

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ

ЗАКАРПАТСЬКА АКАДЕМІЯ МИСТЕЦТВ

Факультет дизайну та декоративно-прикладного мистецтва

Кафедра дизайну

Росоляник Ольга Володимирівна

Наукова магістерська робота

Сетинг японського кіберпанку в аніме (1985-2022 рр.).

Тенденції у формуванні візуальних аспектів

Галузь знань 02 Культура і мистецтво

Спеціальність 022 Дизайн

ОПП “Дизайн”

Науковий керівник канд. мист.,

доц. кафедри дизайну _____ І. І. Небесник

Рецензент

Робота допущена до захисту в ДЕК

Завідувач кафедри: канд. мист.,

доц. кафедри дизайну _____ І. І. Небесник

Ужгород 2023

ЗМІСТ	4
ТЕРМІНОЛОГІЧНИЙ СЛОВНИК	5
ВСТУП	7

РОЗДІЛ 1. ІСТОРИОГРАФІЯ ПИТАННЯ

1.1 Методика дослідження	
1.2 Джерельна база	
Висновки до Розділу 1	

РОЗДІЛ 2. ЯВИЩЕ АНІМЕ В КОНТЕКСТІ ЯПОНСЬКОЇ ТА СВІТОВОЇ КУЛЬТУРИ

2.1 Анімація в Японії. Історичні передумови появи жанру аніме	
2.2 Формування тематично-стилістичних аспектів в аніме	
Висновки до Розділу 2	

РОЗДІЛ 3. ЕСТЕТИКА КІБЕРПАНКУ В АНІМЕ

3.1 Виникнення та формування кіберпанку. Візуальні особливості	
3.2 Інтерпретація кіберпанку в японській поп-культурі	
3.3 Принципи створення сетингу «японського кіберпанку» в аніме	
Висновки до Розділу 3	

ВИСНОВКИ

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

СПИСОК ІЛЮСТРОВАНИХ МАТЕРІАЛІВ

ДОДАТКИ А

АНОТАЦІЯ

ТЕРМІНОЛОГІЧНИЙ СЛОВНИК

Мáнга (яп. 漫画, マンガ) – японські комікси, іноді звані комікку (комік).

Аніме́ (від англ. *animation* – анімація) – японська мультиплікація, більша частина якої орієнтується на підліткову і дорослу аудиторію.

Сетинг (англ. *setting*) – сукупність різнопланових елементів, які однозначно ідентифікують світ, де відбуваються події певного художнього твору, відеогри або настільної рольової гри. Елементами сетингу є відомості з географії, історії, часто також міфології.

Кіберпанк (англ. *cyberpunk*) – жанр наукової фантастики, що відображає занепад людської культури на тлі технологічного прогресу в комп'ютерну епоху. Жанр дотичний до антиутопії.

Японський кіберпанк – піджанр кіберпанку, що поширюється в Японії із середини 1980-х років, де основний акцент робиться на поєднанні індустріальності із сюрреалістичністю та ідеях транс- та постгуманізму.

Трансгуманізм (від лат. *trans* – крізь, через, за; лат. *humanitas* – людяність) – раціональний, заснований на осмисленні досягнень та перспектив науки, світогляд, який визнає можливість і бажаність докорінних змін у становищі людини, за допомогою передових технологій задля позбавлення їх від страждання, старіння та смерті, а також значного посилення фізичних, розумових і психологічних можливостей людини.

Постгуманізм – світогляд, заснований на уявленні, що еволюція людини не завершена і може бути продовжена в майбутньому.

Постлюдина – гіпотетичної стадії еволюції людського вигляду, будова та можливості якого є відмінними від сучасних людських у результаті активного використання передових технологій.

Аугментація – протезування.

Технологічна сингулярність (англ. *technological singularity*) – гіпотетичний момент, після проходження якого технічний прогрес стане настільки

стрімким та складним, що виявиться недосяжним для розуміння. Орієнтовно – наступний після створення штучного інтелекту та самовідтворюваних машин, інтеграції людини з комп'ютеризованими системами або значного стрибка в збільшенні чи зміні функціональних здібностей людського мозку за рахунок біотехнологій.

Кавай (яп. 可愛い) – японське слово, що означає «милий», «маленький», «гарненький» та подібні синоніми, які позиціонуються як оціночна категорія і навіть стиль.

Тібі (яп. ちび) – стиль малюнку аніме-персонажів з невеликим тулубом і великою головою. Зазвичай, ріст персонажу канонічно становить 3-5 розмірів голови. Часто використовується в окремих епізодах для підкреслення комічності ситуації або яскравішого вираження емоцій персонажа, але, також, існує досить багато аніме, знятих повністю в тібі-стилі.

Отаку (яп. おたく) – термін з японської мови, яким позначають тих, хто надзвичайно багато часу приділяє своїм захопленням, найчастіше – аніме чи манзі. Термін має різко виражений негативний відтінок.

Філлер (від англ. *filler* – заповнювач) – в серіалах з наскрізним сюжетом, додатковий матеріал, не пов'язаний з основним сюжетом, що додається для збільшення тривалості показу. У більшості випадків філери істотно слабші за серії, пов'язані з розвитком сюжету, і не потрібні для його розуміння.

Дзайбацу (від яп. 財閥 – власність) – термін, що застосовується для позначення найбільших промислових та фінансових об'єднань Японії.

Мультикультуралізм – явище суспільного життя, яке полягає в співіснуванні у рамках одного суспільства багатьох культур.

Сакуга (англ. *sakuga*) – авторська анімація, яка використовує велику кількість кадрів в секунду для демонстрації ключових моментів в аніме.

ВСТУП

У дослідженні розглядається тема «Сетинг японського кіберпанку в аніме (1985-2022 рр.). Тенденції у формуванні візуальних аспектів».

Аніме є світовим культурним явищем, яке має специфічний характер за рахунок подачі сюжету, візуальної мови та прийомів анімації, що ідентифікує його поміж інших анімаційних продуктів. Аніме також характеризується великим різноманіттям жанрів, стилістик зображення персонажів та фонів і широким діапазоном можливостей візуалізації складних ідей через анімацію, через що воно швидко стало важливою частиною поп-культури Японії та поширилося за її межі, створюючи коло шанувальників у всьому світі.

Історично, спочатку аніме вважалося «мультфільмами» для дитячої та підліткових аудиторій або для сімейного перегляду. Жанр «японського кіберпанку» одним із перших почав позиціонувати аніме не як мультфільм, а як дорослий і глибокий анімаційний твір, що висвітлював складні соціальні та психологічні проблеми на фоні шаленого технологічного прогресу в країні від початку 1980-х років, коли роль людини почала частково знецінюватися.

Жанр «японського кіберпанку» є відмінним від більш поширеного американського та має власну специфіку і шлях розвитку в контексті японського суспільства і культури. Проявивши себе в аніме, ці два явища сформували своєрідну медіа-культурну епоху в Японії, яка відображала настрої та тенденції в суспільстві країни, тому стала мейнстрімовою та поширилася за межі країни, де сформувала вплив та послідовників.

Протягом існування жанру майже 40 років зацікавленість до його візуалу та ідей залишається актуальною, на що вказують розробки нових медійних продуктів, в тому числі аніме, в жанрі японського кіберпанку. Тому, опираючись на ці факти, доцільним є створення наукового дослідження на тему сетингу японського кіберпанку в аніме.

Актуальність теми. Сетинг японського кіберпанку в аніме не має достатнього висвітлення в роботах попередників, через відсутність досліджень, в яких комплексно зібрано та проаналізовано аніме в контексті цього жанру. Є низка окремих досліджень про аніме та кіберпанк, що в загальному стосується нашої теми, але не розкриває її в повному обсязі.

Мета дослідження: охарактеризувати естетичну складову явища «японського кіберпанку» в аніме від 1985-го по 2022-й рр. та дослідити основні тенденції у формуванні сюжетних та візуальних складових жанру.

Для досягнення поставленої мети необхідно виконати наступні *завдання*:

- визначити передумови та чинники, що сприяли виникненню явища аніме в Японії;
- дослідити сюжетно-стилістичні аспекти, особливості анімації та виробництва аніме в процесі його розвитку;
- проаналізувати візуально-тематичну формотворчу складову жанру кіберпанку;
- охарактеризувати явище японського кіберпанку;
- сформуванати збірку аніме у сетингу японського кіберпанку та виявити основні закономірності у формуванні сюжетно-візуальних аспектів.
- розглянути роль кіберпанку в аніме у контексті японської та світової поп-культури.

Об'єктом дослідження є явище аніме в контексті японської і світової поп-культури.

Предметом дослідження є тенденції у формуванні візуальних складових сетингу японського кіберпанку в аніме від 1985-го по 2022-й рр.

Методологічною основою дослідження є комплексний підхід до аналізу естетики культурно-історичних явищ в контексті розвитку медіа-індустрії, технологій та засобів поширення інформації, які стосуються аніме та кіберпанку. Виходячи із специфіки об'єкта та предмета дослідження, основним обрано мистецтвознавчий аналіз, якому передують еміричні та теоретичні методи,

зокрема пошук і спостереження, порівняльно-описовий, культурно-історичний та аналітичний методи.

Територіальні та хронологічні межі дослідження охоплюють Японію, США та Європу, враховуючи поширення та споживання медійних продуктів аніме в жанрі японського кіберпанку від 1985-го по 2022-й рр.

Новизна полягає в комплексному дослідженні сетингу японського кіберпанку в аніме на основі систематизованої збірки характерних представників жанру та виявлення на їх основі формотворчих сюжетно-візуальних елементів. Проаналізувавши доступні джерела, дотичні до нашої теми, робимо висновок, що сетинг японського кіберпанку в аніме є недостатньо дослідженим через узагальнений та поверхневий підхід до його вивчення.

Структура роботи. Наукова робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків і додатків А. Обсяг основної частини – 84 сторінки, список використаних джерел (97 позицій), додатків А (00 ілюстрації).

РОЗДІЛ I. ІСТОРИОГРАФІЯ ПИТАННЯ

1.1 Методика дослідження

Вибір методики дослідження зумовлений сучасними критеріями в оцінюванні жанру кіберпанку та його складових через прояв в аніме з точки зору мистецтвознавства, кінознавства, літературознавства та актуальності в суспільстві, в контексті розвитку мультимедійних засобів поширення інформації. Висвітлення специфіки досліджуваної теми проводилося шляхом зіставлення естетичних і тематичних особливостей жанру кіберпанку в аніме від 1985 – 2022-х рр. Вивчення візуальної та наративної складових кіберпанку проводилося з урахуванням історичних процесів, що відбувалися в суспільно-політичному житті країн, де розвивався цей жанр.

При написанні наукової роботи ми використали емпіричні та теоретичні методи дослідження.

Із емпіричних методів дослідження було взято пошук, спостереження та опис. На основі цих методів було проаналізовано низку наукових досліджень у формі книг та статей, а також публікацій, блогів і відеооглядів на інтернет-ресурсах. Також, крім перелічених методів, ми збирали інформацію на основі пошуку, перегляду та аналізу фільмів, манги і аніме за пошуком жанру кіберпанку.

До теоретичних методів дослідження відносимо порівняльно-описовий, культурно-історичний, аналітичний методи та класифікацію.

На основі порівняльно-описового методу було створено умовний поділ складових кіберпанку на групи за поширеними темами сюжетів та візуальними складовими «світів» аніме. Цей метод також використовувався при аналізі дизайну персонажів та фонів кожного окремого аніме, щоб виявити закономірності стилістичних особливостей японської специфіки малювання, дизайну персонажів, фонів та анімації.

Культурно-історичний метод використовувався для виявлення історичних факторів, які створювали запит на формування кіберпанку спочатку в США та Європі, а згодом в Японії. Окремо розглядаються передумови формування аніме як специфічної самодостатньої одиниці світової анімації.

Аналітичний метод дав змогу дослідити низку аніме в жанрі кіберпанку виходячи зі сформованих груп порівняльно-описовим методом та з точки зору естетичного, концептуального та технічного ракурсів.

1.2 Джерельна база

Аналізуючи питання явища японського кіберпанку в аніме, стикаємося з відсутністю окремих самодостатніх публікацій та досліджень цієї теми в іноземних і українських наукових та медійних працях.

Основну частину виявлених досліджень кіберпанку і аніме складають праці американських, європейських та азійських дослідників; меншу – російських. Українських наукових праць, в яких висвітлюється ця тема не знайдено.

Також не знаходимо наукових праць в іноземному та вітчизняному просторах, в яких б систематично розглядався сетинг японського кіберпанку в аніме. Існує невелика кількість іноземних досліджень та статей на тему японського кіберпанку, проте, вони розглядають його переважно як частину японського андеграундного кінематографу кінця 1980-х – кінця 1990-х рр., а не через прояв в аніме. Опираючись на ці факти, зазначаємо, що тема потребує наукового аналізу та висвітлення.

В ході дослідження були відібрані джерела, що висвітлюють межі вивчення теми дослідження попередниками. До них входять дослідницькі роботи у формі книг та статей, збірники манг, перегляд і аналітика кінофільмів та аніме, інтернет-ресурси, відео-дослідження тощо. Для більшої зручності джерела розділено на 3 групи в яких розбираються теми манги, аніме та кіберпанку.

До першої групи входить список джерел, що стосуються наукових досліджень. Автори праць займаються науковою і викладацькою діяльністю у ЗВО та спеціалізуються на предметах культурології, зокрема японістики, соціології, антропології та кінематографу. Манга та аніме є об'єктом дослідження таких вчених як Полл Гравет, Ері Ідзавий, Скотта Маклауда, Сьюзан Нап'єр, Шерон Кінселли, Марка Стейнберга та інших. Низку наукових праць про кіберпанк написали Стівен Т. Браун, Грехем М'юрфі, Ларс Шмейнк та інші.

Явище манги досліджувалося японістом Полом Граветом, який випустив низку статей та книг. В нашому дослідженні ми використали його книгу «Manga: Sixty years of Japanese comics», в якій автор досліджує історію розвитку та різноманітність японської манги від 1945-го р. до сьогодні. В дослідженні приділяється увага подіям кінця першої половини ХХ-го ст., коли американська культура почала проникати в японське суспільство. Автор вважає, що саме американські комікси цього періоду дали поштовх до розвитку індустрії манги і сформували її перші структурні та стилістичні ознаки.

Дослідники Ніколь Ройсманір та Мацуба Рьоко у своїй книзі «Manga» твердять, що сучасна форма манга сформувалася в період з кінця ХІХ-го ст. до початку ХХ-го ст.

Автори книги «Hokusai: First manga master» Крістоф Марке та Джоселін Боквіллард вважають, що явище манги почало формуватися в Японії ще у період Хейян (794-1185), коли поширювалося ремесло мальованих сувоїв. Проте, на формування манги як окремої одиниці образотворчого мистецтва, вплинув Кацусіка Хокусай, який вигадав це слово у 1798-му році для позначення серії гравюр із послідовним змістом дії. Також автор описує, як традиційні японські гравюри укійо-е та оцуїо-е вплинули на стилістику манги.

Дослідниця манги, японістка Шерон Кінсела написала низку досліджень, основний фокус яких ставиться на психологічному впливу манги на різні вікові категорії соціуму та формування субкультур. У нашому дослідженні ми

використали її статтю «Amateur manga subculture and the otaku panic», в якому вона охарактеризовує явища «*отаку*» та «аматорську субкультуру манги».

Вагомою для нашого дослідження стала універсальна книга «The Anime Encyclopedia, 3rd Revised Edition: A Century of Japanese Animation» авторів Джонатана Клеменса та Гелен МакКарті, в якій зібрано та детально проаналізовано велику кількість фактів із історії японської анімації та її інтерпретації у сучасному японському суспільстві. В книзі описано стилістичні особливості персонажів та фонів. Також розглядаються основні ключові моменти анімації та описується явище сакуґи і її видів.

У стислій формі зібрано ключові факти розвитку аніме у книзі Патріка Дразена «Anime Explosion!: The What? Why? and Wow! of Japanese Animation, Revised and Updated Edition». В книзі автор також розглядає тематично-стилістичні особливості жанрів аніме та поширені теми в сюжетах.

У статті «Летающий остров аниме» дослідника Леоніда Кудрявцева стисло окреслюється історія японської анімації, починаючи з 1907-го року.

За словами Марка Стейнберга, автора книги «Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan» – популяризація аніме і супутньої продукції почалася з 1 січня 1963-го року коли аніме-серіал «Astro Boy» вперше вийшов на японські телеекрани. Аніме було спонсороване виробником шоколаду з кмітливими навичками маркетингу, тому Astro Boy швидко став культурною іконою в Японії [26].

Кріс Стакман у своїй книзі «Anime World. Від «Покемонів» до «Зошита смерті»: як змінювався світ японської анімації» складає перелік популярних аніме та аналізує їхній вплив на представників декількох поколінь.

У книзі «Від «Акіри» до «Ходячого замку». Як японська анімація перевернула світлий кінематограф» дослідниці Сюзан Нейпир розглядаються найпопулярніші за рейтингами аніме за період 1980-х – початку 2000-х рр. Цікавим для нас є розбір аніме «Akira», «Armitage», «Ghost In The Shell» та інших,

проте, авторка розглядає ці аніме з точки зору режисури та сюжетних особливостей, ніж візуальних критеріїв.

Низку наукових досліджень та статей про мангу та аніме написав кінознавець, журналіст та японіст Борис Іванов. У своїй книзі «Введення в японську анімацію» крім загальної характеристики аніме, його особливостей та поділу на жанри, автор робить класифікацію аніме-персонажів та охарактеризовує стилістичні особливості кожної із груп. Його авторству належить коротка стаття «Символіка аніме і манги», в якій у вигляді коротких тез зібрано основні характеристики зовнішності аніме-персонажів, посилаючися на традиції та символічні образи в японській культурі, семіотику та стандарти японського бачення. Також автор описує тлумачення низки емоційних станів персонажів, при яких використовується спрощене зображення чи піктограма героя і характерні для цих станів деталі (крапельки поту, язика вогню тощо).

Подібною за формою змістом інформації є коротка стаття «Становлення аніме, його відмінні стилістичні особливості, різниця з мангою і художньо-технологіні етапи створення» Володимира Леонова, де автор крім стилістичних особливостей та символіки персонажів пояснює систему принципів адаптації манги в аніме та процес виробництва.

У книзі «Гік в Японії. Натхненний гід по світу аніме, манги, дзена і кавай» культуролога Ектора Гарсії (Кірая) нас зацікавив опис явища «кавай» через призму японської культури. Через візуальні категорії кавай, які використовує аніме, у значної частини соціумів різних культур виникає ряд візуальних асоціацій аніме, як загального явища, конкретно з цим стилем малювання.

Аналізуючи основні компоненти кіберпанку помічаємо вплив течій транс-та постгуманізму, що великою мірою впливають на образи та сюжети творів кіберпанку та особливим чином інтерпретуються в аніме (фільм Тецуо, аніме Акіра, Привид в обладунках, тощо). Загальну характеристику філософій транс-та постгуманізму робить Юрій Марнітинюк у статті «Трансгуманізм і

постгуманізм: етична проекція», яка була опублікована у віснику Всеукраїнської науково-практичної конференції у Львові. Із статті ми взяли основні тези.

Цікавою для нашого дослідження є книга «Tokyo Cyberpunk: Posthumanism in Japanese Visual Culture» Стівена Т. Брауна, в якій автор робить науковий розбір кіберпанку в контексті японського суспільства і культури. В книзі робиться аналіз жанру на основі фільмів японського, американського та європейського виробництва та аніме. Автор значну частину дослідження приділяє японському кіберпанку та його візуальному самовираженню, структуруючи основні елементи для формування світу піджанру.

Автор книги «Cyberpunk & Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson» Дені Кавальєро аналізує кіберпанк опираючись на твори першої хвилі письменників-кіберпанків 1980-х рр. На основі їх романів автор складає візуальну і наративну систему кіберпанку та ділить її на менші структури.

Перший том книги «Cyberpunk and Visual Culture» Грехема Мьорфі та Ларса Шмейнка складається із 15 есе на теми соціальних і культурних змін, які визначають візуальну мову та естетичний репертуар кіберпанку на основі аналізу літератури, кінематографу, відеоігор та аніме.

Також у дослідженні ми використали книги про кіберпанк «How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and for atics» Н. Катаріни Гайлес, «Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology Revolution» Френсіса Фукуями та «The Matrix Trilogy: Cyberpunk Reloaded» Стейсі Джіліс.

При дослідженні теми ми використовували манги «Акіра» Кацухіро Отомо, «Привид в обладунках» Масамуне Сіро... Крім фізичних примірників манг електронні розміщено на сайті «com-x.life» (URL: <https://com-x.life/comx>). А також розглядали комікси «Далеке завтра» та «Інкал» Жана Жиро (Мьобіуса), в яких зображено світ візуально схожий до кіберпанку. Електронні версії коміксів

зібрано на сайті Heavy Metal Magazine (URL: <http://www.heavymetalmagazinefanpage.com/hmlist77.html>)

До другої групи відносяться інтернет-джерела такі як статті, відео-огляди та дослідження і блоги. Для пошуку наукових та любительських статей про мангу, аніме, кіберпанк, відео-ігри і т. д. ми користувалися ресурсами AnimeResearch, Animenewsnetwork, Britannika, Wikipedia та Fandom. Переважну частину відеооглядів та відеоесе знаходили на платформі YouTube.

Історію японської анімації та становлення аніме з його характерними особливостями зібрано на платформі YouTube у відеоесе «Як з'явилося аніме» (URL: https://www.youtube.com/watch?v=qXINXEi0_Os) та «Коротка історія аніме [Згадати все]» (URL: <https://www.youtube.com/watch?v=NUexnmaD2T4>). Розбір стилю малювання аніме персонажів зроблено у відео-есе «Стилі малювання в аніме [Про аніме]» (URL: <https://www.youtube.com/watch?v=jtuJ-xAnBUg>). Роблячи опис стилістики персонажів аніме ми опиралися на статтю «Символіка манги та аніме» (URL: <http://animemanga.ru/Articles/images.shtml>).

Розбір кіберпанку через літературу та книги робиться у відеооглядах «Основи жанру кіберпанк [Кіберхвилина #00]» (URL: https://www.youtube.com/watch?v=_oY7euvO5Fk&list=PLUBNdqKd3HN0qNCHwrcI8s6K1kRh9QBjf&index=76) та «Історія Західного кіберпанку. Найкращі автори і книги в жанрі кіберпанк» (URL: <https://www.youtube.com/watch?v=iDZDIX4HQhs>). Окремо особливості жанру та візуальні характеристики розглядаються у відео «Біопанк VS кіберпанк» (URL: <https://www.youtube.com/watch?v=DOCvvWv8I3Q&list=PLUBNdqKd3HN0qNCHwrcI8s6K1kRh9QBjf&index=29&t=13s>). Корисною була стаття «Від кіберпанку до посткіберпанку: спокусливий і лякаючий образ майбутнього» (URL: <https://www.prostranstvo.media/ot-kiberpanka-do-postkiberpanka-soblaznitelnyy-i-rugayushchiy-obraz-budushchego/>), де робиться огляд кіберпанку в перспективі від сьогодення.

