre, M. (2018). Christian Metz and aesthetics. In *Christian Metz and the codes of cinema. Film semiology and beyond*, 147–184.
28. Münsterberg, H. (1916). The photoplay. A psychological study. Retrieved from <https://www.gutenberg.org/files/15383/15383-h/15383-h.htm>
29. Perkins, C. (2019). Kon Satoshi and Japan's monsters in the city. *Nordlit*, 142–152.
30. Swale, A. (2021). Anime and the conquest of time: Memory, fantasy and the “time-image” from *Ghost in the Shell* to *Your Name*.
- 31.** Tröhler, M. (2018). Christian Metz and film semiology – dynamics within and on the edges of the ‘model’: An introduction.