Явище японського кіберпанку, історія його виникнення, сюжетні та візуальні особливості комплексно описано в статті «Твоє майбутнє – це метал: що таке японський кіберпанк і чому він настільки божевільний» (URL: <https://dtf.ru/cinema/266626-tvoe-budushchee-eto-metall-chto-takoe-yaponskiy-kiberpank-i-pochemu-on-nastolko-bezumen>). Схожий розбір зроблено в статті «Post-Human Nightmares – The World of Japanese Cyberpunk Cinema» (URL: <http://www.midnighteye.com/features/post-human-nightmares-the-world-of-japanese-cyberpunk-cinema/>).

При створенні каталогу кіберпанк-аніме ми опиралися на відеоесе Дмитра Кунгурова «Як аніме створило та вбило кіберпанк», яке було випущене YouTube-каналі «Шістнадцять на дев'ять» у 2020 р. Автор є головним редактором сайту «StopGame», складає огляди на відео-ігри, мангу, аніме та займається журналістською діяльністю. У першій чверті відеоесе окреслено історичний контекст, передумови виникнення кіберпанку, а також основні відмінності американського та японського підходів до жанру. Друга чверть описує ранні форми кіберпанку в аніме (середина 1980-х), третя – розквіт у пізніх 1980-х, остання – тридцятирічний (1990-2020-ті рр.) період згасання та переходу до нішевості [32], [34].

Також до групи відносяться аналіз манг та коміксів, перегляд і аналітика кінофільмів та аніме в жанрі кіберпанку. В ході дослідження сформовано та проаналізовано збірку із *29-ти аніме* (повнометражних анімаційних фільмів та серіалів) на основі яких виявлено низку закономірностей у сюжетно-нарративних та стилістично-візуальних аспектах японського кіберпанку.

До збірки входить перелік аніме згідно хронологічного порядку їх випуску від 1985-го р. до 2022-го р.: «Dirty Pair» («Брудна парочка») (1985), «Megazone 23. Part I» («Мегазона 23. Частина I») (1985), «Megazone 23. Part II» («Мегазона 23. Частина II») (1986), «Bubblegum Crisis» («Криза кожного дня») (1986), «Black Magic M-66» («Чорна магія M-66») (1987), «Dominion: Tank Police» («Домініон:

танкова поліція») (1988), «Appleseed» («Яблучне зернятко») (1988), «Akira» («Акіра») (1988), «Megazone 23. Part III» («Мегазона 23. Частина III») (1989), «Goku Midnight Eye» («Гоку опівнічне око») (1989), «Cyber City Oedo 808» («Кібермісто Едо 808») (1990), «A. D. Police: To Protect and Serve» («А. Д. Поліція: захищати і рятувати») (1990), «Rojin 2» («Старий Зет») (1991), «GUNNM» або «Battle Angel» («Бойовий ангел») (1993), «Iria: Zeiram the Animation» («Ірія: Зейрам») (1994), «Darkside Blues» («Темний месник Дарксайд») (1994), «Macross Plus» («Макрос Плюс») (1994), «Armitage III» («Армітаж III») (1995), «Ghost In The Shell» («Привид в обладунках») (1995), «Serial Experiments Lain» («Експерименти Лейн») (1998), «Metropolis» («Метрополіс») (2001), «Ghost in the Shell: Stand Alone Complex» («Привид в обладунках: Синдром самотника») (2002), «The Animatrix» («Аніматриця») (2003), «Technolyze» («Технолайз») (2003), «Ghost In The Shell: Innocence» («Привид в обладунках: Невинність») (2004), «Ergo Proxy» («Ерго Проксі») (2006), «Psycho-Pass» («Психо-Паспорт») (2012), «Blame!» («Блейм!») (2017), «Cyberpunk: Edgerunners» («Кіберпанк: ті, що біжать по краю») (2022).

Також, до огляду входять Блейд Раннер, Тецуо...

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1

В ході дослідження теми «Сетинг японського кіберпанку в аніме (1985-2022 рр.). Тенденції у формуванні візуальних аспектів» було використано емпіричний (пошук, спостереження та опис) та теоретичний (порівняльно-описовий, культурно-історичний, аналітичний) методи. Також, застосовувалися принципи науковості, історизму, соціальної зумовленості, синтезу, систематизації, узагальнення відомостей з проблеми дослідження і формальний аналіз.

На основі методів дослідження було зібрано та проаналізовано *97 джерел* та сформовано 2 групи.

До першої групи входить список із *28-ми джерел*, що стосуються наукових досліджень манги, аніме та кіберпанку. Автори праць займаються науковою і викладацькою діяльністю у ЗВО та спеціалізуються на предметах культурології, зокрема японістики, соціології, антропології та кінематографу.

До другої групи відносяться *69-ти інтернет-джерел* таких як фанатські статті, відеоогляди, дослідження і блоги. Для пошуку наукових та любительських статей про мангу, аніме, кіберпанк, відео-ігри і т. д. ми користувалися ресурсами AnimeResearch, Animenewsnetwork, Britannika, Wikipedia та Fandom. Переважну частину відеооглядів та відеоесе знаходили на платформі YouTube.

До групи також відносять перегляд манг, коміксів, аніме та фільмів в жанрі кіберпанку. В ході дослідження сформовано та проаналізовано збірку із *29-ти аніме* (повнометражних анімаційних фільмів та серіалів) із характерними елементами сетингу японського кіберпанку.

Підсумовуючи Розділ 1 робимо висновок, що сетинг японського кіберпанку в аніме не має достатнього висвітлення в роботах попередників, через відсутність досліджень, в яких комплексно зібрано та проаналізовано аніме в

контексті цього жанру. Є низка окремих досліджень про аніме та кіберпанк, що в загальному стосується нашої теми, але не розкриває її в повному обсязі.

РОЗДІЛ II. ЯВИЩЕ АНІМЕ В КОНТЕКСТІ ЯПОНСЬКОЇ ТА СВІТОВОЇ КУЛЬТУРИ

2.1 Анімація в Японії. Історичні передумови появи жанру аніме.

Анімé – це японська анімація. Є світовим культурним явищем, яке має специфічний характер через низку візуальних та сюжетних ознак, що ідентифікують його поміж інших мультфільмів чи анімаційних фільмів. Аніме відрізняється від них в першу чергу тим, що розраховане на підліткову і дорослу аудиторію за рахунок ідей та сюжетів, які часто висвітлюють складні психологічні і соціальні теми та потребують переосмислення, за що воно також має високу популярність у світі [66]. Інший важливий фактор аніме – це специфіка подачі сюжету, характерна манера відмальовування персонажів та їх емоцій, середовища, анімації (як правило – традиційна покадрова, проте останнім часом є тенденція використання 3-D моделювання та 3-D анімації або поєднання обох цих видів) та велику кількість жанрів і піджанрів, що часто мають змішані ознаки. Сюжет одного аніме може містити різноманітну кількість місць, епох, жанрів та стилів, які формують *сетинг* [49]. Видається аніме у формі телевізійних серіалів та фільмів, що розповсюджуються оналай, на відео носіях або призначені для кінопоказу [29].

Джерелами для сюжету аніме є манга, ранобе та комп'ютерні ігри (як правило, в жанрі «графічний роман») та інші джерела. В основному, 90% сюжетів для аніме становить манга, яка майже завжди диктує стилістику персонажів, фонів та анімацію. Протягом всього періоду становлення анімації в Японії спостерігається паралельний розвиток манги – по суті, вони є взаємодоповнюючими жанрами.

Манга має певну стилістичну та літературну специфіку, яку, автоматично як і аніме, визначає, більшою мірою, саме локація, культура та менталітет суспільства Японії. Манга відрізняється від американського та європейського коміксів за рахунок характерної плавної і детальної розкадрівки, схожої до

кінематографічної, до якої часто застосовуються прийоми, де кожен окремий фрейм показує певний фрагмент персонажа, предмета чи середовища та її рух, що в сумі таких фреймів утворює динамічну зміну на аркуші. Мангу можна охарактеризувати як середню ланку між коміксами і фільмами [3].

Остаточної думки про те як і коли з'явилася перша манга – немає. За першою з версій прийнято вважати, що манга – це результат еволюції традиційного японського образотворчого мистецтва, а саме мальованих сюжетних історій та згодом оцу-е та укійо-е. За цією гіпотезою сам термін «манга» вперше звучить вже у 1798 р., а його автором є Кацусіко Хокусай, який вигдав слово для позначення власної серії гравюр із послідовним змістом дії. [10]. За іншою версією доктор Шарон Кінселла – викладачка Манчестерського університету, вважає, що своїм походженням манга зобов'язана американським коміксам, які потрапили до Японії після американської окупації 1945-1952-х рр., тож поява перших манг буде датуватись саме цим періодом, оскільки візуально та сюжетно за формою вони є найближчими до сучасних. Ця думка є досить аргументованою, хоча б частково, адже після стількох років ізоляції японці інтенсивно вбирали нову культуру. Вплинули на формування тогочасної манги також американські кінофільми, телебачення та мультиплікація студії «Walt Disney», яка паралельно впливає на становлення анімації в Японії тих років.

Третя версія – це синтез двох попередніх. Можна стверджувати, що манга існувала від перших витоків японського традиційного мистецтва та писемності ще в XII-му ст., розвивалася, набуваючи нових форм та деталей, проте період становлення її сучасних форми та ознак визначили події, що почали відбуватися у японському суспільстві в XX-го ст., особливо після Другої світової війни, а саме – прийняття та швидке поширення західних традицій в культурному розвитку післявоєнної Японії [13], [25], [85].

Паралельно із становленням манги в Японії у 1910-х рр., почалися перші поодинокі експерименти з анімацією, авторами та режисерами якої були ті ж

мангаки. В 1917 р. виходить перший мультфільм «Namakura Gatana» і його прийнято вважати офіційним роком появи мультиплікації в країні. Через певний час було знайдено плівку (ймовірно за 1907 р.) «Katsudou Shashin», де на 16-ти кадрах зображено хлопчика, який малює ієрогліфи на стіні, проте, офіційних підтверджень точного року створення анімації немає, тому ми не виділяємо стрічку як першу анімацію в країні. До 1920-х рр. збереглося мало плівок з анімацією, через те, що в основному після перших показів їх одразу продавали невеличким кінотеатрам, які в подальшому їх різали і перепродавали по частинам. Тому, процес становлення мультиплікації в ці роки практично вже не можна дослідити через нестачу фізичного матеріалу. Проте, по існуючим зразкам, можна стверджувати, що стрічки до 1920-х рр. старалися копіювати стиль європейських мультфільмів і їх не можна відносити до аніме. Невеликі стрічки тих років малювались поодинокими авторами чи маленькими студіями на замовлення кінотеатрів і тому їм було важко конкурувати за якістю малюнків та анімації американських та європейських корпорацій, наприклад, із популярною студією «Walt Disney» [7].

Рання анімація була дешевою, через матеріал на якому створювалася і не мала звукового супроводу. Часто зустрічалися стрічки, де рух персонажів та кадрів в мультфільмі створювався за допомогою різних фонів, на які прикладалися вирізані персонажі, що мали рухомі кінцівки, за аналогією – ляльки-маріонетки. Анімація виглядала недосконало, що негативно впливало на конкурентоспроможність із закордонними компаніями [38].

В кінці 1932 р. Кензо Масаока засновує в Кіото компанію «Masaoka Eiga Bijutsu Kenkyusho», де розміщується одна з найкращих на той час в Японії студій звукозапису. Крім того, Масаока активно працює над якістю процесу традиційної покадрової анімації, яка тоді була дорогою. Таким чином, в 1933 р. виходить перший звуковий мультфільм «Chikara to Onna no Yo no Naka» («Сила і жінки миру») в монохромному варіанті. Крім того, Масаока активно розвивав

виробництво манги, де застосовував кінематографічні прийоми: показ сцени з різних ракурсів, загальні та другорядні плани, виділення кадрів з рухом та спецефекти, що заохочували молодих авторів приєднуватись до його студії і створювати нові амбіційні проекти, які в подальшому відобразяться в аніме. Все своє життя він присвятив створенню та модернізації японських фільмів і анімації, почав вводити індустріальний метод виробництва. Таким чином, мультфільми виробництва його студії по якості анімації вже більше могли конкурувати із закордонними світовими виробниками, адже набули наближених характерних візуальних ознак та якості анімації.

Після капітуляції Японії в Другій світовій війні, в країні зростає вплив США. Таким чином іде розбудова країни, де основний акцент припадає на інженерію, технології та культуру. В країну ввозиться американська та європейська література, в тому числі комікси. Будується велика кількість кінотеатрів нового типу, де в основному транслюються американські фільми та мультфільми в яких рівень анімації все ще вищий, ніж в японській мультиплікації. Наслідком такого стрімкого проникнення «нової культури» стало різке масове падіння рівню патріотизму і зацікавлення до японського мистецтва.

Тому, невеликою групою митців приймається рішення прямо конкурувати з американцями на культурному медійному фронті, що в майбутньому започаткує величезну кількість видавництв та анімаційних студій, які матимуть за ціль випускати якісніші продукти, ніж в іноземних конкурентів.

В 1947 р. Осаму Тедзука випускає мангу «Shin Takarajima» («Новий Острів скарбів»), що розійшлася фантастичним для абсолютно розореної країни тиражем в 400 тис. екземплярів. Цією роботою Тедзука визначив багато стилістичних складових манги у її сучасному виді. У ній були використані візуальні звукові ефекти, великі плани, графічне підкреслення руху в кадрі – всі ті графічні прийоми, які значно вплинули на формування сучасних манг і аніме [39].

Паралельно з експериментами в манзі, в мультиплікації в японців все одно зберігається бажання «зеконормити». Таким чином, студія «Toei Animation» почала експериментувати із мультиплікацією, будуючи сюжет на розподілі на важливі події, на які виділялися основні засоби та якісна анімація і другорядні, які мали більш статичний характер. Така техніка виробництва мультфільмів привела до здешевлення створення анімації не втрачаючи при цьому якості подачі історії та виробництва. В подальшому цю специфіку створення почали переймати інші японські студії, що стало традиційним.

В 1958 р. студія «Toei Animation» випускає перший повнометражний кольоровий анімаційний фільм «Легенда про білу змію» (на основі китайської міфології), а в 1960 р. – анімаційний фільм «Подорож на Захід», який повністю створений по однойменній манзі Осаму Тедзуки [13], [38].

Хоч якість анімації покращилася, але японські анімаційні фільми все ще не мали змогу повноцінно конкурувати з американськими аналогами, виробництво яких також покращилося. Щоб виправити ситуацію Тедзука починає роздумувати над нововведеннями в японській індустрії анімації, щоб наздогнати закордонних конкурентів та випередити їх.

2.2 Формування тематично-стилістичних аспектів в аніме

В японській мові слово «аніме» позначає будь-яку анімацію, незалежно від її стилю і країни виробництва. Пояснюється це етимологією слова, оскільки його було запозичено з англomовного варіанту «animation», проте, через складність перекладу на японську транскрипцію і важку вимову, було видозмінено на «anime» – «аніме». До середини 1970-х рр. замість нього використовувався термін «манга-ейга» («кіно-комікси») [57]. За мірою поширення і популяризації японської анімації за межі Японії слово почало активно входити в інші мови, набуваючи особливий відтінок, який характеризував його як виключно японський продукт, який має характерну стилістичну та сюжетну особливість.

Зі становленням аніме в той час активно модернізувалася манга, яку називали терміном «гекіга», який теж мав власну специфіку, відмінну від представників манги попередніх поколінь. Варто зазначити, що японіст та дослідник манги Пол Гравет, автор книг «Як манга створила заново комікси» та «Манга: 60 років японських коміксів» стверджує, що спочатку манга орієнтувалася на читачів шкільного віку, а для більш дорослої аудиторії використовувався термін «гекіга», який дорівнював за об'ємом сюжету європейським графічним романам. Цей термін був популярним в 1960-х рр. Гекіга відрізнялася якістю та реалістичністю малювання і, на відміну, від «шкільної» та «дитячої» манг, мала більш складний та заплутаний сюжет. На сьогодні термін «гекіга» практично не використовується, а термін «манга» розширив своє значення і ввібрав в себе весь читацький адрес ставши основним і трендовим [4]. Схожий розвиток мало аніме, яке спочатку теж вважалося дитячим медіа-продуктом, проте з часом змінило курс на аудиторію.

Хоч термін «аніме» почав входити в лексикон японців з 1970-х рр., проте стилістичні зміни в анімації, що більшою мірою сформували їх сучасний вигляд, помічаємо в кінці 1950-х рр. у стилістиці манги. Відповідно, формування складних сюжетів манги мало прямий вплив на розвиток аніме як більш «дорослого продукту», що є ще однією причиною стверджувати, що до витоків аніме у сучасній його формі відноситимуться стрічки створені від 1960-х рр. на основі гекіг. Тому, в конкретному розділі починаємо хронологічну послідовність презентації та аналізу творів саме з цих років [19].

Після екранізації «Подорожі на Захід» (1960) Тедзука проаналізувавши вміст медійного простору Японії, в якому більшість все одно займали мультфільми виробництва США, прийняв рішення працювати над створенням малобюджетних мультсеріалів, які, в першу чергу, будуть виділятися неординарними, фантастичними і серйозними сюжетами. В 1961 р. він заснує студію «Mushi Productions», яка в 1963 р. представляє мультсеріал «Astro Boy»

(«Могутній Атом») на основі його однойменної манги (1952-1968). Серіал мав значні відмінності від американських мультфільмів по якості анімації та подачі сюжету: аніме починається зі смерті дитини, що в подібних стрічках було недопустимим. Його батько від горя створює робота, ідентичного до його сина, який стає головним героєм. Ім'я головного персонажу – Атом (Асторобой). Автор манги пояснює це тим фактом, що в 1950-60-ті рр. серед японського суспільства активно обговорювалася тема загрози ядерної енергії у зв'язку з порівняно недавніми бомбардуваннями Хіросіми і Нагасакі. Тедзука ненавидів ядерну зброю і був переконаний, що атомну енергію можна використовувати у мирних цілях. Метафорою до цього було те, що хлопчик, створений роботом, поступово набував людських почуттів та душі і в подальшому співчував людям та допомагав їм. Таким чином, мультсеріал відображав психологічні переживання та настрої в суспільстві. Автор зазначає, що прототипом образу Атома став Міккі Маус (Атом мав великі очі, гостру зачіску та карикатурне стилізоване тіло без промалювання м'язів, а дизайн зачіски автор змалював із себе). Також, мультсеріал має нетипову побудову сюжетної лінії – кожна серія мала свою історію, проте була частиною загального сюжету і хронології. Стилістика «Astro Boy» певною мірою все ще нагадує американські чорно-білі мультфільми 1930-х рр. (роботи М. Флейшера про Бетті Буп і Папая), де персонажі відтворені за допомогою простих геометричних форм. Акцент в їх образі переходить на обличчя, тому, саме з «Astro Boy» в манзі і аніме почалася традиція зображення героїв з «великими очима», яка стала однією із основ сучасної аніме-візуалізації.

Марк Стейнберг у своїй книзі «Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan» зазначає, що популяризація аніме почалася саме з 1 січня 1963 р., коли «Astro Boy» вперше вийшов на японські телеекрани. Одночасно з виходом серіалу у продажі з'являвся супутній мерч, що посилював зацікавлення до аніме, що було новаторством [26].

Таким чином за низкою сюжетних та стилістичних нововведень відносимо «Astro Boy» до першого аніме і в подальшому наступна мультиплікація вже буде відноситись до аніме в його сучасній формі [38]. Також за прикладом «Astro Boy» варто зазначити, що у своєму подальшому розвитку аніме буде в основному посилатись на мангу, як першоджерело, тому, описуючи кожне конкретне аніме, його характеристика та стилістичні особливливості паралельно будуть охарактеризовувати відповідні категорії манги із незначними відмінностями.

В 1960-ті рр. з розвитком нової форми анімації в Японії починає формуватися тенденція на створення жанрів аніме для цільової аудиторії – перші жанри формуються за гендерною та віковою ознаками, проте, вони все ще призначалися для дитячої та підліткової аудиторій. Таким чином відбувається поділ на «сьонен-» (для хлопчиків) і «сьодзе-» (для дівчаток) аніме. Шаблонно – для сьодзе-аніме головним героєм був хлопчик (до 14-16 років як правило), який мав незвичайні здібності і певну ціль, до якої буде рухатися весь сюжет. Романтичним відносинам в таких аніме приділялося мало уваги, а дівчата були скоріш як «бойові подружки». В сьодзе-аніме за аналогією – головним персонажем є дівчинка, яка теж має ціль і проходить певний шлях «дорослішання». Проте, на противагу сьонену, тут був великий акцент на стосунках та почуттях, де вплітався складний романтичний сюжет [16].

Наступним розширенням території впливу аніме став жанр про спорт – «спокон». В 1968 р. виходить перше спокон-аніме «Kyojin no Hoshi» («Зірка гігантів») студії «TMS Entertainment» для аудиторії сьонен, присвячений грі в бейсбол. Наступного року ця студія випускає аніме для сьодзе – «Attack No. 1» («Найкраща подача») про волейбол. Також в 1969 р. виходить перше еротичне аніме «Senya Ichiya Monogatari» («Казки 1001-ї ночі») студії «Mushi Productions» на основі розповідей із однойменної книги, але на той момент аніме різко критикують.

В 1970-х рр. аніме починає переходити із показів в кінотеатрах на телебачення та частіше подаватись у форматі серіалів. Від початку становлення та розвитку індустрії виросло те покоління дітей, які були знайомі з першими творами аніме, тому виникла потреба в створенні аніме для дорослої аудиторії. На роботу до студій приходять нове покоління аніматорів, що призводить до експериментів із стилями та комбінаціями жанрів і цей період можна охарактеризувати як підйом індустрії.

У 1973 р. на екрани виходить серіал «Cutie Honey» («Красуня Ханні») студії «Toei Animation» по манзі Го Нагаїї, жанр якого був «*махо-сьодзе*». Він відрізнявся від попередніх двох тим, що був орієнтований на чоловічу аудиторію, хоча головними персонажами були дівчата. Як правило, вони мали надздібності та боролися проти зла, рятували Землю, допомагали бідним тощо. Цікавим додатком до цього жанру є момент, коли дівчина набуває своєї магічної форми і на якийсь час опинялася оголеною (проте японська цензура «прикриває» всі оголені місця). Найуспішнішим аніме цього жанру є «Pretty Guardian Sailor Moon Crystal» («Прекрасна войовниця Сейлор Мун»). Такий прийом зумів заволікти велику кількість чоловічої аудиторії різної вікової категорії до махо-сьодзе аніме. Прийом використовується у багатьох сучасних аніме та у закордонній анімації (напр. французький мультсеріал «Чародійки»).

Не менш успішним, який паралельно розвивався у цьому часовому відрізку, був жанр «*меха*» – аніме про великих людиноподібних машин, великоходів, які могли існувати самі по собі або ними керував пілот. Канон цього жанру сформувався в аніме «Mazinger Z» («Мазінгер Зет») (1972) студії «Toei Animation» за однойменною мангою Го Нагаїї. Аудиторія жанру – сьонен. Лінія романтичних стосунків в ньому практично відсутня, основний акцент ставиться на дружбу, довіру та роботу в команді. Жанр став дуже популярним за кордоном та плинув в майбутньому на створення голівудських франшиз таких як «Трансформери» чи «Тихоокеанський рубіж». Також варто зазначити, що жанр

«меха» вплинув на формування кіберпанку, який перейняв від нього велику кількість стилістичних особливостей та наявність високих технологій у вигляді роботів, космічних кораблів тощо.

Ще одним популярним піджанром був «сентай» – аніме про команду супергероїв (як правило – з 4-5-ти супергероїв), які борються проти зла. Він виник у 1972 р. після виходу аніме «Science Ninja Team Gatchaman» («Команда науковців-ніндзя Гатчаман») режисера Тацуо Йосіда та його студії «Tatsunoko Production». Аніме є першою вдалою спробою японців імітувати стиль американських фільмів про супергероїв.

Жанри аніме про супергероїв та роботів мали популярність в США, в основному, їх почали транслювати на американському телебаченні з кінця 1970-х – початку 1980-х рр. Багато сюжетів та моделей жанрів з цих аніме були взяті американцями та перероблені під власну манеру подачі, тому, низка створених фільмів 1980-90-х рр. є повторенням конкретних аніме, які не мали популярності за кордоном, проте отримали визнання у вигляді нових інтерпретацій.

Кінець 1970-х рр. став часом народженням типажів головних персонажів-антигероїв, таких як крадій Люпен із аніме «Lupin III» («Люпен III») (1979) студії «Токуо Movie Shinsha» знятого по однойменній манзі Кадзукіхо Като, який надихався творчістю Моріса Леблана та серії його романів про «Арсена Люпена». З цього випуском цього аніме серед мангак та режисерів починається тенденція до візуалізації творів європейського чи америанського походжень. Серед них були аніме на основі казок Андерсена чи «Мумі Тролів».

У 1980-х рр. з'являється перше *OVA* – переносний формат аніме, призначений для перегляду і поширення на відео, а не для показів в кінотеатрах чи телебаченні. Відеомагнітофони і касети в той час в Японії були дорогими, тому такий формат був націлений на аудиторію *отаку*, які мали мали хороше фінансове забезпечення. Першим аніме, випущеним у форматі *OVA* було «Dallos» («Даллас») (1983) режисера Мамору Осіі та «Studio Pierrot».

Також, у 1980-х рр. відбувається розквіт повнометражних аніме. Аніме «Жар-птиця 2772», (1980) студій «Tezuka Productions» і «Toho» підняло цікавість глядачів до повнометражних аніме на самостійних сюжетах. До них відносяться аніме «Barefoot Gen» («Босоногий Ген») (1983), «Велика Війна з Геммою» (1983) і перше аніме з комп'ютерними спецефектами – кримінальний бойовик «Golgo 13: Profy» («Голго 13: Профі») (1983).

Шедевром повнометражної анімації стали анімаційні фільми Хаяо Міядзакі. У 1984 р. за мотивами його манги виходить аніме «Nausicaä of the Valley of the Wind» («Навсікая з Долини Вітрів»). Це була перша незалежна робота Міядзакі, яку він створив у команді з аніматорами студії «Topcraft». В майбутньому ця команда стане основою студії «Studio Ghibli», яку в 1986 р. заснують Хаяо Міядзакі та Ісао Такахата [96]. Аніме, випущені на студії, в майбутньому привернуть увагу всього світу до творчості Міядзакі та загалом до японської анімації [16].

У 1986 р. на екрани виходить популярний у світі аніме-серіал «Dragon Ball» («Перлина дракона») в жанрі сьонен, фентезі та пригоди студії «Toei Animation». Аніме вводить моду на наративи про бойові мистецтва та тривалий і складний шлях головного героя, щоб оволодіти ними. Виділяємо «Dragon Ball», тому що воно дало поштовх на створення культових аніме «Naruto» («Наруто») (2002-2017 рр.), «One Piece» («Великий куш») (1999 р. – по наш час), «Bleach» («Бліч») (2004-2012 рр.) та багато інших.

Аніме «Akira» («Акіра»), яке вийшло у 1988 р. режисера Кацухіро Отоми та студії «TMS Entertainment» створено на основі однойменної манги в жанрах кіберпанку, постапокаліптики та бойовика. Для нашого дослідження «Акіра» має важливе значення, адже манга є першим твором кіберпанку в Японії, а аніме стало одним із культових в закордонному медіа-просторі на початку 1990-х рр. та посилює зацікавленість до аніме загалом [6].

В 1990-х рр. в Японії сталася економічна криза, що відобразилася на індустрії аніме. Через урізання фінансування деякі компанії почали зменшувати бюджет на створення якісної анімації, що впливало на рейтинги; паралельно, спостерігаючи за таким досвідом конкурентів, інші студії вирішили випускати аніме-серіали з меншою кількістю серій, але з хорошою якістю анімації. В цей час почали поширюватися перші міні-аніме-серіали кількістю в 13 серій, формат яких популярний до сьогодні (стандарт на період 1990-х рр. – 36 серій).

На початку 1990-х рр. поширюється стиль малювання персонажів «кавайї». Він характеризується максимально милим (мімімішним) зображенням героїв, яких глядачеві «хотілося б обіймати» [1]. Першим аніме, яке використало цей стиль було «Nadia: The Secret of Blue Water» («Надя із загадкового моря») (1990) студії «Gainax». У 1992 р. починає транслюватися популярний аніме-серіал «Pretty Guardian Sailor Moon Crystal» («Прекрасна войовниця Сейлор Мун») студії «Toei Animation». Аніме об'єднувало в собі 2 жанри – махо-сьодзе та сентай у поєднанні зі стилем малювання «кавайї», що було новаторством [16]. Поширюється жанр «добуцу» – аніме про людиноподібних пухнастих істот – «неко», «кіцуне», «усагі» (з сімейства котячих, лисячих, заячих) [57].

У 1995 р. виходить культове аніме «Neon Genesis Evangelion» («Євангеліон») режисера Хідеакі Анно та студії «Gainax» в жанрах меха, постапокаліптики, кіберпанку та психологічної драми. Особливість аніме в його сюжеті, в якому акцент ставиться на психологічний стан героїв, який переплітається з релігійною тематикою, символікою і філософією.

Культовим та важливим для нашого дослідження стало аніме в жанрі кіберпанку «Ghost in the Shell» («Привид в обладунках») режисера Момору Осі та студії «Production I.G», що вийшло у 1995 р. Головна ідея аніме – питання існування душі у кіборга, який хоче стати людиною, що йому для цього треба зробити і чи взагалі таке можливо.

В 1997 р. виходить аніме-серіал «Pokémon» («Покемон») студії «OLM, Inc.» на основі однойменної трилогії ігор, автором яких є Сатосі Тадзірі. Це був перший випадок, коли сюжет не базувався на манзі. Крім того, було створено величезну кількість мерчу, що дозволяло популяризувати аніме. Велику популярність воно мало і в Україні.

На початку 2000-х рр. виріс попит на створення аніме з еротичним підтекстом та вираженим фансервісом. Одним з аніме такого піджанру було «Гаряче літо» (2002) режисера Нобору Ямагуті та студій «Starlink» і «Media Factory». В аніме присутня велика кількість жартів та моментів еротичного підтексту, напівоголені дівчата, в яких часто акцент робиться на виглядаючу спідню білизну. З'являються та активно поширюють аніме, в яких героїні взагалі не носять верхнього одягу, а лише спіднє і моментами від абсолютної оголеності їх відділяють речі «умовного» характеру, такі як тонкі пов'язки, шнурки, чи «хмаринки цензури» [22]. Яскравим вираженням фансервісу 2000-х рр. є аніме про культуру «отаку», що створюватиме навколо себе власний клуб отаку. Глядач спостерігає за персонажами з характерними рисами цієї культури та асоціює їх з собою [45].

Важливою ознакою аніме-серіалів 2000-х рр. є те, що всі вони переважно створювалися як адаптація до манги чи лайт-новели. Цей метод не є новим, проте нового рівня розвитку та популярності він набув саме в ці роки. Через наслідки кризи та нестатичність у бюджеті студіям було вигідніше братися за екранізацію проєктів, які вже мали популярність та були провіреними. Оригінальні проєкти не зникли, проте їхня доля у медіа-просторі значно зменшилася. Як правило, велика кількість аніме на початку 2000-х рр. стали багаторічними проєктами. До них відносимо аніме-серіал «Naruto» («Наруто») на основі манги Масасі Кісімото, режисера Хаято Дате та «Studio Pierrot» (2002-2017), яке налічує більше 700 серій (велику частину аніме займають філери (серії для загального об'єму, які не впливають на основний сюжет)); аніме «Fullmetal Alchemist»

(«Суцільнометалевий алхімік») (2003-2004) на основі манги Хірому Аракави, режисера Сейдзі Мідзусіми та студії «Bones» та інші.

Наступні 20 років аніме буде експериментувати із стилістикою та сюжетами, проте, нових жанрів, які кардинально відрізнятимуться від вже сформованих на початок XXI ст. не буде помічено. Якість анімації буде покращуватися за рахунок розширення компаній та фінансування, в тому числі, іноземного (наприклад, корпорація «Netflix» і аніме її виробництва, експериментів за допомогою нових технологій і т. д.). Станом на 2022 р. аніме є дуже популярним поза межами Японії і має актуальність у всіх вікових категоріях. В Україні основними споживачами є молоде покоління (в середньому – 10-35 років).

Формування тематично-стилістичних аспектів аніме.

Починаючи з перших аніме прослідковується певна орієнтація на умовний чи прямий символізм, який формується на основі сприйняття та розуміння світу, на який значною мірою впливає вчення буддизму з його відчуттям певної ілюзорності та нереальності навколишнього світу. Автор книги «Літаючий острів аніме» та дослідник японської анімації Леонід Кудрявцев вважає, що саме цей аспект вплинув на формування сюрреалістичних сетингів аніме [3].

Аніме відрізняється від анімації інших країн в першу чергу тим, що утворює постійно розвиваючий замкнутий культурний пласт, який включає в себе велику кількість унікальних сюжетних та ідейних символів, шаблонів, стереотипів і типажів, що представляються у великій кількості специфічних жанрів аніме, які «живуть» по власним законам (до прикладу – жанр меха про великих людиноподібних роботів). Другою причиною унікальності аніме є його висока потреба у японському суспільстві. Як зазначалося вище, специфіка аніме дозволяє відображати складні психологічні та соціальні ідеї, приділяє велику увагу до філософської та ідеологічної складових, висвітлює теми сексу і насильства (у будь-яких формах) у культурі в цілому. Більша частина аніме

створюється з розрахунком на конкретну (часом – дуже вузьку) цільову аудиторію, яка ділиться умовними статтями, віком, психологічним типом глядача. Вибрана за таким принципом характеристика задає загальний напрямок твору, впливаючи на його сюжет, ідею і манеру зображення та анімацію.

У західних країнах аніме є об'єктом дослідження вчених-культурологів, соціологів і антропологів – Ері Ідзавий, Скотта Маклауда, Сьюзан Нап'єр, Шерон Кінселли та інших [29].

Виробництво. Аніме-серіали транслюються на телебаченні зазвичай із частотою однієї серії на тиждень. Зазвичай, вони створюються на невеликих анімаційних студіях фінансування яких здійснюється великими корпораціями. У Японії зареєстровано понад 430 аніме-студій. До найбільших відносяться Bones, Gainax, Gonzo, Madhouse, Studio Pierrot, Toei Animation, Studio Ghibli та інші (іноді утворюються колаборації). Якщо аніме має високі рейтинги (попередньо звертається увага і на рейтинги манги) в Японії і претендує вже на світову популярність практично завжди паралельно із поширенням у медіапростір випускається певний тираж супутньої продукції: іграшки, постери, предмети одягу та текстилю (подушки «*дакімакури*»), канцелярська продукція, перуки, костюми для косплею тощо. Зазвичай, саме продаж супутніх товарів найчастіше приносить виробникам більше прибутку, ніж прокат аніме.

Анімація. До розробки аніме заслухається штаб із сценариста, режисера, дизайнера та кількох десятків аніматорів. На створення серіалів, як правило, відводяться невеликі терміни, тому, якщо аніматор здійснює невеликі помилки, то при випуску серії на телебаченні вони не враховуються. Щоб укладатися в графік виходу серій по можливості, без втрати якості, використовуються прийоми «обмеженої анімації», основна суть яких полягає у перемальовуванні окремих частин малюнку із збереженням більшої частини кадру незмінною та включає статичні задні плани та спрощені форми передачі емоцій. Частота кадрів мультсеріалів зазвичай становить від 8-ми до 12-ти кадрів в секунду. Більш

серйозний підхід та контроль якості здійснюються при створенні повнометражних аніме, на які відводяться більші терміни виконання та кількість аніматорів. Частота кадрів в таких фільмах часто буває 24 к/с. В деяких аніме використовується явище *сакуги* – окремі сцени чи серії з різким покращенням якості анімації [48]. Сакуга має використовує різні прийоми, які, як правило, називаються іменами їх авторів. Найпопулярнішими та поширеними є «цирк Ітано» (запуск групи ракет на головного персонажа, яку рухаються хаотично), «удар Абаї» (потужний вирішальний удар, в якому концентрується вся енергія персонажа), схожий до нього «удар Хісаші» (удар в обличчя противника, пр якому використовуються зміна стилістики сцени, наприклад, монохромне зображення дії) та інші. Сцени сакуги використовують широкий візуальний ряд виконання, можуть видозмінюватися та доповнюватися різними авторами, проте їх основа зберігається [58].

Якщо перші аніме створювалося виключно традиційними методами покадрової анімації, то починаючи із 1990-х рр. у виробництві починаються експерименти із комп'ютерною графікою, що дає можливість накладати велику кількість візуальних та аудіо-ефектів. Останнім етапом виробництва аніме є його озвучування, яким займається окремий штаб акторів із спеціальною освітою – сейю.

Структура серії. Серії більшості аніме-серіалів мають традиційну структуру, проте, на власний розсуд, режисер може не вносити до серії деякі її елементи. Як правило, серія починається зі вступу – короткої зав'язки сюжету, в якому відбувається якась незвичайна інтригуюча подія, що має зацікавити глядача до подальшого перегляд. Обов'язковим елементом серії є початковий ролик – «опенінг» («opening»), який, як правило, є анімацією, що зображує головних героїв аніме і відображає його стиль. Більшість заставок є кліпами на написані спеціально до аніме музичні композиції в жанрах рок чи поп. У деяких випадках опенінг не показується в перших серіях аніме, якщо за задумом авторів

не планується відразу розкривати зовнішній вигляд персонажів або елементи сюжету. Наступним є короткий зміст попередньої серії, який найчастіше використовується у стрічках з лінійним розвитком подій, тому, також, є не обов'язковим. Далі транслюється перша частина аніме після закінчення якої на середині серії запускається «інтермедія» – коротка заставка, тривалістю близько 2-х секунд, (зазвичай весела чи інформативна), яка означає початок та закінчення реклами. Деколи вона взагалі відсутня, а іноді, зливається з основною розповіддю серіалу. Після інтермедії починається друга частина аніме, яку завершує фінальний ролик «ендінг» («ending») – скромна анімація зі спокійною музикою. В «ендінгу» також присутні титри зі структурою як в «опенінгу», проте, більш докладніші. Останнім елементом є кадри з наступної серії, які оформлюються у стилі динамічного «рекламного ролику», щоб спонукати глядача до продовження перегляду наступних серій аніме.

Жанри. Розподіл аніме на жанри дуже розмитий. Аніме ділять категорії цільової аудиторії (діти, юнаки, дівчата, чоловіки, жінки); за стилями оповідання (комедія, драма, трилер, романтика тощо); антуражу і технологіям (меха, кіберпанк, шкільна історія, фентезі, стімпанк, і т. д.); за психологією, цілями та характером відносин персонажів (сентай, спокон, махо-сьодзе, гарем); за наявності та деталізації сексуальних сцен (етті, хентай, яой, юрі) [2].

Стилістичні особливості аніме. Більшість аніме-продукції можна відрізнити від анімації інших країн за набором певних ознак стилю малювання. В першу чергу – це стосується дизайну персонажів та стилістиці їх зображення. Щоб героїв було легше анімувати, як правило, їх малюють у векторі, виділяючи силуети чи окремі деталі лінією різної товщини та кольору, щоб передавати анатомічні особливості через тіні, напівтіні, світло та бліки (з часом почали додаватися градієнти, ефекти «свічення» та текстур). Протягом становлення аніме сформувалася низка візуальних стереотипів, наприклад, персонажі мають мати кругле обличчя, гостре підборіддя і неприродно великі

очі у співвідношенні до маленьких носу і роту. Таке зображення персонажів вважається одним із видів класичної стилістики, проте, зараз є скоріш умовністю та залежить від смаків автора.

Враховуючи розвиток аніме, стилістику персонажів можна поділити на ретро 1960-70-х рр., 1980-90-х рр. та сучасну 2000-х. За стилістичним підходом аніме ділять на класичну (з елементами стилізації різної міри (кавайї, тібі, інші)), реалістичну та 3D (з'являється лише в сучасних аніме).

Перші візуальні стереотипи, що сформували класичну стилістику, виникли під впливом американських та європейських традицій мультиплікації I-ї пол. XX-го ст., які підхопив О. Тедзука аналізуючи та опираючись на мультиплікацію студії «Walt Disney» у популярному «Astroboy» (1963). Ця традиція прижилася і з розвитком індустрії аніме 1960-х рр. виникла ідея її допрацювати та зробити «візитною картою», тому, з часом приділялася увага вже не стільки розміру очей, як їх деталізації, а перше служило, скоріш, умовою для підсилення ефекту та масштабу дизайну. Таким чином аніме 1960-70-х рр. має стилістику стрічок Тедзуки, його колег чи учнів.

Суттєво відрізняються аніме 1980-90-х, які виділяються різким розмежуванням світла та тіні, використання суцільних темних тонів у тінях, які імітували техніку туші та часто мали «зубчасті» краї, а також, використання об'ємних зачісок, прямих чи гострих форм обличчя (деколи згладжувалися). У персонажів були переважно чорні еліпсоподібні зіниці і високо роташований рот. Крім такої характерної класичної стилізації також використовувалася реалістична манера мальовки, де персонаж створений анатомічно правильно («Перевертні» (1998)).

Порівняно з аніме 1960-90-х рр., в сучасних використовуються плавні переходи між світлом і тінню та велика кількість півтонів, градієнтів. Форма обличчя заокруглена, зачіски стали менш об'ємними, а зіниці не чорного кольору

(часто подібного як райдужка) і не підкреслюються великими білками чи довгими віями. Ніс позначається однією лінією, а рот розташований низько.

Враховуючи основні візуальні характеристики аніме-персонажів крім класичного та реалістичного малюнків і гіперполізованого зображення героїв в окремих ситуаціях, кремо існує популярний стиль «*тібі*» або «*super-deformed*» (SD), в якому персонажі зображуються спрощено, з непропорційно великими головами та очима на пів-обличчя. Зазвичай стиль *тібі* застосовується у комедійних ситуаціях, оскільки видає явну несерйозність, пародійність того, що відбувається. В такій стилістиці знімаються окремі серіали [53].

В залежності від стилістики аніме, ролі, характеру персонажів та анімаційного дизайну форма обличчя, очі, ніс і рот мають різні співвідношення та рівень стилізації (більш реалістичний чи карикатурний стилі), але найбільш поширеними є види класичної стилістики. Форма обличчя може бути округлою (діти, підлітки) та видовженою (дорослі), переважно, гостре підборіддя зберігається. Форма очей зображується за допомогою різної кількості ліній (в деяких аніме використовується деталізація очей через довжину та кількість вій). Найбільше приділяється увага райдужкам та зіницям, які, крім різноманіття кольорів та градієнтів, виділяються накладанням різних форм білків та штрихів. Зазвичай, очі відображають вік, ступінь відкритості та комунікабельності та емоційний стан персонажу.

Позитивні, веселі, дружні герої часто зображуються з великими блискучими, «повними життя» очим. Моторошні або негативні персонажі мають вузькі, прищурені очі, деколи закриті чолкою (часто очі, прикриті чолкою, мають позитивні чи нейтральні замкнуті інтровертні герої). Деякі негативні персонажі можуть мати вигляд очей хижого птаха чи змії (очі Орачімару із вузькою зміїною зіницею, «Наруто» (2002-2015)). Хитрі чи підкреслено-ввічливі статусні персонажі мають «очі лисиці», які весь час закриті, а у поєднанні з формою роту створюють ефект, ніби персонаж легко посміхається. Схожі риси також може

мати тип «персонажів-сонь», які вічно стомлені чи хочуть спати. Якщо персонаж не є романтичним, а скоріш, є нейтральним (не має ознак злого, хитрого чи замкнутого) концептери малюють йому великі очі, але із маленькими зіницями-крапками. Персонажі, які втратили через зовніше втручання (вплив магії чи інших факторів) душу чи мету в житті зображують із скляними «мертвими» очима, в яких немає насичених кольорів і бліків.

У дітей очі зазвичай зображено дуже великими, пропагуючи милий і довірливий образ дитини, а у людей похилого віку вони практично завжди маленькі з маленькою зіницею, примружені та вказують на статусність віку. Окремим атрибутом дизайну обличчя є окуляри, як додатковий засіб виразності для персонажів-ерудитів, часом, дівчатам-скромницям чи характерним хлопцям-отаку та різні предмети стилю (кольорові лейкопластирі, блискітки тощо).

Рот в аніме-персонажів зазвичай зображують маленького розміру та окреслюють декількома хвилястими лініями (за виключенням може збільшуватися коли персонаж говорить); рідко використовується інтенсивне підкреслення кольором (може накладання ефект «тінту» (розтушування)). Ніс, переважно, промальовується знизу та виділяється легкою тінню, як правило, має гостру форму. В профілі носова кістка слабо виражена, відповідно і хрящик, тож, ніс має вигнуту до середини обличчя форму, що нагадує азійські риси обличчя. Вуха зображуються загально та окреслюються декількома лініями.

Крім обличчя характерною особливістю образу та характеру персонажу є зачіска та одяг. Волосся аніме-персонажів зазвичай складається із великої кількості пасм, які завжди анімуються, як і деталі одягу, підпорядковуючись вітру чи інерції під час руху. Характерним є загострене волосся, яке нашаровується пастмами. Воно притаманне як протагоністам так і антагоністам, проте певний дизайн може формувати конкретну асоціацію з різними типами персонажів. Волосся зазвичай зображують загальними плямами, окреслюючи лініями загострені краї. Залежно від стилістики аніме, окремі пастма можуть

деталізуватися різною кількістю ліній та формувати різні за об'ємом чи формою зачіски.

Зачіски не мають обмежень у дизайні та кольорі, що спочатку було простим способом ідентифікації героїв, роблячи їх помітно різними, проте, зараз при опрацюванні конкретних рис образу персонажів та манери поведінки такий хід є скоріш традицією, ніж необхідністю. Колір волосся часто є візуальною метафорою та відображає характер персонажа, наприклад, руде волосся є характерним індикатором запального різкого чи енергійного характеру (Аска, «Євангеліон» (1995)). Світле волосся свідчить про іноземне походження або про певну неформальність персонажу – «стереотип хулігана» або ексцентрика головним способом якого виділитись у натовпі є висвітлення волосся. Зазвичай, під час створення аніме застосовується трохи більше 250-ти основних кольорів (допустиме міксування чи використання градієнтів, що утворює ще більшу групу). Також, часто використовується міліровка волосся чи омбре у різних статей героїв.

Важливим супутнім елементом є дизайн передачі емоцій, який часто впирається в стилістику аніме. Крім стандартних проявів почуттів через зміну виразу обличчя та тону голосу в певних ситуаціях можуть додаватися підсилюючі ефекти емоцій у нереалістичному та гіпертрофованому вигляді. Наприклад, персонажі говорять із заплющеними очима, щоб передати беземоційність або набувають картинно-демонічного вигляду, коли виявляють гнів. В ситуації, коли персонаж ніяковіє чи відчуває сором, його звичайний дизайн можуть замінити на плоский білий силует зі штрихами. Коли навколо персонажа виникають вогні полум'я чи бурхливі хвилі – герой розгніваний; потоки сліз із очей – сміховий прийом (персонаж гірко плаче, але серйозно до причини його плачу ставитися не варто); крапля поту на потилиці – нервується чи боїться. Такі прийоми застосовуються переважно у комедійних ситуаціях з метою показати несерйозність почуття, а для їх візуального виділення

застосовуються піктограми, що виникають поверх голови героя або в рамочці над нею [Іл] [26], [50].

Аналітик компанії AnimeNation Джон Опплінджер наголошував, що спосіб зображення персонажа дозволяє глядачеві миттєво визначити важливість та зацікавленість в ньому, тому, через велике різноманіття в дизайні персонажів аніме користується популярністю в різних вікових чи соціальних аудиторіях.

Аніме виділяється делікатним підходом до створення дизайнів середовища. Як правило, фони малюються в реалістичній манері. Технічний розподіл відтворення фонів ділиться на акварельні, криючі, графічні та монохромні техніки. Акварельні фони користувалися популярністю на початку становлення аніме та до 2000-х рр. В сучасних аніме використовуються в основному криючі техніки або криючі з акварельними елементами, що дозволяє реалістично передати об'єм та матеріальність об'єктів середовища. Окремо виділяють аніме з 3D моделюванням. Для виділення конкретних сцен за емоційним забарвленням може використовуватися техніка туші, імітуючи мангу. Середовище гармонійно підкреслює персонажа та в залежності від плановості та їх взаємодії з об'єктами на фонах присутні статичні та анімовані елементи на які ставиться ацент, тому вони створюються у векторі як і персонажі.

Для зображення різкої дії персонажа, наприклад, бігу, фон навколо нього може розфокусовуються або надмірно стилізуватися. На фони також додають ефекти «світіння» та різних текстур (в аніме-серіалі «Мононоке» (2007 р.) на верхній шар фонів і персонажів накладений малопомітний ефект шумів, що рухаються, ніби мікроби, який підкреслює атмосферу простору).

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 2

Підсумовуючи зібрану інформацію про становлення, розвиток та стилістичні особливості аніме формуємо висновки.

Визначаємо передумови та формування аніме як необхідну культурну потребу самоідентифікації японської анімації у світовому медійному просторі. Анімація в Японії виникає від 1910-х рр., проте, в процесі розвитку протягом наступних 50 років не набуває характерних ознак, які б відмежували її стилістичні та сюжетні особливості від культової та інноваційної анімації студії «Walt Disney». Паралельно із анімацією розвивається явище манги, яке в ті роки має аналогію до коміксів, проте, з японською особливістю. Історичні події під час та після II Світової війни негативно впливають на стан економіки Японії, через що скорочується бюджет, виділений на розвиток анімації, що в свою чергу дозволяє на культурному ринку поширюватися медійним продуктам США та Європи. Таке явище зумовлює поступове падіння зацікавленості масовості до японської культури та анімації, що впливає на рівень патріотизму народу та самодостатності країни в культурному плані.

З кінця 1950-х рр. група митців починає розвивати альтернативний метод розвитку японської анімації і стилістики манги, які будуть позиціонуватися виключно як японські продукти із характерними ознаками. Таким чином мангака Осаму Тедзука працює над мангою «Astroboy» і в 1963 р. на власній студії «Mushi Productions» випускає однойменний анімаційний серіал, який стає новаторським за рахунок нестандартної історії та подачі сюжету. Стилiстично серіал частково нагадує анімаційні фільми студії «Walt Disney» 1930-50-х рр., проте, японці запозичують окремі візуальні елементи (наприклад, зображення великих очей) та розвивають їх, позиціонуючи в майбутньому як характерну особливість японської анімації. Серіал стає культовим та знаковим для японського суспільства, створює попит на формування подібних форматів анімаційних

продуктів і формує низку сюжетних та стилістичних ознак, які відкривають нові перспективи для розвитку японської анімації і формують її самоідентичність.

Тому, саме із виходом серіалу «Astroboy» наступне покоління анімації ми відносимо до явища «аніме», яке відрізняється від анімації інших країн за кількома ознаками: перше – за рахунок висвітлення складних психологічних, соціальних і релігійних тем (в основному орієнтованих на підліткову та дорослу аудиторію) та специфіку подачі сюжету; друге – за характерний набір стилістичних ознак, а саме, манеру відмальовування персонажів, їх емоцій, фонів; третє – особливості анімації; четверте – за велику кількість жанрів та піджанрів, які формують окремі сетінги; п'яте – за особливості виробництва та культурне інтегрування в суспільство.

Аніме є світовим культурним явищем, охоплює великий пласт медійного простору (більше 60% анімаційних продуктів світу) та формує культ навколо себе. В Японії аніме користується популярністю у всіх вікових категоріях та на рівні з мангою займає високу позицію в культурному житті та історії японців. Середня вікова аудиторія аніме в світі – 10-35 років. В Україні основними споживачами є підлітки та група до людей до 30-ти років.

РОЗДІЛ III. ЕСТЕТИКА КІБЕРПАНКУ В АНІМЕ

3.1 Виникнення та формування кіберпанку. Візуальні особливості

Кіберпанк відображає занепад людської культури на тлі технологічного прогресу в комп'ютерну епоху. Термін ввів у використання письменник Брюс Бетке як назву для свого однойменного оповідання 1983-го року, проте, до зазначеного жанру воно не мало стосунку, оскільки назву для низки характерних творів було взято випадково, через асоціацію до одного з головних героїв, який був хакером і носив панкову зачіску [61]. В подальшому термін «кіберпанк» був вибраний головним редактором науково-фантастичного журналу «Asimov's Science Fiction» (1984-2004) для редагування і популяризації наукових статей футуристичного характеру. Дозуа, рецензуючи творчість Стерлінга та Гібсона, вжив вигадане Бетке слово як термін у своїй інтерпретації – від «cybernetics» (кібернетика) та «punk» (непотріб, за аналогією з панк-роком). Разом ці терміни створювали атмосферу твору та ставлення до неї персонажів. Окремо, він почав використовувати термін у власній діяльності (сам був письменником) і відносив особи та творчість письменників Вільяма Гібсона та Брюса Стерлінга до «кіберпанків». Вважається, що саме Дозуа узагальнив стилістику роману «Neuromancer» («Нейромант») 1984 р. наукового фантаста Гібсона і так кіберпанк із назви твору Бетке став визначенням для окремого жанру великого пласту медійної культури в подальшому. Також, кіберпанк, як слово і як визначення жанру, відомий під «критерієм Дозуа», який транслює думку «High tech. Low life» – «Високі технології – низький рівень життя», де, останнє означає нерівноправ'я, низький соціальний захист, безперспективність, тобто, «сірість» та депресивність буття на фоні високих технологій [31].

Томас Фостер, цитуючи Лоуренса Гросберга, пише в журналі «The Souls of Cyberfolk: Posthumanism as Vernacular Theory», що кіберпанк – це не стільки «жанр», який організував «існування необхідних формальних елементів», а культурне утворення, що є історичною артикуляцією текстових практик з

різними іншими культурними, соціальними, економічними, історичними та політичними практиками [23].

Основною характеристикою творів, що розповідають та візуалізують світи кіберпанку є опис антиутопічного світу майбутнього, в якому високий технологічний розвиток такий як інформаційні технології та кібернетика поєднуються з всеосяжним, надмірним, необмеженим і нерегульованим державним контролем за суспільством (тоталітаризм або авторитаризм та кіберократією) або навпаки – занепадом, корупцією, розкладанням державних інститутів, клептократією у поєднанні з домінуванням гігантських транснаціональних корпорацій, мафії, соціальної нерівності, бідності чи радикальними змінами у соціальному устрої самого суспільства [37].

Ключові для кіберпанку мотиви, поняття та категорії, що створюють синтез протиріч та формують класичну атмосферу кіберпанку це – віртуальна реальність, кіберпростір, кібертехнології (і їхня конкуренція з біотехнологіями), хакінг, мережі, штучний інтелект, імплантати, аугментації, трансгуманізм, високі технології за низького рівня життя, наркотики, корпорації та корпоратократія (*дзайбацу*), монополії, занепад мистецтва, кримінальні синдикати (*мафія, якудза*) [54].

Окремими елементами кіберпанку є образи та архетипи персонажів. Редактор фанзину «Nova Express» Лоренс Персон охарактеризовує героїв класичного кіберпанку відчуженими, нелюдими одинаками, що живуть на задвірках суспільства, як правило, у дистопічному майбутньому [82]. Головні протагоністи ніколи не борються з «системою», скоріше, виживають в її умовах та є пасивним як і сам жанр. Часто роль позитивних персонажів виконують комп'ютерні хакери, які уособлюють ідею боротьби однаків проти несправедливості до них (ототожнення з мегакорпораціями). Такі особи, зазвичай, є безправними, аморальним і «негероїчними» персонажами, які

опинилися у практично безвихідній ситуації (прототипом став хакер Кейс із роману «Нейромант», який зрадив кібермафію) [59].

Однією з найгостріших тем, актуалізованих кіберпанком, є спокуса *трансгуманізму*: кібернетичним, синтетичним або біотехнологічним, а також пов'язана з цим ксенофобія і почуття винятковості сторін, гуманітарний розкол між прихильниками «чистих» біотехнологій або кібернетичного шляху розширення меж антропності та «нео-технологічних» фракцій, які є відповідальними за спотворення та знищенням згодом людської сутності [17]. У таких творах кіберпанку часто використовуються поняття «транслюдина» або «постлюдина», які сформувалися з ідей трансгуманізму та *постгуманізму* [59]. Базове твердження трансгуманістичної думки полягає у запереченні незмінності людської природи. Цілковито заперечується критика спроб змінити природу, на кшталт «гри в Бога». Кетрін Хейліс в своїй книзі «Як ми стаємо постлюдиною» описує 4 основні характеристики постгуманістичних та трансгуманістичних тенденцій, які формують думку, що в постлюдині не існує суттєвої різниці або абсолютного розмежування між тілесним існуванням і комп'ютерним моделюванням, кібернетичним механізмом і біологічним організмом, робототехнікою та людським призначенням [20]. Характерною рисою трансгуманізму і постгуманізму є передбачення якогось нового розумного виду, в який еволюціонує людина і поповнить або замінить людство. Основна ідея постгуманізму полягає в тому, що «сутність» людини не залежить від її матеріальної чи фізичної форми, а залишається незмінною при перенесенні в іншу «оболонку». Із ідей транс- та постгуманізму з'являється ймовірність виникнення *технологічної сингулярності* [5].

Ще одним провідним мотивом, який виходить із філософії транс- та постгуманізму стала тема трансгресивного усвідомлення «штучним інтелектом» (*англ. artificial intelligence – AI*) власного буття та сутності, як наслідок – досягнення людством «технологічної сингулярності», конфлікт чи симбіоз з AI,

його обожнювання, війни та геноцид людства з боку AI тощо. Такий кіберпанк часто представляється описом еволюції Мережі як нового представника у суспільстві. Також у кіберпанку представлені можливості існування цивільних прав та обов'язків у носіїв штучного інтелекту (роботів кіборгів, гуманоїдів тощо) як у завантаженого в комп'ютер людського розуму, що має самоаналіз. Це знову порушує питання про те, що наявність розуму, порівнянного з людським, має надавати таким субстанціям права та статус, подібні до людських. Мащини зі штучним інтелектом можуть зображуватися як механізовані роботи різних конструкцій, а деякі можуть мати уподоблення до людини. Високі зразки будуть мати футуристичну зовнішність із переважанням плавних форм та блискучих чи матових поверхонь у дизайні, що викликать ефект «стерильності». У дизайні людиноподібних роботів використовується часто синтетична шкіра, тому від справжніх людей їх відрізняють за певними умовностями. Окремим типом є гуманоїдні форми, які є штучновідтвореними людьми і повторюють їх природу.

У деяких кіберпанківських творах більша частина дії відбувається в кіберпросторі, що розмиває кордон між дійсністю та віртуальною реальністю («Доповнена реальність»). У творах, де присутній образ мережі, описано пряме підключення людського мозку до комп'ютерних систем, яка позиціонується як темне, зловісне місце, у якому мережа керує кожним аспектом життя людей. У відеогрі «Cyberpunk 2077» (2020) кібермережа зображується як безмежний чорний простір із постійним потоком кодів неонових кольорів (блакитний, червоний, рожевий кольори), які можуть рухатися, імітуючи рухи водоростей.

Зустрічаються сюжети, коли державна система використовуючи технології встановлює тоталітарний у поєднанні з кіберократією для утримання влади та контролю за суспільством, а протагоніст може в тій чи іншій мірі бути частиною існуючої системи як головні героїні аніме-серіалів Акане Цунеморі із аніме «Psycho-Pass» («Психо-паспорт») (2012) та Матоко Кусанагі із «Ghost in the

Shell» («Привид в обладунках») (1995). В цих стрічках також поширена практика зображення «поліцейських буднів», що стала традиційною в аніме.

Світам кіберпанку присутній *мультикультуралізм*, де всюди водночас використовуються різні мовні групи, релігії, велика кількість різноманіття та нагромадження в моді, архітектурі, дизайні, кухні, традиціях і звичках тощо. В таких творах часто домінують азіатські мотиви.

За думкою деяких дослідників, основні позиції та атмосферу жанр перейняв від фільмів в стилі нуар (відповідно – зустрічаються елементи готики), які були популярними в 1940-60-х рр. Дослідник Стівен Коннор стверджує, що кіберпанк «поєднує відродження екстравагантних технологічних можливостей із найбільш жорстким і безілюзорним стилем оповіді, запозиченим з історичних форм детективу та нуар-фільмів [18]. За цією теорією, ймовірно, нуар зміг трансформуватися в культурі літератури та кінематографу 1980-х рр., оскільки відповідав тогочасним настроям авторів, які позиціонували свою творчість в жанрі наукової фантастики та шукали нові свіжі мотиви для самоідентифікації. Крім атмосфери найбільше від нуар-фільмів кіберпанк перейняв риси, притаманні персонажам: завжди неоднозначний головний герой, який має принципи і керується поняттям власної «справедливості» при прийнятті рішень. Чітким проявом впливу нуару на зовнішній вигляд персонажів є фільми «Той, що біжить по лезу» та трилогія «Матриця». У фільмі «Того, що біжить по лезу» (1982) головний герой носить темний простий одяг – довгий плащ та капелюх, уніформу спецслужбовця (костюмного чи спортивного типів); є присутнім образ «рокової жінки», які одягнені стримано.

Друга група дослідників вважає, що кіберпанк з'явився значною мірою на противагу утопічній фантастиці як явище, яке мало статися рано чи пізно, і, на його виникнення вплинув стрімкий розвиток інформаційних технологій на початку 1980-х рр., який не знаходив влучного відображення у традиційній науковій фантастиці того часу. Кіберпанк був націлений в основному на

молодіжну та протестну аудиторію, вимагала від них гарної проінформованості в питаннях технологічного прогресу, особливо в розвитку комп'ютерних та мережевих технологій.

У західному світі кіберпанк почав виникати з нової хвилі науково-фантастичної літератури 1960-70-х рр. Роман «Do Androids Dream of Electric Sheep?» («Чи мріють андроїди про електроовець?») (1968) авторів Х. Еллісон, Дж. Г. Баллард і Філіп К. Діка (став основою для фільму «Той, що біжить по лезу» (1982)). На думку Карло Кавані, цей фільм став першою кінокартиною, яку можна зарахувати до жанру кіберпанку [23].

Кіберпанк, як жанр наукової фантастики, був популяризований на початку 1980-х рр. письменником-фантастом Вільямом Гібсоном, який написав трилогію з 3-х романів, що сформували основні елементи кіберпанку – «Sprawl trilogy» («Кіберпростір») 1984-1988-х рр., Трилогія складається з творів «Neuromancer» («Нейромант») (1984), «Count Zero» («Граф Нуль») (1986) та «Mona Lisa Overdrive» («Мона Лізи Овердрайв») (1988). Паралельно з Гібсоном над творами, які пізніше будуть класифікуватися також як кіберпанк, працювали письменники-фантасти Брюс Стерлінг та Руді Рюкер. Брюс Стерлінг отримав популярність завдяки публікації газетних репортажів про хакерів. Найпопулярнішим з його творів є культовий роман «Schismatrix» («Схізматриця») (1985), який на рівні з «Нейромантом» вважається класикою жанру [5]. Руді Рюкер написав тетралогію «Ware» («Забезпечення») (1982-2000). До популярних авторів кіберпанку також відносимо Майка Суєнвіка (романи «In the Drift» («В зоні викиду») (1985) та «Vacuum Flowers» («Вакумні квіти») (1987)) та Ніла Стівенсона (роман «Snow Crash» («Лавина») (1992)) [31], [56].

Естетика кіберпанку відобразилася у творчості української ілюстраторів графічних романів Ігора Баранько (комікс «Танок часу», 2005-2006) та Олександра Корешкова (комікс «Колоїд», 2019).

Першим фільмом, який відносять до кіберпанку є «Той, що біжить по лезу» (1982) режисера Рідлі Скота, проте, фільм мав неоднозначне сприйняття у суспільстві. Дія відбувається в антиутопічному майбутньому 2019-го року. У фільмі всі візуальні складові від оточення до костюмів стали жанровим еталоном. Як кіберпанк «Той, що біжить по лезу» тоді ще не позиціонували, а глядачі та критики чекали від нього відповідний позитивний набір шаблонів футуризму на наукової фантастики, але отримали вороже та похмуре місто з рисами нуарних детективів, що прямо відобразилося на зовнішньому вигляді героїв. Майкл Каплан, головний дизайнер костюмів, створив стиль одягу на основі популярних модних тенденцій 1940-х та 1960-70-х рр. Замість футуристичних костюмів одна половина персонажів носить довгі плащі, костюми з об'ємними наплічниками і старомодні шуби, а друга – «переосмисленні» атрибути панк-моди і вульгарного кітчю 1960-х рр., такі як шкіряні вироби, відкриті порвані топи, прозорі елементи одягу тощо. Стиль панків, байкерів та фріків 1960-1970-х рр. візуально описував настрій фільму та жанру згодом, тому, в багатьох майбутніх творах кіберпанку їх образ береться за основу або має вагомий вплив на формування стилістики персонажів. Сід Мід, головний концепт-художник фільму, при створенні транспорту орієнтувався на моделі американських автомобілів 1950-60-х рр., а також на автентичні ретро-автомобілі з Куби [46]. Ще однією особливістю канонічного кіберпанку у фільмі є наявність неонових вивісок, голограм і східних мотивів (в основному – японських та китайських). Зустрічаються елементи, нахненні з інших джерел та культур, наприклад, на фільм сильно вплинув графічний роман Мьобіуса «Довге завтра» (1976) та «Інкал» (публікувалися у журналі Heavy Metal Magazine, який популяризовував наукову фантастику та кіберпанк), де референси помітні в розкадровці, оформленні архітектури (мультикультуралізм) та дизайні персонажів (довгі пальта та неординарні вбрання, хаотично міксовані в текстурах, кольорах та їх кількості також були присутніми у коміксі) [9], [27], [81]. Прототипом для

дизайну міста став Лос-Анджелес кінця 1970-х рр. В архітектурному ландшафті «Того, що біжить по лезу» древні монументальні будівлі (піраміди та вежі, а також вплив нео-маянського стилю (використання скошених форм у будівництві) поєднувалися з американським модерном (архітектура арт-деко 1920-30-х рр.), конструктивізмом і азіатським неоном. Мід розповідав в інтерв'ю, що змішав візантійський стиль з архітектурою майя та епохи постмодерну, додавши елементи єгипетського Мемфісу. Отриманий стиль він називав «ретро-деко». За рахунок такого сміливого ходу дизайнеру вдалося одночасно відобразити і змішання культур і химерну цілісність міста майбутнього. Таких хід, започаткований Мідом, використовується як візуальний канон у багатьох творах кіберпанку [71].

1980-90-ті рр. стали періодом розквіту кіберпанку в кіно, після чого у 2000-ті рр. інтерес до нього знизився. У 2010-х рр. спостерігається повернення інтересу кінематографістів до жанру, але вже в рамках ретро-ностальгії. За основу береться візуал, описаний у канонічних творах, на який додаються елементи візуалу сучасних технологій та гіпотетичних майбутніх (ремейки «Привид в обладунках», «Робокоп» та ін.).

Кіберпанк яскраво відобразився в індустрії відеоігор, які мають особливу актуальність через створення масштабних відкритих мультикультуральних всесвітів у форматі ігор. До класичних прикладів жанру відносяться серії ігор «Syndicate», «System Shock», «Deus Ex», «Omikron», «Observer», «Remember Me» та «Cyberpunk 2077». Остання гра виділяється зібранням та узагальненням всіх традиційних елементів кіберпанку протягом його розвитку (найновішим твором кіберпанку є аніме Cyberpunk Edgerunners (2022 р.), яке є пріквелом до сюжету гри).

«Cyberpunk 2077» (2020) створено на основі однойменної настільно-рольової гри «Cyberpunk 2013» Майка Пондсмита у 1990-му році. Гра презентувала наратив «стиль важливіший від сенсу», тому великий акцент

припадав на моду та її прояви в залежності від соціальних класів та груп персонажів. Стилїстика в одязі робила відсилку до образів 1970-80-х рр. – ретро-футуризму та нео-нуару. Переосмислення образів настільно-рольової гри використали розробники «Cyberpunk 2077», проте, з часу виходу «Cyberpunk 2013» у 1990 р. уявлення про моду сильно змінилися, тому для нашого покоління образи у відеогрі «Cyberpunk 2077» є ближчими та переконливішими і сприймаються як новий еталон жанру. Персонажі в світі гри «Cyberpunk 2077» діляться на традиційні високий та низький соціальні класи, а ті на локальні за етнічними та соціальними ознаками групи, що формують 4 основні стилі – *кітч*, *ентропізм*, *нео-мілітаризм* і *нео-кітч* [55].

Кітч вирізняється яскравим вбранням і прикрасами із найдешевших матеріалів. Головними його елементами є наявність яскравих кольорів (рожевий, блакитний, жовтий, зелений, фіолетовий тощо), непоєднуваних між собою предметів одягу, різних за кроєм та матеріалом і велика кількість орнаментів, невідповідність стилістичних ознак, підкреслена вульгарність з елементами гламуру. Ці риси перейняв кіберпанк, тому часто, в першу чергу, асоціюємо жанр саме із цим стилем, який найчіткіше передає тезу – «стиль важливіший від сенсу». Саме ідеї кітчу змінили ставлення та застосування імплантів – вони перестали бути засобом необхідності і почали використовуватися як викликаючий аксесуар.

Ентропізм – дешевий, простий та непримітний стиль, де головними є практичність і функціонал. Зі стилю зникають яскраві неонові кольори, переважає одяг у чорних, сірих, коричневих та охристих тонах, що нагадує стиль мілітарі. Імпланти стали більш примітивними, але доступними.

Нео-мілітаризм став стилем корпорацій, начальників та жителів бізнес-районів. Представники стилю носять строгі і мінімалістичні костюми з елементами мілітаризму. При створенні такого одягу використовуються дорогі матеріали, а крій буде з переважанням стогих прямих ліній. Мінімальна кількість

різновиду одягу та прикрас. Палітра кольорів обмежена холодною гаммою (чорні, сірі та сині тони) Імпланти найновіших поколінь, аугментовані акуратно в тіло та виглядають елегантно.

Нео-кітч переосмилений під потреби багатих мешканців міста від звичайного кітчю. Одяг стає ще більш яскравим, кидким і дорогим. Використовуються лише натуральні матеріали або синтетичні найвищої якості (пір'я, натуральне хутро тварин). Імпланти створюються з дорогоцінних матеріалів (золото срібло, платина) [42].

Архітектура гри також є сукупністю традиційних для кіберпанку архітектурних стилів. Вона переважно модерністська, яка включає в себе бруталізм (британську та ранню соціалістичну стилістику) і архітектуру арт-деко 1920-30-х рр. XX-го ст. Скошені елементи у будівлях є відсилками до американського нео-маянського стилю (часто використовуються пірамідальні форми). Місто переповнене великою кількістю яскравої неонові реклами (рожеві, блакитні, жовті та інші кольори), переважно відео-білбордів, проте зустрічаються зразки голографічної реклами. Як правило, в центрі міста розміщується високий клас будівель у стилі хайтек, конструктивізму і метаболізму. Архітектура бідних районів на околицях використовує утилітарні конструкції (контейнери, труби, дешевий пластик тощо). Квартирні комплекси будуються за типом експериментальних «вертикальних міст», де проживає переважно бідне населення, тому такі комплекси часто нагадують гетто, а дизайн квартир таких будов нагадує азіатські «капсульні готелі» з компактним плануванням та низькими стелями, головним матеріалом яких є дешевою пластик. В комплексах спостерігається наявність атриуму, який показує структуру «мурашнику» вертикальних міст у розрізі. Квартири для представників вищого класу виконані із дорогих та якісних матеріалів, в інтер'єрах переважає мінімалізм.

Транспорт футуристичний, переважають гострі форми та додаткова деформація у дизайні. Обтікаючі форми використовуються лише у нових та дорогих зразках техніки та дають візуальну відсилку до біо-панку.

Кіберпростір у грі виглядає як безмежний чорний простір з наявністю стін-кодів у блакитних і червоних тонах.

Зараз естетику кіберпанку відносять до *ретрофутуризму*. Вона виникла на тлі так званого «касетного футуризму», що зображував майбутнє, спираючись на технологічні досягнення початку 1980-х рр., з характерним незграбним дизайном та повсюдним використанням магнітних носіїв даних. Однак ці передбачення не справилися в передбачуваній формі, а стилістика «касетного футуризму» була витіснена біоміметикою (відтворенням у техніці природних зразків) та блобітектурою, що відрізняється округлими та вигнутими формами. Сам жанр, окрім робіт сучасників, навмисно стилізованих під «канонічні», сьогодні трансформувався в умовний напрямок «посткіберпанку».

3.2 Інтерпретація кіберпанку в японській поп-культурі

Кіберпанк – жанр, що сформувався у США. У 1982 р. виходить перший фільм «Той, що біжить по лезу», де дії відбуваються у прогресивному Лос-Анжелесі із різкими контрастами у соціальному та економічному класах. На перших хвилинах фільму літаючий автомобіль пролітає повз екрану, де зображується гейша та японські ієрогліфи. Американський мегаполіс наповнений японськими корпораціями та неоновую рекламою їх товарів, а в дизайні вулиць та будівель нижнього міста впізнається антураж та естетика азійських кварталів. Таким чином, глядачеві представляється похмурий, агресивний, багатошаровий мультикультурний світ в якому домінують не американські, а азійські технології.

У 1982 р. «Той, що біжить по лезу» є інноваційним фільмом в окремому піджанрі фантастики, а ще не випущений на той момент «Нейромант» Вільяма Гібсона виглядає як плагіат. Головний концептуальний художник, який створив

всю естетику фільму, Сід Мід не був знайомий з творчістю Гібсона. В інтерв'ю Мід розповідав, що натхнення для фільму він брав у спогадах про армійську службу на Окінаві та враженнях від Японії [40], [46]. Паралельно з ними у 1982 р. в Японії Кацухіро Отото випускає мангу «Акіра», яка за ідеєю та тематично-стилістичними ознаками мала схожість з «Тим, що біжить по лезу» і «Нейромантом». Таким чином у незнайомих людей з різних частинах світу у відносно однаковий час виникає спільний образ жанру, ідея якого сформована на особистих обставинах, а об'єднуючим елементом стає наявність високих технологій та японської культури.

На початку 1980-х рр. творчість В. Гібсона, Б. Стерлінга, Р. Рюкер та інших можна було б окреслити як «неофантастичний нуар», тому що ідеї наукової фантастики до них прогнозували благополуччя через розвиток технологій, а автори-кіберпанки, опираючись на тогочасні реалії, вважали, що динаміка реального економічного та технологічного розвитку США у майбутньому не обіцяє нічого позитивного. Таким чином в жанр фантастики проникають елементи розчарування та песимізму. На кінець 1970-х – початку 1980-х рр. економіка США була нестабільною, а на ринку поширювалася неконтрольована кількість іноземних товарів та закритих корпоративних структур, які спеціалізувалися на інноваційних та масових технологіях. Саме тому характерними мотивами кіберпанку виступають «чорні ринки» технологій та зламування транснаціональними корпораціями політичних кордонів США. Найчастіше провідні корпорації походили саме з високотехнологічної Східної Азії, а Японія була найближча до технологічного прориву, що зображувалося жанром. Поряд із технологічними інноваціями східні корпорації виступають агентами поширення азіатських культурних норм серед диференційованих західних співтовариств. Економічна ситуація викликала негативні настрої та депресивність в суспільстві [44]. Тож, на фоні цих подій у 1982 р. побачений гіпотетичний світ майбутнього на прем'єрі «Того, що біжить по лезу» робить

неоднозначне, та скоріш негативне ставлення до нового жанру, який поширює ідею занепаду таким способом.

Не дивлячись на критичне ставлення суспільства до ідей морального занепаду через високі технології, все більше авторів почали звертатися до цієї теми і за сюжетно-візуальним набором перших творів нового жанру утворилася закономірність, в якій ворожими технологіями представляються саме азійські компанії, а головним антагоністом часто є Японія.

В Японії депресивні настрої такого характеру були відсутні, проте в країні формувалися власні причини, які створювали попит на виникнення кіберпанку. Окремо, аналізуючи свою участь головного антагоніста «ворожих» технологій в іноземних творах, японці приймають таку позицію та запозичають ідеї жанру, відкриваючи нові перспективи та нюанси для його розвитку.

У 1970-80-х рр. у Японії сформувалося покоління, яке не знало нічого, крім постійного економічного росту та покращення якості життя. Такі умови створювали безглуздий, проте зрозумілий для молоді попит на «панк». Головним маніфестом японських панків став фільм-мюзикл «Burst City» (1982) режисера Сого Ішії, який відкривала пісня зі словами: «Все в достатку – це змушує «жиріти», всього багато – це робить місто млявим». У фільму нема чіткого сюжету і його можна охарактеризувати як набір деструктивних ситуацій з елементами насилля та еротики, в яких задіяні вуличні банди і поліція. Натяку на технології чи віртуальність нема, акцент ставиться на бунтарський дух і протест проти хорошого життя, тому що більше нема проти чого протестувати. Якість стрічки не є високою через аматорський підхід режисера та оператора, монтаж місцями різкий, проте, це підсилює ефект «панку». Фільм вважається одним із головних культурних вісників формування «японського кіберпанку».

Крім елементів панку до жанру з часом додаються ідеї технологічного розвитку через синтезу людини і машини, де більше приділяється увага психологічному фону героїв, а не інноваційним технологіям. Таким чином на

основі поєднання цих напрямків виникає поняття «японського кіберпанку» – жанру, де основний акцент робиться на поєднанні індустріальності із сюрреалістичністю, а не на високих технологіях та науковості як в кіберпанку у традиційному його розумінні. Японському кіберпанку характерне поєднання технологічного прогресу та ментальних якостей і традицій японського суспільства. Якщо більшість країн прагнули до технологічного прогресу, що відбувався в Японії, то серед японського суспільства почали поширюватися ідеї, в яких такий стрімкий розвиток призведе до занепаду суспільства і знецінення людини.

Японський кіберпанк, у порівнянні із традиційним, характеризується акцентом на ставлення та почуття до того, що відбувається з людиною та її свідомістю, а не концепцією критерію Дозуа про високі технології і низький рівень життя. Основний конфлікт жанру розвивається у зіткнення між плоттю та металом, де є певний акцент на психологічне усвідомлення людини в технологічному просторі та, часом, з додаванням еротичної складової, що створює суміш із вибуху насильства, сексу, бетону та машин. Автори творів японського кіберпанку зосереджувалися на створенні невеликих синтетичних світів, в яких трансливалися людські кошмари та тератологічні фетиші, що живляться безмежним відчуттям агресивності та порушенням соціальних норм. Образи людей чи машин в жанрі часто жалюгідні, збочені та непередбачувані (відсилаючись на «роботів Кроненберга» головною темою є мутація тіла через технологічне втручання та як наслідок – дегуманізація, репресії та сексуальність) [12].

Японський кіберпанк отримав характерні ознаки в андеграундному кінематографі кінця 1980-х – кінця 1990-х рр. У фільмах дегуманізація зображується в основному за рахунок гіперболізації образів та надмірній деталізації «людини-механізму» через прості предмети щоденного вжитку (металеві предмети, трубки, гвинтики тощо). Така візуалізація представляється

не образами сучасного футуристичного характеру, а скоріш, через «брудні» іржаві індустріальні елементи та абсурдне бачення авторів.

Стилістика піджанру сформувалася, в основному, ранніми роботами двох режисерів – Шіньї Цукамото та Шозіну Фукуї, які зосередились на створенні різких, психоделічних короткометражок, в яких акцент ставився на тілесні жахи, де тіло людини через якийсь зовнішній чинник (переважно з індустріальної сфери) ставало зараженим технологією, що безповоротно мутувала з плоттю [97]. Першими, що задали таку особливість у кінематографі японського кіберпанку, були фільми Шіньї Цукамото «Tetsuo: The Iron Man» (Тецуо: Залізна людина») (1989) і його продовження – «Tetsuo II: The Body Hammer» (Тецуо II: Кузовний молоток») (1992) з психоделічним сюжетом, в якому зображувалася безвихідна ситуація з елементами химерної метаморфози, під час якої скромний працівник невеликої корпорації контактує з металевим предметом невідомого походження і безповоротно перетворюється з людини на гібрид плоті та металобрухту. Така дія візуалізовується через карикатурний зовнішній вигляд, агресивну зйомку з ручною камерою, що постійно обертається, божевільними ракурсами і прискоренням руху деяких предметів в загальній сцені, враження від яких посилювалося від саундтреків рок-композицій улюблених груп Цукамото. [12].

Роботи Фукуї менш відомі західній аудиторії, ніж Цукамото, проте, вони зробили не менший вклад у розвиток та популяризацію японського кіберпанку. Стилістично схожий на Цукамото, Фукуї формує власні прийоми та акценти піджанру, які базуються на наукових експериментах Кроненберга, в яких мутація тіла відбувається через свідоме технологічне втручання та бажання вдосконалення, що відображаються в його фільмах «Pinocchio v946» («Пінокіо v946») (1991) і «Rubber's Lover» («Каучуковий коханець») (1996). Такий візуал відображає захоплення Фукуї ідеями трансгуманізму, які він інтерпретує через радикальні образи видозмінених персонажів [89]. Як засоби, для створення

химерних образів, автор також використовує предмети повсякденного вжитку та застарілі механізми фабричних машин.

Цукамото та Фукуї уникали багатьох умовностей, сформованих канонами традиційного американського кіберпанку, такі як сетинг надрозвиненого технологічного міста, наявність всюдисущої «Мережі», різкої класифікації між соціальними групами населення і т. д. Їх напрям творчості можна узагальнити умовною боротьбою «низьких технологій проти низького рівня життя». Технологія кіберпанку, в їхньому баченні, складалася з промислового брухту (дві частини фільму «Tetsuo») та імпровізованих лабораторій, побудованих із грубого та застарілого обладнання («Rubber's Lover»), що створювало естетику «зроби сам» їхньому загальному настрою фільмів. Загалом, це були стрічки зняті за невеликий бюджет або взагалі без нього. Як наслідок, дія відбувалася не в мегаполісах найближчого майбутнього, а в сучасному реальному «кіберпанковому» Токіо, що свідчить про те, що хвилювання щодо стрімкої сучасності та прогресу технологій не є далеким майбутнім дійством, а відбувається вже і індивідуально кожному варто задуматися над своїми діями і прагненнями буквально зараз. Цукамото та Фукуї були зациклені на постіндустріальних пейзажах, використовуючи сміттєзвалища, котельні, покинуті склади, комплекси та фабрики та інші занепадаючі об'єкти як знімальні майданчики для своїх ідей [52].

Стиль та певну духовність, які згодом поширилася на мистецтво та кінематограф, задав також Сого Ісії, який був режисером низки популярних фільмів токійського андеграундного кіно 1990-х рр. У цей період Ісії реалізував низку малобюджетних 8-міліметрових кінопроектів, проте, саме його «Burst City» («Місто палає») (1982) став культовим фільмом та передвісником японського кіберпанку. Фільми Ісії зосереджені на всесильності людського розуму і технологічного прогресу та думці, як їх синтез може спричинити не

лише фізичну зміну зовнішнього вигляду людини, а й створити абсолютно новий психічний стан і процеси мислення, які не є людськими.

Творчість Цукамото, Фукуї та Ісії формують елементи сюжетів та візуального наповнення в якому буде еволюціонувати японський кіберпанк. На основі них ми виділяємо ідею, що основні персонажі проходять крізь монструозні, незрозумілі метаморфози всередині індустріального оточення, що часто пов'язані з мутацією людського тіла і машини, елементами насильства та сексуальним підтекстом. Багато з цих фільмів включають сцени та прийоми, що стали традиційними для експериментального кінематографу, повні чистого візуального абстракціонізму без жодного пояснення розвитку сюжету.

Варто зазначити, що цей новий і зухвалий погляд на жанр виник не одразу. Є багато попередників Цукамото і Фукуї, що використовували подібну ідею, візуальні елементи та прийоми у своїх творах, проте, вони не були згруповані під ідеєю одного цілісного жанру, а скоріше, створювали напрямок та підґрунтя для розвитку японського кіберпанку. У той час як ідеї кіберпанку в США та Європі народилися з літератури 1950-60-х рр., японський кіберпанк, можна стверджувати, розвинувся з токійської андеграундної сцени панк-музики наприкінці 1970-х – початку 1980-х рр. та попит на бунтарський рух молоді [89].

3.3 Принципи створення сетингу «японського кіберпанку» в аніме

Крім андеграундного кінематографу 1980-90-х рр. японський кіберпанк відобразився у манзі та аніме. Перші прояви відбуваються у 1982 р. у зв'язку з випуском манги «Akira» («Акіра») Кацухіро Отото, проте, тоді ще не було жанру, який би охарактеризовував все, що відбувалося і було зображено в манзі (аналогічно до ситуації із фільмом «Blade Runner» (1982)) тому, «Акіру» до кіберпанку буде віднесено в майбутньому, коли буде створено низку подібних творів, які сформуєть канони американського та японського видів жанру [21].

Футуристичні концепції кіберпанку в аніме і манзі мали спільні риси із західною науковою фантастикою, що сприяло зростанню популярності жанру поза Японією. В середині 1980-х рр. в Японії випускаються перші аніме із елементами кіберпанку, а в кінці десятиліття аніме починають поширюватися у закордонних медіа. Одним із перших аніме, яке транслювалося поза межами Японії, стало «Акіра» (1988), яке зробило ефектне «перше враження» та привернуло увагу всього світу до явища аніме. Кіберпанк-аніме та манга мають більш футуристичний, і тому більш міжнародний характер, за рахунок чого їх аудиторія виявилася значно ширшою та не обмежилася Японією. Таким чином, на початку 1990-х рр. фокус із «класичного кіберпанку», поширеного в США та Європі, переходить на японський [60].

Не дивлячись на високий технологічний розвиток та всі умови для переформатування кіберпанку під власні потреби, Японія відставала від його засвоєння по структурній причині – жанр не знаходив відгуку у суспільстві тих років, тому що країна була благополучною, продовжувала економічно і технологічно зростати і в соціумі не були зрозумілими такі ідеї, які критикували ці позитивні моменти і передбачали занепад. Завдяки економічним можливостям японців у 1983 р. поширюється явище «відеопрокату», яке стало доступним для великої маси населення. Більшість родин мали вдома VHS-програвачі від JVS і могли передивлятись американські та відчизняні фільми. Аніме до цього часу транслювалося лише на телебаченні і залежало від нестабільних рейтингів, тому виникає потреба створити переносний варіант, який можна буде продавати, фокусуючись на цільовій аудиторії, а не загальній думці. Таким чином у цьому році компанія Bandai вводить формат OVA (Original Video Animation) і першим аніме у цьому форматі є «Dallos» авторства Хисаюкі Торіумі. Такі нововведення відкрили для аніме-індустрії нову економічну перспективу і великою мірою позбавили залежності від рейтингів. Це дало нову розширену можливість висвітлювати відверті речі через анімацію, такі як еротика, насильство і

філософські роздуми на фоні переліченого, зосереджуючись на конкретних цільових аудиторіях. Така свобода фантазії та можливостей дала поштовх до створення кіберпанк-аніме [95].

У 1985 р. транслюється аніме-серіал в жанрах меха та екшн-етті «Dirty Pair» («Брудна парочка») режисера Тосіфуми Такідзави та студії Sunrise. В аніме помічаємо перші риси кіберпанку, а саме, образи хай-тек мегаполісу, штучного інтелекту та людиноподібних роботів. Стилiстика аніме класична, а деталізація персонажів і оточення середнього рівня [75].

У 1985 р. виходить аніме «Megazone 23. Part 1» («Мегазона 23. Частина I») у форматі OVA, в якому з'являється перший прототип матриці. Сюжет серіалу розгортається в ідеальному технологічно- та економічно-розвиненому місті із щасливим суспільством в 5000-му році. Головним героєм є підліток-байкер Шого, який стає пасаживом меха-мотоциклу, що підключений до супер-комп'ютеру «ЄВА». Виявляється, що людство переживає глобальну катастрофу у наслідок якої залишки суспільства розміщені у герметичній ілюзії і переживають кінець світу на космічному кораблі, а всю віртуальну реальність створює програма «ЄВА».

Стилiстика персонажів класична, лінії у формоутворенні образів тонкі та мають однакову товщину. Риси обличчя заокруглені, а овал загострюються до підборіддя. Обличчя деталізоване за допомогою штрихів, особливо виділяються великі круглі очі з вираженими довгими віями. Рот та ніс по співвідношенню до очей маленькі і окреслені лише силуетно. Світло-тіньовий об'єм сформований неглибокими напівпрозорими тонами без суцільної темної заливки в тінях, а світлі місця помітно виділяються бликами. Герої одягнені у модний японський одяг 1980-х рр. та носять пишні і деталізовані за допомогою штрихів зачіски яскравих кольорів. Візуал міста наближений до реалістичного зображення середньої деталізації без використання ліній на різних планах. Його образ взятий із традиційних японських міст та не виділяється дизайном мегаполісів і високих

хай-тек будівель. Присутня наявність рекламних вивісок (McDonald's і Coca-Cola). В аніме переважають теплі тони, навіть при зображенні нічного міста чи металевих конструкцій. Анімація середнього рівня та трохи різка, проте, є присутніми якісні екшн-сцени з більшим опрацюванням анімації [86]. Аніме показувало технологічну утопію, яка виявилася ширмою великої кризи, в якій ідеальний світ був побудований на масштабній брехні та ізоляції. Такі настрої були присутніми в історії Японії, що стало одним із перших кроків у формуванні явища кіберпанку в аніме [36].

Через рік у 1986 р. виходить «Megazone 23. Part II» («Мегазона 23. Частина II») також у форматі OVA, яка є продовженням I-ї частини, тому ключові персонажі зберігаються. Система обману суспільства починає розвалюватися, тому головний герой Шого влітається у команду панків і вони вирішують врятувати світ від знищення за допомогою програми «ЄВА». При подальшому розвитку подій запускається програма «АДАМ» і відбувається апокаліпсис у верхньому місті, все населення станції гине, виживають лише герої-панки, які виявилися «обраними», щоб дати людству новий шанс на майбутнє.

Новий режисер Умедзу Ісіома повністю змінює дизайн персонажів і робить їх стилістику реалістичною (трохи видовжені силуети та пропорції обличчя). На відміну від першої частини, активно використовуються напівтони у формоутворенні об'ємів персонажів. Стилістика ліній та рівень деталізації загалом зберігається за першою частиною. Персонажі є бунтівниками та виділяються на фоні іншого натовпу яскравим порваним одягом з поєднанням різноманітних фасонів, текстур, орнаментів (прототипом є образ британських та американських панків 1960-70-х рр.). До образів додається різноманіття пірсингу, яскравий макіяж із неонових кольорів та панківські зачіски (ірокез, піксі та маллет). Стилістика фонів також зберігається за першою частиною та стає трохи деталізованою, проте, візуал міста набуває ознак похмурості через зміну теплої на холодну кольорову гамму. Анімація середнього рівня. Використовується

накладання текстур і градієнтів на кадри (на тінях помітний синій фільтр, що створює ретро-ефект).

Нововведенням аніме є використання біблійних мотивів Старого і Нового Завітів (які були частково присутніми у I-й частині) про Адама та Єву, що є назвами супер-комп'ютерів, які мають глобальну місію врятувати людство та альянсу на Ноїв ковчег космічного корабля, на якому герої, що вижили, мали вирушити на Землю. Мода на біблійні та міфологічні теми широко використовується у аніме та є популярною у творах кіберпанку, інтерпретуючись з ідеями транс- та постгуманізму [36].

У 1985 р. виходить перша касета аніме-серіалу «Bubblegum Crisis» («Криза кожного дня») режисера Кацухіто Акіями та студій «Artmic» і «AIC». В аніме до канонічних елементів та образів кіберпанку додаються характерні японські жанри такі як сентай, махо-сьодзе і меха, що стало нововведенням для жанру, який, в основному, раніше характеризувався американським баченням. Аніме складається із 8-ми серій. Дія відбувається у футуристичному Мега-Токіо у 2032-му році, а головними героями є анонімна група найманок «Лицарські клинки» із 4-х дівчат – Силії, Пріз, Нене та Ліни, які борються проти злодіянь корпорації «Геном», що випускає людиноподібних роботів «бумерів». Дівчата на місіях одягають кольорову робоброню та їздять на меха-байках. Бумери максимально схожі на живих людей, а їхня зовнішня оболонка складається із синтетичної шкіри, органів та крові. В кожній наступній серії глядачам показують новий вид бумерів, складніший за своєю механічною природою та поведінкою («добермани», які мають зуби та ікла, роботи-діти, сексороїди та бумери-вампири, зі штучним кровообігом).

Стилістика персонажів класична. Лінія середньої товщини темного кольору; використовуються різкі світло-тіньові переходи для формування об'єму. Якість анімації високого рівня та використовує більше кадрів у секунду у порівнянні з фільмами «Мегазони 23». В аніме зображуються химерні

деформації людиноподібних роботів та їх «злиття» з металевими механічними тілами, які можна описати як «технологічний сюрреалізм», проте кольорова гамма рідко є моторошною, переважають сині, рожеві, червоні кольори міста вночі, а в деяких сценах зображене тепле затишне місто у сонячних тонах [11], [83].

У 1987 р. виходить аніме «Black Magic M-66» («Чорна магія M-66») режисера Хироюкі Кітакубо та студії «AIC» на основі однойменної манги Масамуне Сіро, який вводить тренд на «поліцейські будні» в японському кіберпанку [16]. Саме із «Black Magic M-66» та інших манг Сіро поліція набуває центральної ролі в історіях жанру та, як правило, буде «просистемною» і матиме позитивну роль в кіберпанку. В таких сюжетах частою є комбінація із дівчини та її напарника, один з яких деколи може бути роботом або напівроботом [70].

Серіал «Dominion: Tank Police» («Домініон: танкова поліція») режисера Коїті Масімо та студії «Agent 21», який випускався в 1988-89-х рр. також створений на основі манги Сіро. Сюжет аніме розповідає історію про нетиповий загін поліції, особливістю якого є постійне використання танків. Дія аніме розгортається у вигаданому японському місті Ньюпорт у майбутньому, в якому сильне бактеріологічне зараження повітря викликало зараження у абсолютній кількості людей, через яке таємна корпорація здійснює експерименти зі створення штучних людей, які будуть мати імунітет до вірусів. За настроєм аніме є дуже гумористичним, моментами, несерйозним за рахунок комічних сцен.

Візуал «Dominion: Tank Police» відрізняється від попередніх аніме кіберпанку за рахунок надмірної карикатурності. Дизайн мегаполісу аніме візуально нагадує стилізовані корали, ракушки чи інші елементи підводного світу, ніж канонічні панорами попередніх представників кіберпанку. «Dominion: Tank Police» не отримав значної популярності серед глядачів за рахунок своєї карикатурності та комічних поглядів на кіберпанк, тому що тренд жанру йшов у сторону похмурого реалізму [76].

У 1988 р. виходить «Appleseed» («Яблучне зернятко») режисера Кадзуйосі Катаями та студії «Gainax». OVA створено на основі 4-ї манги Масамуне Сіро, а його сюжет продовжує ідеї «Megazone 23» і розповідає про високотехнологічне місто, яке є «золотою кліткою». Головними героями є полісменка Дюна Нют та її напарник-біороїд Бріарей, які борються проти терористичної організації, що хоче «звільнити» людство від ілюзорного світу високих технологій. В аніме більшість назв запозичено з міфології та пантеону богів Давньої Греції, наприклад, високотехнологічний мегаполіс називається Олімпом, а суперкомп'ютер, який ним управляє – Гея, яка знаходиться в центрі Тартар. Стилiстика аніме максимально повторює стилістику «Megazone 23. Part I». Анімація середнього рівня [28].

В 1988 р. виходить аніме «Akira» («Акіра»), яке є важливим для нашого дослідження через першоджерело – мангу, яка стала першим твором кіберпанку в Японії та сформувала основні позиції японського піджанру [21]. Автором манги, а, згодом, і режисером аніме став Кацухіро Отомо. Сюжет аніме суттєво відрізняється від манги через скорочення сюжетної лінії та упущення деталей (6 томів манги вкладено в 2 год 45 хв екранного часу аніме) [64].

Аніме розповідає історію про протистояння двох друзів – Канеди та Тецуо, які є післявоєнними сиротами. Дія відбувається у Нео Токіо після гіпотетичної III-ї Світової війни, внаслідок якої на Токіо було скинуто ядерну бомбу та вщент знищено. Ядерну бомбу ототожнюють з диво-дитям Акірою, який є першоджерелом чистої енергії, що змогла уподібнитися людині. Після війни тіло Акіри досліджують, частину залишків запечатують в бункері, а за допомогою іншої роблять експерименти над дітьми, щоб відкрити в них екстрасенсорні здібності та надможливості. В наслідок втрати контролю над одним з таких дітей і його втечі, Тецуо потрапляє в автокатастрофу і випадково контактує з дитиною, що відкриває в ньому масштабну силу. Персонаж не може її контролювати, починає втрачати здоровий глузд і руйнувати місто, його колишній друг Канеда

намагається зупини Тецуо, проте дії першого провокують появу Акіри та новий ядерний вибух.

Отото описує гіпотетичний устрій Нео Токіо 2019-го року, проте, прототип взято з реального міста від середини 1970-х рр. В оригінальній манзі та аніме є велика кількість сюжетних ліній та взаємодії різних груп персонажів, які накладаються одна на одну. Стилістика зображення загалом реалістична з невеликою стилізацією. Силует у персонажів реалістичний з урахуванням анатомічних особливостей, проте, використовується стилізація – у формі обличчя (мають округлу плавну форму), невеликі очі з маленькими зіницями, загально окреслені лінією без додаткової деталізації повік чи вій; замість традиційних гострих носів у героїв кирпаті круглі, виділені тінню, а рот розміщений високо. Зачіски без пишного об'єму та не деталізуються окремими пасмами, краї мають гострокутну форму. Лінія тонка, текуча та утворює плавні форми у силуеті. Світло-тіньове зображення виражене середньо, присутня невелика кількість півтонів та темніших тонів у тінях. Одяг персонажів запозичений з моди 1970-х рр. – початку 1980-х рр. Стилістика фонів реалістична та деталізована на всіх планах. В деяких сценах використовується легка акварельна заливка.

Дія відбувається у футуристичному мегаполісі недалекого майбутнього, в якому поруч із хай-тек архітектурою знаходяться бідні індустріальні райони з неконтрольованими елементами соціуму. В дизайні міста помітний вплив архітектури арт-деко 1920-30-х рр. у хмарочосах та їх фасадах та нео-маянського стилю (скошений дизайн планування). Велика кількість будівель «накладається» одна на одну, візуально утворюючи яруси міста. Для вільної логістики між хмарочосами на високих поверхах будують велику кількість мостів, а на дахах розташовані паркові і розважальні комплекси та присутня велика кількість зелених зон. Вночі місто переповнене яскравою неоновною рекламою та світлом прожекторів. На найнижчому ярусі знаходяться середній та бідний райони.

Архітектура бідних кварталів характеризується аварійним станом, великою кількістю сміття і побитих вікон на вулицях та злочинними угрупованням, найчисельнішими з яких є байкерські.

Головні персонажі «Акіри» – Канеда, Тецуо та їхні друзі є байкерами і студентами коледжу, яких об'єднує спільне дитинство у будинку для сиріт. Канеда – невисокого росту, середньої статури, віком до 20-ти років. Хлопець має темне волосся з трикутною чолкою, що прикриває чоло. Канеда носить масивну коротку куртку червоного кольору з темно-червоними вставками на плечах та зображенням витягнутої біло-синьої пігулки, червоні штани, чорне невисоке взуття і темні байкерські рукавиці. Такий байкерський образ хлопця став культовим, а образ «пігулки» символічним. Хлопець має червоний мотоцикл футуристичного дизайну, обклеєний наліпками Canon, BMW та іншими. На окремі сцени за участі цього мотоцикла знято велику кількість омажів, а їх спільний «образ» часто використовується у аніме наступних років. Після однієї із сутичок з поліцією Канеда зустрічає дівчину Кей, яка належить до революціонерів, які хочуть повалити режим влади та військових. Кей та Канеда візуально дуже схожі у зовнішності та стилі одягу. Головним антагоністом аніме є Тецуо, який теж візуально схожий до Канеди. Відмінними рисами є зачіска, яка спочатку окреслює велике чоло хлопця та одяг – Тецуо носить білу футболку з темними штанами. Новий культовий образ з'являється наприкінці історії, коли хлопець до попереднього образу додає червоне порване полотно-плащ, а його зачіска отримує невеликий об'єм та гострими пастмами піднімається доверху, ніби голки дикобразу. Образ Акіри в аніме зустрічається рідше, ніж в манзі. На вигляд – це невисокий хлопчик до 12-ти років, одягнений в просту уніформу шкільного типу.

Важливою групою персонажів є віськові на чолі з полковником Сікісіма, який також керує таємним дослідницьким центром, який ставить експерименти на дітьми. Сікісіма – високий кремезний чоловік; має вибриту голову та невеликі

вуса. В залежності від ситуації носить діловий костюм чи уніформу військового. До групи дітей-мутантів троє – хлопчики Такасі та Масару і дівчинка Кійоко. За зовнішнім виглядом вік дітей до 12-ти років. Через досліди діти візуально нагадують дуже літніх людей з великою кількістю зморшок, а їх шкіра має холодний сірий колір. Виділяється Кійоко, яка має макіяж (рожеві губи і блакитні тіні на повіках) та біле волосся, заплетене у 2 колоски. Також, є релігійне угруповання, яке поширює культ Акіри та його прихід, який стане апокаліпсисом. Ритуальні одяг та процесії прибічників культу нагадують синтоїстські.

Анімація, на момент випуску аніме, була найвищого рівня та використовувала переважно 24 к/с. Крім сцени перегонів та маневрів Канеди з мотоциклом, культовою є сцена перетворення Тецуо на гібрид людини і металу, який зображується швидким розростанням та збільшенням внутрішніх органів та тканин у поєднанні з мікро-чіпами та проводами до моменту їх перетворення з гігантської людиноподібної маси в абстрактне тіло, яке стало одним із елементів чистої енергії Акіри та викликло ядерний вибух. Така сцена відсилається до трансгуманізму, в крайніх його проявах, та зображує химерні метаморфози людського тіла з металом, що незворотно перетворюють його людську природу в механічну [63].

«Акіра» стало одним із перших культових аніме, які поширювали японську культуру за межі Японії. Завдяки популярності створювали новий культ до асоціацію явища кіберпанку саме за бачення японців [6], [35].

«Megazone 23. Part III» («Мегазона 23. Частина III») (1989) – третій фільм-OVA із світу «Megazone 23» режисера Ітано Ітіро. Події відбуваються в місті Едем через кілька століть після падіння системи АДАМ на Землю. Головним персонажем є хакер Ейджі Таканака, якого вибрали оператором програми «G7» у віртуальній мережі. Герой дізнається, що світ, в якому він та його друзі живуть під загрозою через амбіції керуючого містом – Якова, який прагне знищити головну систему забезпечення життя.

Загальною особливістю дизайну персонажів є їх реалістичне відтворення, проте, використовується невелика стилізація і видовжені силуети. Лінія помітна темна, середньої товщини з текстурою, що імітує олівець та створює плавне формування образів персонажів. Герої середньої деталізації. У них характерні великі, наповнені блиском, очі; окремо виділяється волосся різних кольорів (блакитне, зелене, фіолетове) та, переважно, масивні зачіски і промальовування окремих пасм волосся. Анімація середнього рівня, деякі сцени є послідовним набором зображень, що не зчитуються як анімація та «виривають» глядача з контексту. На деякі кадри поверх зображення накладається ефекти пилу, шумів та градієнтів (синій, фіолетовий) [87].

У 1989 р. виходить OVA-серіал «Goku Midnight Eye» («Гоку опівнічне око») режисера Йосіакі Кавадзірі та студій «Madhouse» і «Toei Animation», який розповідає історію про детектива Гоку Фуріндзі, в оці якого знаходиться особливий кібернетичний імплантат, що дозволяє керувати будь-якою комп'ютерною системою. Наступного року на екрани виходить аніме цього ж режисера – «Cyber City Oedo 808» («Кібермісто Едо 808») студії «Madhouse» (1990), яке складається із 3-х серій з різними історіями. Сюжет розповідає про 3-х кіберзлочинців, яким надається можливість скоротити строк відбування покарання за умови участі у спецопераціях кіберполіції. Аніме є цікавим для нашого дослідження через його режисера – Йосіакі Кавадзірі, роботам якого характерні «тяжкі» теми сюжетів (секс, насильство, жорстокість) та впізнана стилістика персонажів [36].

Персонажі в аніме високої деталізації, а стиль зображення наближений до реалістичного з урахуванням анатомічних особливостей та пропорцій, проте, спостерігаються характерні для Кавадзірі витягнуті силуети та риси обличчя (мають геометризованість та характерно-виражену кутову щелепу). Персонажі мають видовжені очі з деталізованими контурними повіками та тонкі губи. Лінія переважно однотипна тонка та темна, загалом плавна, проте, при певних ракурсах

стає геометризованою гострою. Волосся виділяється сильною деталізацією за допомогою ліній і кількості гострокутних пасм. Світло-тіньове зображення сильно виражене, використовується суцільні темні заливки в тінях, що формують об'єм. Світлі місця або бліки мають характерну для аніме зубчасту форму.

Стилістика оточення реалістична, фон високої деталізації на всіх планах. Місто є типовим багатоповерховим мегаполісом, в дизайні якого переважають гострі форми. Гамма міста статична в синіх і чорних тонах без кольорових акцентів, що нагадує «вічну ніч» [73].

OVA-серіал «A. D. Police: To Protect and Serve» («A. D. Поліція: захищати і рятувати») (1990) режисера Хідехіто Уедати та студії «AIC» є 3-м серіалом із трилогії «A. D. Police», який повторює світ аніме «Bubblegum Crisis» (1985) і розповідає історію про 2-х молодих спецполіцейських, які займаються розслідуванням злочинів за участі роботів корпорації «Геном». Стилістично серіал нагадує аніме «Cyber City Oedo 808», проте, для зображення героїв використовуються більш класичний стиль персонажів, ніж реалістичний. Використовується накладання синього фільтру на кути кадру як в аніме «Megazone 23. Part II» Якість анімації середня [62].

У 1991 р. виходить аніме «Rojin 2» («Старий Зет») за мотивами манги Кацухіро Отото, яка розповідала історію про немічного старого, який отримував можливість розпочати нове життя всередині робота-няньки. Стрічка стилістично нагадує аніме «Акіра» (1988) [95].

У 1993 р. виходить OVA-серіал «GUNNM» або «Battle Angel» («Бойовий ангел») за мотивами манги Юкіто Кісіро, який розповідав про дівчину-андроїда Галлі, яка є професійним кіллером і вимушена виживати у постапокаліптичному світі. Стилістика персонажів та фонів нагадує стилістику аніме «Appleseed». Характерною особливістю Галлі є її зовнішній вигляд, який нагадує дитячий за рахунок невисокого росту та пропорцій тіла. Анімація середньої якості [69].

У 1994 р. транслюється серіал «Iria: Zeiram the Animation» («Ірія: Зейрам») про пригоди космічної «мисливці за головами». У тому ж році на студії «Токуо Animation Center» зроблено повнометражне аніме Йосіміті Фурукави «Darkside Blues» («Темний месник Дарксайд») у стилі апокаліптичного містичного кіберпанку [95].

Аніме «Macross Plus» («Макрос Плюс») (1994) режисера Сьодзі Каваморі є частиною франшизи «Macross», який транслювався у 1982-83-х рр. та відносився до жанру фантастики і меха. В новому сезоні «Macross Plus» присутні елементи кіберпанку. Сюжет розгортається у місті з футуристичною архітектурою та наявними елементами нео-класичного стилю; будівлі в місті білого кольору, присутня велика кількість зелених зон. Стилiстика персонажів є реалістичною (плавні світло-тiнвові переходи) з невеликими елементами стилізації за рахунок витягнутих силуетів та гострих форм в обличчі (видовжені носи та підборіддя). Фони деталізовані на всіх планах. Анімація середнього рівня. Після «Macross Plus» наступним у франшизі виходить серіал «Macross Zero» (2002), який за сюжетом є пріквелом до першого сезону [84].

У 1995 р. виходить аніме-серіал «Armitage III» («Армітаж III») режисера Хіроюкі Оті та студій «AIC» та «Pioneer L.D.C.». Аніме «продовжує» моду на зображення поліцейських буднів. Дія відбувається в столиці колонізованого Марсу у 2046-му році, який заселяють переселенці із Землі та людиноподібні роботи. Головними персонажами є кіборг III-го типу Наомі Армітаж та її напарник – поліцейський Рос Сілібас, які полюють на кібер-терориста Дана Клода. Злодій масово вбиває жінок-кіборгів III-го типу, які мають здатність народжувати дітей. Аніме розпочинається зі стильового опенінгу, який супроводжується ефектною нарізкою сцен. Для серіалу було розроблено техно-шрифт зі заокругленими просторами у середині букв, а в самій назві він розрізаний навпіл та скошений.

Анімація середньої якості без використання специфектів. Більшість сцен мають низький рівень деталізації (навіть на передньому плані), а стиль малювання нагадує скоріш гуаш, ніж традиційне використання акварельних заливок, тому, образи оточення часто «змазані» та зображені за допомогою плямам без промальовування контурів. Стилiстика персонажів реалістична.

Наомі Армітаж має трохи «дитячий» зовнішній вигляд. Дівчина носить нетипову уніформу детектива відкрито-сексуального характеру, що нагадує нижню білизну. В її образі переважає червоний колір: вона носить червоний ліфчик із стразами та короткі шорти із чорними підтяжками, які підтримують чорні панчохи і червоне взуття. Поверх нижнього одягу носить коротку масивну червону куртку із широким стоячим коміром. Як аксесуари дівчина одягає довгі (до ліктя) чорні рукавиці; на шиї носить шкіряний чокер-ремінець та сережки-ланцюги. Її напарник Рос – кремезний чоловік, на вигляд біля 30-ти років, за національністю – афроамериканець та носить просту уніформу поліцейського.

В дизайні міста переважають футуристичні пейзажі в синіх тонах із однотонною підсвіткою вночі. Оскільки це колонія на Марсі, то підкреслюється адаптація до місцевої гравітації, тому, деякі «острівці будівель» в місті будуть перевернуті догори. Мегаполіс створено переважно у стилі хай-тек з великою кількістю скляних поверхонь, які органічно дивляться поруч з пишними ландшафтними парками та акуратними завитками дорожніх магістралей. Цікавою деталлю є використання елементів рослинних орнаментів арт-нуво у дизайні комп'ютерних вкладок чи інших інформаційних механізмів [67].

У 1995 р. виходить одне із найпопулярніших кіберпанк-аніме «Ghost In The Shell» («Привид в обладунках») на основі манги Масамуне Сіро та режисера Мамору Осіі і студії «Production I.G». В манзі продовжується традиція зображення «поліцейських буднів», тому головними героями є спецагентка-кіборг Мотоко Кусанагі на позивний «Майор» і її напарник Бато, які працюють у «9-му Відділі» поліції, що спеціалізується на боротьбі із кіберзлочинністю [47].

Дія аніме відбувається у 2029-му р. в Японії, де технології стали всюдисущими і доступними, тому кожен член суспільства має змогу вживляти собі різні нейронні імпланти. В кіберпросторі починає мандрувати терорист на ім'я Лялькод, який заради інформації зламає доступ до мозку людини і може керувати її «привидом» (душею). Майор та Бато отримують завдання відслідкувати Ляльковода, визначити його ціль та зупинити [65].

Стилістика персонажів аніме реалістична з урахуванням анатомічних особливостей. Світло-тіньове зображення середньо виражене, присутня невелика кількість півтонів та темніших тонів у тінях. Стилістика фонів також реалістична та деталізована на всіх планах. В деяких сценах використовується легка акварельна заливка. Щоб зобразити матеріальність предметів чи їх деталізувати використовуються складні текстури. В деяких сценах використовують ефект «світіння» для передачі глибини простору.

Мотоко Кусанагі – кіборг із кібертілом з титанового сплаву (у розрізі тіла показують синтетичні м'язи у комбінації з металевими кістками, проводами і схемами). Вона має контрольований обмін речовин, комп'ютеризований мозок, кібертіло і синтетичні органи. Дівчина на вигляд молода, хоча має 35-40 років, висока, спортивної статури, має чорне коротке волосся і каскадну стрижку, пасма якої скорочуються до потилиці. Тіло вкрите синтетичною шкірою певними зонами, тому бачимо місця її зшиву (колір шкіри голови і шиї світліший, ніж тулуба і кінцівок). Має виразні риси обличчя, особливо великі пронизливі світло-сірі очі, які моментами виглядають «скляними». На задній стороні шиї знаходяться 4 роз'єми для підключення до віртуального простору та комунікації. Протягом аніме одяг Мотоко змінюється, але часто бачимо її без нього, коли одягає термо-оптичний камуфляж, що робить її тіло прозорим, проте воно виглядає асексуальним, тому що штучне. Її напарник Бато – людина, проте має імплантовані органи та покращенні очі, які зображуються як круглі білі окуляри, але зіниць нема. За віком схожий йому 45-50 років. Бато набагато вищий і

масивніший за Мотоко, має коротке біле волосся. Часто носить штани напіввільного крою та світлу масивну куртку із широким коміром (одинакову з Кусанагі).

На відміну від попередніх аніме, світ «Привида в обладунках» є візуально близьким до нашого. Мегаполіс ділиться на високий, середній та низький райони за соціальним класом. Кольорова гамма міст однотипна сіра, яку підсилює постійний дощ. Мегаполіс складається з «класичних» багатоповерхівок, з переважанням металевих, бетонних конструкцій і скла. Вночі у мегаполісі однотонна світла підсвітка і відсутня кольорова реклама. Середній та низький райони перенаселені та складаються з великої кількості брудних житлових кварталів, недобудованих будівель (часто бачимо будівельні конструкції), ринків та нетрів. Візуально нагадує промислові та торгові райони азіатських міст. Ринок складається зі старих іржавих покриттів та балок. В цих районах є багато реклами, яка вночі підсвічується неоновими кольорами. Також, в місті є канали чи річка, по яким рухається пасажирський транспорт. Транспорт наближений до зразків дизайну 1980-90-х рр., проте, з елементами футуризму та наявністю високих технологій. Біотехніка, кіборги та роботи є дорогішими та важкодоступними товарами в аніме тому їх наявність є лише у державних управліннях, спецрозділах поліції та дипломатів. Роботи можуть мати вигляд людини, проте від кіборгів, як Мотоко, вони відрізняються повністю механічною природою. У роботів з аніме неприродно і рівно рухаються очі, а пальці рук можуть розкладатися на дрібніші деталі (програмуючі роботи і диспетчери, їх розслоєні на механізми руки нагадують «павуків», які максимально швидко можуть набирати коди). Також, присутні бойові броньовані роботи (робот-павук в кінці аніме).

Режисер аніме Мамору Осіі характеризується філософськими творами на релігійні та міфологічні теми, розкриваючи в них ідеї транс- та постгуманізму. Тому «Привиді в обладунках» є досить важким для сприйняття через питання

«людяності» та «існування людини в світі», які порушуються в ньому. Ляльковод – це проєкт під кодовою назвою «2501», якого було штучно створено задля шпіонажу і викрадання інформації у високопоставлених осіб інших держав. Ляльковод ніколи не мав і не має фізичного тіла, а про себе говорить, що є «живим створінням, який під час мандр виртуальним простором самоусвідомився», тому, вважає себе новим розумним видом створінь на Землі. Його мета «злитися» з привидом Мотоко, щоб дати потомство новому виду, який не буде мати фізичного тіла і фактично стане бессмертним, існуючи лише на просторах мережі. Сама Мотоко багато разів упродовж аніме відсилається на «шепіт свого привида» і філософськими тезами намагається вивчити чи є в неї душа і що вона собою являє, і чим ця душа відрізняється від привида живої людини, і що взагалі треба зробити, щоб стати живою людиною [79].

Хронометраж аніме 82 хв. Якесь анімації висока та плавна, загальні плани деталізовані та анімовані. Вперше використовується ефект «slow-motion», виділяються сцени з підключення Мотоко до віртуального простору, яке заанімовано як занурення від воду. Візуально-ефектним є сцена наприкінці аніме, коли через надміне перевантаження у Мотоко «рвуться» руки і ми бачимо з чого складається її тіло, а момент розриву зображений за допомогою «slow-motion». Аніме є повнометражним фільмом, але в ньому присутній опенінг, в якому під японську традиційну музику показано штучне «народження» Мотоко та її внутрішню збірку із синтетичних органів та кіберконструкцій [23], [78].

Сюжет аніме «Serial Experiments Lain» («Експерименти Лейн») (1998) режисера Рютаро Накамура та студій «Triangle Staff» та «Pioneer LDC». розповідає про дівчинку-підлітка Лейн та її пошуки себе в реальному світі та у Мережі. Переломним моментом в історії є усвідомлення дівчини, що вона є високоінтелектуальною програмою, яка змогла отримати справжнє людське тіло. В аніме піднімається низка філософських питань частина яких стосується тем «бога в мережі», цифрової релігії та ідей постгуманізму. Нововведенням аніме є

ідея опису кіберпанку не як далекої майбутньої перспективи, а як частини теперішнього життя, тому в дизайні середовища немає образів високотехнологічного мегаполісу та кітчевих яскравих персонажів. Аніме описує буденне життя в японському суспільстві з акцентом на розвиток мережі [91].

За сюжетом аніме є заплутаним та складним для сприйняття. Кольорова гамма характеризується використанням переважно синіх та охристих кольорів, що роблять атмосферу аніме похмурою та психоделічною. Персонажі середньої деталізації, їх стиль зображення трохи стилізований, а силуети реалістичні. Лінія переважно однотипна тонка та виділяється плавністю. При цьому, світло-тіньове зображення слабо виражене, є відсутніми суцільні заливки тіней темними тонами.

Стилістика оточення реалістична, проте не фотореалістична, фон середньої деталізації. На ближньому та середньому планах фонів на предмети накладається ефект світіння та присутня суцільна заливка тіней чорним кольором, що дає ефект стилізації. Цікавим стилістичним моментом є зображення тіньових площин на дорозі та будинках біля яких проходить Лейн – вони виконані акварельною розмивкою фіолетового і чорного кольорів на які накладається червона крапинка, що створює атмосферу психоделу. Характерним візуальним елементом фонів є зображення великої кількості ліній електропередач, які роблять ефект «графічності». Присутня як тепла так і холодна коьорова гамми, в залежності від локації. До прикладу, в кімнаті із зібраним Лейн супер-комп'ютером завжди холодне синє освітлення. Кімната дівчинки забита комп'ютерними блоками та великою кількістю проводів, а на вікні стоїть ряд м'яких іграшок, що підкреслює самотність героїні.

Лейн середнього зросту, носить типовий підлітковий скромний одяг. Характерною особливістю її образу є коротка асиметрична стрижка з гострою чолкою, ліве пасмо якої видовжене та перев'язане резиками навхрест та великі світло-карі очі.

Анімація якісна, проте не динамічна через плавний сюжет. Деколи на персонажах та предметах використовується розмиття для створення ефекту «відцефрованості» та нереальноального існування. В опенінгу використовується колаж із зображень, шрифтів та різних режимів накладання, що роблять ефекти свічення та глітч. Також, в аніме (і як назва серіалу) часто використовується шрифт імітації друкарської машини B52 [24].

У 2001 р. виходить аніме «Metropolis» («Метрополіс») режисера Рінтаро і сценариста Кацухіро Отомо, який адаптував однойменну мангу Осаму Тедзуки. Аніме розповідає історію про створення копії померлої дівчинки в тілі робота.

Сюжет та стилістика аніме відсилаються до «Astroboy» (1963) (спостерігається схожість з однойменним науково-фантастичним фільмом «Метрополіс» (1927) режисера Фріца Ланга). Персонажі мають нетипову для класичного аніме стилізацію та відсилаються на дизайн персонажів ранніх анімаційних фільмів студії «Walt Disney». Вони невисокого зросту, мають яскраво-виражені округлі форми у будові тіла та кінцівок (трохи перебільшені частини передпліччя та гомілок, великі руки). Риси обличчя спрощені. Стилiстика фонiв та архiтектури в аніме нагадує стилістику «Акіри» (1988) до якого додаються елементи культури та візуалу американського арт-деко 1920-30-х рр. та інтерпретація мотивів з культури Давнього Межиріччя (хмарочоси ототожнюються із зіккуратами, а у фасадах спостерігаються алюзії на вавилонські барильєфи). Кольорова гамма в аніме переважно тепла, в стилістиці середовища та персонажів використовуються плавні світло-тіньові переходи. Стилi лiнii середньої товщини. Анімація плавна та високого рівня [88].

У 2002 р. виходить аніме-серіал «Ghost in the Shell: Stand Alone Complex» («Привид в обладунках: Синдром самотника»), який розповідає про місії Мотоко та Бато та стилістично нагадує перний фільм франшизи.

У 2003 р. виходить експериментальний аніме-серіал «The Animatrix» («Аніматриця»), який складається з 9-ти серій з різним сюжетом та в різній

стилістиці, об'єднаних загальною тематикою світу «Матриця». Аніме-серіал є пріквелом до основних фільмів та розповідає про формування світу та самої Матриці. Головним режисером є Кодзі Морімото, а сценаристками виступили Лана і Лілі Вачовські.

В першій серії використовується фотореалістичне 3-D моделювання у дизайні персонажів та оточення. Друга серія характеризується традиційною анімацією з частим використанням ефекту «свічення». Тут стилістика персонажів реалістична, проте з невеликою стилізацією. Третя серія стилістично схожа на другу, проте, разом із покадровою використовується 3-D анімація. В четвертій серії використовується анімація «живої лінії», яка викликає відчуття легкої неакуратності та рідко використовується в аніме. Стилiстика також нетрадиційна для аніме, зображення персонажів та фонів реалістичні, використовується імітація акварелі на яку для позначення тіней накладаються штрихи і напівпрозорі заливки. П'ята серія використовує графічну стилістику туші та обмежену кольорову гамму, на яку накладаються зернисті текстури з дефектами. Стилiстика персонажів відсилається до аніме 1990-х рр. Шоста серія візуально схожа до п'ятої, проте, використовується ще більш обмежена кольорова гамма з 2-3-х кольорів. У формоутворенні об'єму персонажів використовується суцільні світлі та темні частини. В сьомій серії виділяється деталізація фонів, на які накладається велика кількість текстур та пів тонів. Дизайн персонажів мінімалістичний. Характерною особливістю їх стилістики є зображення маленьких очей, а не традиційних великих. Восьма серія створена в монохромній гаммі з накладанням крупних шумів та потертостей. Стилiстика персонажів і фонів загалом реалістична, проте, з невеликою стилізацією, яка нагадує стилістику нуарних коміксів «Sin City» («Місто гріхів») Френка Міллера. Стилiстика дев'ятої серії нагадує стилістику другої.

В усіх серіях використовується покадрова анімація, проте, в окремих сценах застосовується 3-D. Кожна серія закінчується титрами, які імітують

стилістику та анімацію зелених кодів на чорному фоні із оригінальних фільмів трилогії «Матриця» (ідея запозичена із аніме «Ghost In The Shell» (1995)) [93].

Аніме «Technolyze» («Технолайз») 2003-го р. за стилем малювання персонажів, фонів та передачі об'єму є візуально схожим до аніме «Експерименти Лейн» (1998). Режисером є Хіросі Хамасакі та студія «Madhouse». Головному героєві Ітісі мафія відрубав руку і ногу, проте він виживає і йому встановлюють надсучасні протези, від яких він протягом аніме хоче позбутися. Ідея серіалу полягає у демонстрації неприязні простими людьми ідей високих технологій та їх всюдисутності.

Візуальне оформлення серіалу витримано у темних тонах. Опенінг серіалу створений із використанням колажів, 2-D зображень та різних режимів накладання поверх них текстур, шумів та шрифтів різних стилів, що створює атмосферу психоделу; анімація різка та хаотична. Кольорова гамма в теплих коричневих та охристих тонах, що асоціюється з іржою та брудом.

Сюжет розгортається переважно в місті Люкс індустріального типу з переважанням простих будівель в стилі конструктивізму з монолітних кам'яних блоків та старих поіржавілих металевих балок та труб. Зелена зона повністю відсутня. Як і в опенінгу в місті переважає тепла вохриста гамма кольорів із контрастними тінями; простір над будівлями підземного міста білий. Жителі міста бідні і носять звичайний повсякденний мішкуватий одяг. Мафія має образи з нуарних фільмів і носить катани. Головний персонаж Ітісі носить одяг, який нагадує стиль гранж. Ще одна головна героїня – дівчинка Ран, яка є провидицею і часто з'являється у масці японської лисиці. Ран має жовті пронизливі очі та руде волосся; одягнена у червоне пальто і носить світлу квітку з собою.

Анімація високого рівня, моментами використовується ефект уповільнення руху або навпаки – пришвидшення задля динамічного розвитку сюжету. При емоційних флешбеках головного героя анімація стає хаотичною та нечіткою, а

поверх неї накладається велика кількість крупних шумів, що створює психоделічний характер [92].

У 2004 р. виходить «Ghost In The Shell: Innocence» («Привид в обладунках: Невинність»), який є продовженням першого фільму «Ghost In The Shell» (1995) та повторює його стилістику. Центральним персонажем цієї частини є Бато [80].

Аніме «Ergo Proxy» («Ерго Проксі») режисера Суюко Мурасе та студії «Manglobe» виходить у 2006 р. Аніме складається з 24-х серій та ділиться на 2 рівня розвитку подій та сприйняття сюжету. Дія відбувається у футуристичному місті Ромдо в постапокаліптичній реальності, внаслідок якої світ став непридатним для існування на поверхні Землі. Ромдо (ототожнюється з Раєм) і низка подібних мегаполісів накриті Куполом, який захищає місто від екологічної катастрофи. Населяють міста люди і авторейви (кіборги-андроїди), які виконують роль обслуговуючого персоналу. В місті відбуваються вбивства скоєні авторейвами, яких вразив невідомий вірус «Когіто». Розслідування над цими справами доручають інспекторці із Бюро розслідувань – Ріель Меєр. Другим ключовим персонажем є її колишній партнер Вінсент Лоу, який через амнезію втратив пам'ять. В ході розвитку подій Вінсент поступово згадує минуле і усвідомлює, що він Ерго Проксі – бог та вісник Смерті (його характер і зовнішність змінюється) [77].

Стилістика аніме та опенінгу візуально нагадують світ «Technolyze» (2003) з елементами готики. Стилістика персонажів реалістична та мінімалістична. Впізнаваним елементом образу Ріель є чорний контур навколо очей та синій, розтушований до країв, макіяж на повіках; дівчина має тонкі брови та чорне пряме волосся, яке має вигини трохи вище лобу, що нагадують вуха кішки. Її образ нагадує готичний стиль (носить уніформу чорного кольору, яка складається із накидки-плаща, корсету із високим воротом, що кріпиться ремінцями до класичної блузи, обтягаючих брюк). Характерний дизайн мають Проксі – людиноподібні створіння, в яких сіра шкіра, деформовані частини тіла і наявні

відростки м'язових тканин. Вони виглядають демонічно, проте, ототожнюються з богами. В аніме використано велику кількість метафор із середньовічної європейської філософії і релігії, на які накладаються теми міфології та інтерпретуються через роздуми і діалоги персонажів. Анімація високого рівня. Характерною особливістю аніме є велика кількість сцен, на які накладається ефект легкого розмиття та «світіння» [94].

Аніме-серіал «Psycho-Pass» («Психо-Паспорт») виходить на екрани у 2012 р. Зараз він налічує 3 сезони та 4 фільми (останній сезон та фільм було випущено у 2019 р.). Сюжет аніме розповідає про високотехнологічне японське місто в якому у кожного громадянина існує психо-паспорт, який показує інформацію про його психічний стан, прораховує умови, які зроблять його щасливим та можливість вчинення злочинів (фактично – зчитує думки). Особливий відділ поліції займається ліквідацією таких нестабільних елементів. Таку систему справедливості та підтримку енергозабачення міста створює супер-комп'ютер «Сивілла», яка є радикальною в діях та не «визнає» прорахунків системи. Головна героїня аніме – Акане Цунеморі є спецагентом особливого відділу поліції та виконує всі інструкції «Сивілли», проте світогляд дівчини змінюється, вона починає критично ставитися до всюдисущої системи та керуватися власним поняттям справедливості. В ході розвитку сюжету Акане разом з командою однодумців починає боротися проти системи, щоб знищити її [90].

Персонажі аніме зображені в сучасній класичній стилістиці (тонка лінія, плавні світло-тіньові переходи та велика кількість півтонів). Фони реалістичні, а деякі панорами, особливо нічне місто, виглядають фотореалістичними. Анімація високого рівня, часто використовується ефект «світіння», щоб підкреслити глибину простору в кадрі.

Частково до кіберпанку відносять аніме «Blame!» («Блейм!») (2017) режисера Хіроюкі Сесіта та студії «Polygon Pictures», яке є адаптацією манги Цутому Нихеєма в жанрі постапокаліптики та кіберпанку [72].

Аніме «Cyberpunk: Edgerunners» («Кіберпанк: ті, що біжать по краю») 2022-го р. є найновішим твором кіберпанку на момент написання наукової роботи. Аніме-серіал є пріквелом до відео-гри «Cyberpunk 2077» та повторює його сеттінг. Є продуктом спільного виробництва польської гейм-компанії «CD Projekt Red» та японської «Studio Trigger».

Дія аніме відбувається в Найт-Сіті – стильному місті майбутнього з високим рівнем соціальної нерівності та злочинності, де люди схиблені на технологіях і модифікаціях тіла, а через надмірне вживлення імплантів в тіло поширюється явище «кіберпсихозу». Сюжет розповідає про хлопця Девіда Мартінеса з бідної сім'ї, який втратив маму та щоб вижити вживлює собі новітній імплант-хребет. Хлопець знайомиться з Люсі, яка є членом банди найманців «Кіберпанків», які виконують «чорну роботу» за вказівками різних працівників та фіксерів мега корпораций. Девід приєднується до банди, знаходить в них «нову сім'ю», проте, через складність місії, щоб стати сильнішим починає зловживати імплантацією.

В аніме використовується класична стилістика персонажів, плавні світло-тіньові переходи, тонка текуча лінія різних кольорів, що формує середню деталізацію. Кольорова гамма складна та використовує переважно насичені кольори.

Дизайн Найт-Сіті відсилається на гру «Cyberpunk 2077». Стилістика фонів реалістчна, а окремих панорам чи сцен – фотореалістична. Мода персонажів також повторює моду гри [61].

Девід – невисокий хлопець, який має ірокез із вибритими вилицями; його стиль відноситься до кітчу зі спортивними елементами – хлопець носить золотий ланцюг з хрестом, масивну жовту неонову куртку із широким стоячим коміром (всередині коміру блакитна підкладка), сірі спортивні штани з лямками і кросівки. Люсі має яскравий образ – в неї виразні великі очі (нижню повіку підкреслюють червоні стрілки) та асиметричне каре з помітно подовженим

переднім пастмом (волосся білого кольору, на яке знизу лінійно накладаються рожевий та блакитний півтони). Стиль Люсі – також кітч. Вона носить відкритий одяг – темне боді з високим коміром, поверх якого накидує світло-сіру коротку куртку. До боді на середині бедер кріпляться панчохи. Стиль команди «Кіберпанків» – кітч та ентропізм, а деякі елементи в одязі та зачісках відсилаються до зовнішності панків та байкерів. Корпорати носять типовий одяг в стилі нео-мілітаризму. Окремим цікавим елементом в дизайні персонажів є виражена аугментація. У світі «Cyberpunk» протези не є засобом необхідності та використовуються, переважно, як агресивний аксесуар. За рівнем протезування найбільше виділяються члени банди «Maelstrom», які видаляють собі частину черепа, очі та ніс і замінюють їх металевими протезами із різною кількістю очей червоної підсвітки. В аніме один із антагоністів – фіксер (кібердилер) Фарадей має типову зовнішність корпората, проте, замість одного ока має три, які розташовувалися від природнього розташування очей один за одним вверх.

Анімація – покадрова високого рівня; в деяких сценах використовується 3D камера. Візуально цікавим є момент швидкісного переміщення Девіда, який він може робити за рахунок нано-хребта, коли використовується ефект «slow-motion», а кожен кадр зміни руху персонажа залишається на екрані та окрашується яскравим кольором. Сукупність таких кадрів утворює пряму чи хаотичну «полосу», яка візуально створює кольоровий градієнт [Л]. Коли у персонажа, який імплантував надмірну кількість протезів, починається кіберпсихоз, його очі та зіниці рухаються хаотично (загальна анімація не змінюється), створюючи ефект глітч. Такий візуальний прийом в анімації створює ефект неповоротності того, що відбувається. Для акцентації подій чи виділення емоційного стану персонажа може використовуватися обмежена кольорова гамма та невелика видозміна у анімації, наприклад, уповільнення [74].

Характерна робота пропорцій, ліній. Кольору, графічниз текстур, композицій, еkleктичний характер (одяг, арх, людини)

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 3

Проаналізувавши явище кіберпанку, його особливості та прояв в медійній культурі робимо висновок, що основи жанру формуються на початку 1980-х рр. та проявляються через кінематограф, літературу та ігри (настільно-рольові та відеоігри). Першими джерелами з характерними елементами жанру є фільм «Той, що біжить по лезу» (Рідлі Скотт, 1982), манга «Акіра» (Кацухіро Отото, 1982) та роман «Нейромант» (Вільям Гібсон, 1984). На момент виходу творів їх не відносили до кіберпанку, оскільки термін для позначення буде введено в 1984 р. літературним критиком Гартнером Дозуа, який окреслив нове явище тезою «Високі технології – низький рівень життя», проте їх відносили до однієї наративної та візуальної групи ознак, яка в суспільстві сприймалася як ворожий прояв футуризму, тому ставлення до кіберпанку було критичним.

В середині 1980-х починає рости зацікавленість кіберпанком і формується попит на створення продуктів жанру. Найчіткіше кіберпанк проявив себе в американській та японській культурах, тому погляд на нього буде відрізнятися.

Загальними характерними візуальними та сюжетними категоріями кіберпанку є синтез протиріч до яких відноситься різкий поділ на соціальні класи, наявність віртуальної реальності, кібертехнології, носіїв штучного інтелекту, хакінгу, аугментацій, наркотиків чи іншої залежності, корпорацій та монополій, занепаду та деградації суспільства, розквіт кримінальних синдикатів тощо. До візуальних ознак відносяться мультикультуралізм, з переважанням азійської естетики, та нагромадження стилів в дизайні архітектури, техніки та моди.

Поява жанру в США зумовлена нестабільною економічною ситуацією та поширенням на ринку конкурентних інноваційних технологій, переважно азійського походження. Саме тому естетика азійської культури часто зустрічається в американських продуктах. Також, основні позиції та настрої жанр перейняв від нуарних фільмів 1940-60-х рр. В американському кіберпанку

піднімаються гострі соціальні та психологічні теми, які зводяться до падіння людської моралі та деградації через розвиток технологій.

В Японії кіберпанк виник на фоні протестів радикально налаштованої молоді проти економічного благополуччя та частково був інтерпретований під впливом американської культури жанру. Японський кіберпанк має декілька характерних ознак, які базуються на ідеях транс- та постгуманізму та їх візуалізації через «індустріальну сюрреалістичність», що супроводжується химерними метаморфозами і видозмінами людського тіла. Також, відмінністю від американського жанру є емоційно нейтральне ставлення японців до кіберпанку, як до дійсності технологічних реалій, оскільки країна звикла жити в умовах постійного прогресу. Жанр найбільше проявив себе в аніме та андеграундному кінематографі 1980-1990-х рр.

Одними з перших аніме в жанрі кіберпанку, які транслювали культуру Японії, як самодостатній та виключно японський продукт, були: «Мегазона 23» (1995), «Акіра» (1988), «Привид в обладунках» (1995) та інші. В аніме піднімалися складні соціальні, психологічні та філософські теми, а анімація дозволяла в широкому спектрі можливостей візуалізувати сцени психічних порушень, насилля, еротики та деформації людей чи об'єктів.

Основна кількість медійних продуктів кіберпанку та їхнє інтенсивне виробництво спостерігалось в 1980-2000-х рр. На сьогодні випускається невелика кількість творів в цьому жанрі, останніми з яких є відеогра «Cyberpunk 2077» (2020) та аніме «Cyberpunk. Edgerunners» (2022). В контексті розвитку технологій та соціальних реалій на сьогодні ймовірність візуалізації майбутнього в жанрі кіберпанку все ще актуальна, проте, загалом, його естетику відносять вже переважно до *ретрофутуризму*.

ВИСНОВКИ

На основі аналізу наукових джерел та аматорських висвітлень на тему сетингу японського кіберпанку в аніме, а також власного дослідження на прикладі аніме з елементами жанру стверджуємо, що поставлені завдання для визначення характеристики та дослідження сетингу японського кіберпанку в аніме від 1985-го по 2022-й рр. є виконаними. Проведене дослідження спонукає до наступних висновків:

1. Анімація в Японії виникає на фоні розвитку технологій на початку ХХ-го ст. з урахуванням потреби самовираження японського мистецтва через нові засоби. Впродовж першої половини ХХ-го ст. японська анімація поступово розвивається, проте здебільшого під впливом домінантної корпорації «Walt Disney Studio» і копіює стилістику та анімацію її продуктів. Загальна криза після подій II Світової війни скорочує бюджет, виділений на анімацію та посилює поширення американських та європейських медійних продуктів на культурному ринку Японії, через що паде масова зацікавленість до анімації власного виробництва. Активно поширюються американські комікси, які стилістично впливають на мангу.

На початку 1950-х рр. формуються групи митців, які займаються модернізацією та популяризацією манги та анімації. Таким чином в 1963 р. новаторський анімаційний серіал «Astroboy», авторства Осаму Тедзуки на основі його манги, за рахунок нестандартної історії та подачі сюжету стає першим аніме, яке формує низку сюжетних та стилістичних ознак, наближених до аніме в його сучасній формі. Аніме стає культовим серед японського суспільства та відкриває нові перспективи для розвитку індустрії анімації.

2. Аніме утворює великий розвиваючий культурний пласт, який включає в себе велику кількість сюжетних та ідейних символів, шаблонів, стереотипів і типажів, що представляються у великій кількості специфічних жанрів, піджанрів, стилістик та способах їх відтворення.

Аніме характеризується низкою ознак:

перше – за рахунок висвітлення складних психологічних, соціальних і релігійних тем, в основному орієнтованих на підліткову та дорослу аудиторію, та специфіку подачі сюжету.

Друге – за характерний набір стилістичних ознак, а саме, манеру відмальовування персонажів, їх емоцій, фонів. Аніме-персонажі відтворюються у векторній графіці для більших можливостей анімації. Стилiстику персонажів можна поділити на ретро (1960-70-ті рр. та 1980-90-ті рр.) та сучасну (2000-ні рр.), які різняться підходом до пропорцій тіла. За стилістичним підходом відтворенням аніме-персонажів ділять на класичну (найпоширенішу), реалістичну та 3-D стилістики. Характерною традиційною особливістю є зображення великих деталізованих очей персонажів. Середовище в аніме характеризуються реалістичною візуалізацією за рахунок дотримання перспективи і композиції та гармонійно підкреслює персонажів. Технічний розподіл відтворення фонів ділиться на акварельні, криючі, графічні, монохромні техніки та 3-D.

Третє – особливості анімації. Характерним для аніме є розподіл сюжетної лінії на головні сцени з детальною анімацією та другорядні, більш статичні. Поширеним є явище сакути та її видів як в окремих сценах, так і в аніме загалом.

Четверте – за велику кількість специфічних жанрів та піджанрів, які сформувалися в контексті японської культури та релігії. Розподіл на жанри дуже розмитий. В основному розподіляють аніме за цільовою та віковою аудиторіями, за стилями оповідання, антуражу і технологіями, за психологією, цілями та характером відносин персонажів, за наявністю та деталізацією сексуальних сцен тощо.

П'яте – за особливості виробництва та культурне інтегрування в суспільство. За статистикою більшу частину аніме-продуктів займають серіали. Структура серії ділиться на «опенінг» («opening»), короткий зміст попередньої серії, першу

частину аніме, інтермедію, другу частину, «ендінг» («ending») та кадри з наступної серії. Аніме є важливою частиною повсякденної культури Японії, що проявляється в традиціях читання манги, культури косплею, створенні продуктів щоденного вжитку в аніме-стилістиці тощо.

3. Основи жанру кіберпанк формуються на початку 1980-х рр. та проявляються у кінематографі, літературі та іграх (настільно-рольових та відеоіграх). Першими джерелами з характерними елементами жанру є фільм «Той, що біжить по лезу» (Рідлі Скотт, 1982), манга «Акіра» (Кацухіро Отомо, 1982) та роман «Нейромант» (Вільям Гібсон, 1984). Найчіткіше кіберпанк проявив себе в американській та японській культурах, тому погляд на нього відрізняється.

Загальними характерними візуальними та сюжетними категоріями кіберпанку є синтез протиріч до яких відноситься різкий поділ на соціальні класи, наявність віртуальної реальності, кібертехнології, носіїв штучного інтелекту, хакінгу, аугментацій, наркотиків чи іншої залежності, корпорацій та монополій, занепаду та деградації суспільства, розквіт кримінальних синдикатів тощо. До візуальних ознак відносяться мультикультуралізм, з переважанням азійської естетики, та нагромадження стилів в дизайні архітектури, техніки та моди.

4. Японський кіберпанк характеризується ідеями транс- та постгуманізму та їх візуалізацією через «індустріальну сюрреалістичність», що супроводжується химерними метаморфозами і видозмінами людського тіла. Жанр найбільше проявив себе в аніме та андеграундному кінематографі 1980-1990-х рр. Експериментальний кінематограф японського кіберпанку 1990-х рр. характеризується агресивною зйомкою з ручною камерою, що постійно обертається, «заломленими» ракурсами, прискоренням руху деяких предметів чи героїв в загальних сценах і «жалюгідним» карикатурним візуалом персонажів, які перетворилися на промисловий брухт. В якості локацій використовуються середньостатистичні або індустріальні райони Токіо, тому, в фільмах переважає

естетика промислового брухту, іржі, покинутих приміщень, імпровізованих лабораторій із механізмами застарілих фабричних машин, великої кількості труб тощо.

Дегуманізація людини зображується за рахунок гіперболізації образів та надмірної деталізації через прості предмети щоденного вжитку (металеві предмети, трубки, гвинтики тощо), які нагромаджуються і утворюють місиво з людської плоті та механізмів.

5. В ході дослідження аніме в жанрі кіберпанку було сформовано та проаналізовано збірку із 29-ти аніме (повнометражних анімаційних фільмів та серіалів) на основі яких виявлено низку закономірностей у сюжетно-нарративних та стилістично-візуальних аспектах японського кіберпанку:

перше – стилістика персонажів в перелічених аніме 95% класична та 5% реалістична. Переважна більшість аніме відносяться до ретро-стилістики 1980-90-х рр., тому для них характерні тонкі або середньої товщини темні лінії. У формотворенні персонажів використовується різке світло-тіньове формування об'єму та мінімальна кількість півторнів. Частина аніме використовує темну заливку в тінях, менша – штрихи для створення об'єму та тіньових частин. Мода персонажів відповідає реальній моді на момент виходу конкретного аніме, тому, стрічки 1980-х рр. характеризуються одягом в панквому чи ретро стилі. Мультикультуралізм в одязі спостерігається в більш пізніх представниках сетингу. Середовище характеризуються реалістичною візуалізацією, використовуються акварельні та криючі.

Друге – класична покадрова анімація. Переважна кількість аніме до 2000-го р. характеризується середньою якістю анімації. На окремі стрічки, такі як «Акіра» (1988), «Привид в обладунках» (1995) та інші виділяється більший бюджет з урахуванням їхнього виробництва на експорт, тому анімація в них якісна біля 24 к/с. Використовуються ефекти «світіння», «slow-motion»,

накладання текстур, шумів та фільтрів з ретро-ефектом на анімацію. Рідше використовуюється 3-D анімація (переважно в аніме від 2000-го р.)

Третє – інтерпретація філософських, в тому числі ідей транс- та постгуманізму, релігійних та біблійних мотивів, алюзій на культуру Давніх Греції, Межиріччя.

Четверте – химерна сюрреалістична деформація персонажів в гібрид людини і механізму, що супроводжується атмосферою психоделу.

П'яте – в усіх аніме присутній футуристичний мегаполіс, проте в меншій кількості є поділ на «високі» та «низькі» класові райони. «Високі» райони характеризуються хмарочосами в строгому стилі арт-деко, а «низькі» – індустріальною естетикою.

Шосте – в абсолютній кількості аніме спостерігається поділ на низький та високий соціальні класи суспільства.

Сьоме – кольорова гамма змішана та використовує складні, ніж яскраві тони. Переважає холодна гамма, оскільки вона підкреслює відчуженість мегаполісу; в окремих стрічках використовується тепла охриста гамма, щоб підкреслити атмосферу психоделу. В більшості аніме в дизайні нічного міста використовується яскарава неонова гамма, щоб підкреслити мультикультуралізм, проте, в низці аніме для підсвітки міста використовується однотонний світлий колір.

Восьме – наявність великої кількості реклами, в тому числі, реально існуючих брендів, яскравих вивісок, рідше – голограм.

Дев'яте – наявність носіїв штучного інтелекту. В більшості кількості аніме зображуються кіборги. Часто їх наділяють людськими емоціями та роздумами про власне існування.

Десяте – синтез кіберпанку з японськими жанрами аніме, такими як сентай, махо-сьодзе, меха та інші.

Одинадцятье – нововведення «поліцейських буднів» та комбінації із поліцейських дівчини та напарника, один з яких буде кіборгом.

Дванадцятье – наявність деталізованих графсистем неонових кольорів.

Тринадцятье – більша кількість аніме є серіалами, які в середньому складаються з 4-х серій тривалістю 24-55 хв. Анімаційні фільми мають тривалість 80-120 хв.

6. Аніме є світовим культурним явищем, охоплює великий пласт медійного простору (більше 60% анімаційних продуктів світу). В Японії аніме користується популярністю у всіх вікових категоріях та на рівні з мангою займає високу позицію в культурному житті та історії японців. Середня вікова аудиторія аніме в світі – 10-35 років. В Україні основними споживачами є підлітки та група до людей до 30-ти років.

Через ідеї кіберпанку в аніме піднімаються складні соціальні, психологічні та філософські теми, а анімація дозволяє в широкому спектрі можливостей візуалізувати сцени психічних порушень, насилля, еротики та деформації людей чи об'єктів. Вікова категорія аніме в сетингу японського кіберпанку в середньому 15-30 років.

Основна кількість медійних продуктів кіберпанку та їхнє інтенсивне виробництво спостерігалось в 1980-2000-х рр. На сьогодні випускається невелика кількість творів в цьому жанрі, останніми з яких є відеогра «Cyberpunk 2077» (2020) та аніме «Cyberpunk. Edgerunners» (2022). В контексті розвитку технологій та соціальних реалій на сьогодні ймовірність візуалізації майбутнього в жанрі кіберпанку все ще актуальна, проте, загалом, його естетику відносять вже переважно до ретрофутуризму.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Гарсиа Э. (Кирай). Гик в Японии. Вдохновляющий гид по миру аниме, манги, дзена и кавайи. Издательство Litres, 2022. 272 с., іл.
2. Иванов, Б. Введение в японскую анимацию / Б. А. Иванов. –2-е изд. – М. : Фонд развития кинематографии : РОФ «Эйзенштейновский центр исследований кинокультуры», 2001. 336 с.
3. Кудрявцев Л. Летающий остров аниме
4. Леонов В. Становление аниме, его отличительные стилистические особенности, различия с манга и художественно-технологические этапы создания.
5. Мартинюк Ю. Трансгуманізм і постгуманізм: етична проєкція / Юрій Мартинюк // Антропний принцип в контексті актуальних проблем філософії науки: збірник матеріалів Всеукраїнської науково-практичної конференції (Львів, 15-16 грудня 2016 р.). – Львів, 2016. - С.155-161.
6. Нейпир С. От «Акиры» до «Ходячего замка». Как японская анимация перевернула мировой кинематограф. Издательство «Бомбора», 2005. 464 с., іл.
7. Світова історія анімації. Книга Перша: від початку до Золотої доби. Бендацці Джаннальберто, ArtHuss, 2022. 384 с., іл.
8. Стакман К. Anime World. От «Покемонов» до «Тетради смерти»: как менялся мир японской анимации. Litres, 2021
9. Ходоровски Адехандро, Мебиус. Инкал. СПб.: Комильфо, 2009. 308 с, іл.
10. Vouquillard J., Marquet Ch. Hokusai: First manga master. – N.Y.: Abrams, 2007. – 160 p.: ill.
11. Brian Camp. Bubblegum Crisis. Bubblegum Crash. Bubblegum Crisis: Tokyo 2040 // Anime Classics ZETTAI! 100 Must-See Japanese Animation Masterpieces / Brian Camp, Julie Davis. — Berkeley, California: Stone Bridge Press, 2007. 408 p., ill.

12. Brown S. T. Tokyo Cyberpunk: Posthumanism in Japanese Visual Culture. Springer, 2010. 256 p.
13. C. Jonathan, McCarthy H. The Anime Encyclopedia, 3rd Revised Edition: A Century of Japanese Animation, 2001. 1160 p., ill.
14. Camp B., Davis J. Anime Classics Zettai!: 100 Must-See Japanese Animation Masterpieces. Stone Bridge Press, 2007. 408 p. ill.
15. Cavallaro D. Cyberpunk & Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson. A&C Black, 2000. 280 p.
16. Drazen P. Anime Explosion!: The What? Why? and Wow! of Japanese Animation, Revised and Updated Edition. Stone Bridge Press, 2002. 388 p., ill.
17. Fukuyama F. Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology Revolution. New York: Farrar, Straus and Giroux, 2002. 272 p.
18. Gillis S. The Matrix Trilogy: Cyberpunk Reloaded. Wallflower Press, 2005. 195 c.
19. Gravett P. Manga: Sixty years of Japanese comics. – N.Y.: Collins Design, 2004. – 176 p.: ill
20. Hayles N. K. How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and for atics. Chicago: University of Chicago Press, 1999. 364 p.
21. Katsuhiro Otomo. Akira, Vol. 1. Kodansha Comics, 2009. 352 p., ill. (23)
22. Kinsella Sh. Amateur manga subculture and the otaku panic. Journal of Japanese Studies Summer, 1998
23. Murphy G., Schmeink L. Cyberpunk and Visual Culture. Routledge, 2017. 326 p.
24. Napier, Susan J. When the Machines Stop: Fantasy, Reality, and Terminal Identity in Neon Genesis Evangelion and Serial Experiments Lain. Fiction Studies: Vol. 29.
25. Rousmaniere N., Ryoko M. Manga. Thames & Hudson, 2019. 352 p., ill.

26. Steinberg M. Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan. U of Minnesota Press, 2012. 314 p., ill.
27. The Marvel Entertainment Group. Epic. Graphic Novel: Moebius 3 – The Long Tomorrow & Other Science Fiction Stories. ill
28. Thompson J. House of 1000 Manga – Appleseed. Manga: The Complete Guide and King of RPGs. Otaku USA magazine
29. Аніме. URL:
<https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D0%B8%D0%BC%D0%B5>
30. Биопанк VS Киберпанк. URL:
<https://www.youtube.com/watch?v=DOCvvWv8I3Q&list=PLUBNdqKd3HN0qNCHwrcI8s6K1kRh9QBjf&index=29&t=13s>
31. История Западного киберпанка. Лучшие авторы и книги в жанре киберпанк. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=iDZDIX4HQhs>
32. Как аниме создало и убило киберпанк. <https://www.youtube.com/watch?v=-wmxo9zrXy0&t=2421s>
33. Как появилось аниме // История стиля. URL:
https://www.youtube.com/watch?v=qXINXEi0_Os
34. Киберпанк в аниме: заметки после просмотра. URL:
<https://otaku.ru/all/cyberpunk/>
35. Киберпанк-аниме - лучшее и главное. URL:
<https://fanfanews.livejournal.com/427424.html>
36. Киберпанк. Воспоминание о будущем. URL:
<https://kinoart.ru/texts/kiberpank-vozpominanie-o-buduschem-moskva>
37. Киберпанк URL:
<https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B8%D0%B1%D0%B5%D1%80%D0%BF%D0%B0%D0%BD%D0%BA>

38. Краткая история аниме [Вспомнить все]. URL:
<https://www.youtube.com/watch?v=NUexnmaD2T4>
39. Манга. URL:
<https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%B0>
40. Мастер футуризма и концептуальный художник Сид Мид. URL:
<https://cameralabs.org/9042-master-futurizma-i-kontseptualnyj-khudozhnik-sid-mid>
41. Мегазона 23 OVA-2. URL: <http://www.world-art.ru/animation/animation.php?id=5066>
42. Мода в Cyberpunk 2077 <https://www.youtube.com/watch?v=NCE0rf2GdKY>
43. Основы жанра киберпанк [Киберминутка #00]. URL:
https://www.youtube.com/watch?v=_oY7euvO5Fk&list=PLUBNdqKd3HN0qNCHwrcI8s6K1kRh9QBjf&index=76
44. От киберпанка до посткиберпанка: соблазнительный и пугающий образ будущего. URL: <https://www.prostranstvo.media/ot-kiberpanka-do-postkiberpanka-soblaznitelnyy-i-pugayushchiy-obraz-budushchego/>
45. Отаку URL:
<https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D1%82%D0%B0%D0%BA%D1%83>
46. Почему Сиды Мида считают гением концепт-арта. URL:
<https://www.school-xyz.com/pochemu-sida-mida-schitayut-geniem-koncept-arta>
47. Пять лучших киберпанк-аниме. URL:
<https://habr.com/ru/company/ruvds/blog/576158/>
48. Сакуга: Искусство аниме графики. URL:
<https://sjohnru.wordpress.com/article/article-joy-of-sakuga/>

49. Сетинг. URL:

<https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B5%D1%82%D0%B8%D0%BD%D0%B3>

50. Символика манги и аниме. URL:

<http://animemanga.ru/Articles/images.shtml>

51. Стили рисовки в аниме [Про аниме]. URL:

<https://www.youtube.com/watch?v=jtuJ-xAnBUg>

52. Твоё будущее — это металл: что такое японский киберпанк и почему он настолько безумен. URL: <https://dtf.ru/cinema/266626-tvoe-budushchee-eto-metall-chto-takoe-yaponskiy-kiberpank-i-pochemu-on-nastolko-bezumen>

53. Тиби. URL:

<https://otaku.fandom.com/ru/wiki/%D0%A2%D0%B8%D0%B1%D0%B8>

54. Фандом. киберпанк (жанр). URL:

[https://cyberpunk.fandom.com/ru/wiki/%D0%9A%D0%B8%D0%B1%D0%B5%D1%80%D0%BF%D0%B0%D0%BD%D0%BA_\(%D0%B6%D0%B0%D0%BD%D1%80\)](https://cyberpunk.fandom.com/ru/wiki/%D0%9A%D0%B8%D0%B1%D0%B5%D1%80%D0%BF%D0%B0%D0%BD%D0%BA_(%D0%B6%D0%B0%D0%BD%D1%80))].

55. Формула мира Cyberpunk 2077. URL:

<https://www.youtube.com/watch?v=PtVFNpK9c7A&list=PLUBNdqKd3HN0qNCHwrcI8s6K1kRh9QBjf&index=4&t=981s>

56. Хладомир. Блог/кино и сериалы/книги и комиксы. Огромная киберпанк подборка: книги, фильмы и аниме. URL: <https://belongplay.ru/cyberpunk-books-movies-anime/>

57. Что такое аниме? URL: <https://www.filmpro.ru/materials/65537>

58. Что такое сакуга? И почему это искусство? URL:

<https://www.youtube.com/watch?v=18ybhFypQOs>

59. Японский киберпанк в аниме и манге. URL:

<https://konnichiwa.ru/page/4189/>

60. Японский киберпанк. URL:
https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%AF%D0%BF%D0%BE%D0%BD%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D0%BA%D0%B8%D0%B1%D0%B5%D1%80%D0%BF%D0%B0%D0%BD%D0%BA
61. Cyberpunk. SFE. The Encyclopedia of Science Fiction. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/cyberpunk>.
62. A.D. Police: To Protect and Serve. URL:
<https://www.themanime.org/viewreview.php?id=650>
63. Akira Anime Film Producer Corrects 30-Year Fact on How Much the Groundbreaking Film Cost to Make. URL:
<https://www.crunchyroll.com/ru/anime-news/2020/06/08-1/akira-anime-film-producer-corrects-30-year-fact-on-how-much-the-groundbreaking-film-cost-to-make>
64. Akira. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Akira_\(1988_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Akira_(1988_film))
65. An interview with Masamune Shirow. URL: <http://www.jai2.com/MSivu.htm>
66. Anime. Japanese animation. Britannica. URL:
<https://www.britannica.com/art/anime-Japanese-animation>
67. Armitage III. URL: <https://www.themanime.org/viewreview.php?id=1620>
68. Astro Boy (TV 1/1963) URL:
<https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=422>
69. Battle Angel Alita. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Battle_Angel_Alita
70. Black Magic M-66. URL:
<https://web.archive.org/web/20160624024646/http://www.animecritic.com/blackmagic/anrblackmagicm66.html>
71. Blade Runner. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Blade_Runner
72. Blame! Manga. URL:
<https://www.animenewsnetwork.com/review/blame/.116458>

73. Cyber City Oedo 808 (1990). URL:
<https://web.archive.org/web/20080817123514/http://www.michaeldvd.com.au/Reviews/Reviews.asp?ID=8083>
74. Cyberpunk: Edgerunners. URL: <https://www.cyberpunk.net/en/edgerunners>
75. Dirty Pair (TV). URL:
<https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=57>
76. Dominion Tank Police (OAV). URL:
<https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=541>
77. Ergo Proxy. URL:
https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%AD%D1%80%D0%B3%D0%BE_%D0%9F%D1%80%D0%BE%D0%BA%D1%81%D0%B8
78. Ghost in the Shell (manga). URL:
<https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/manga.php?id=1590>
79. Ghost in the Shell. Вікіпедія. URL:
[https://en.wikipedia.org/wiki/Ghost_in_the_Shell_\(manga\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Ghost_in_the_Shell_(manga))
80. Ghost In The Shell: Innocence. URL:
<https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=2081>
81. Heavy Metal Magazine. URL:
<http://www.heavymetalmagazinefanpage.com/hmlist77.html>
82. Lawrence Person. Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto. Nova Express. Slashdot (1998). URL: <https://slashdot.org/story/99/10/08/2123255/notes-toward-a-postcyberpunk-manifesto>.
83. List of Bubblegum Crisis characters. URL:
https://www.wikiwand.com/en/List_of_Bubblegum_Crisis_characters
84. Macross Plus. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Macross_Plus
85. Manga and Anime. Fluidity and Hybridity in Global Imagery. URL:
<http://www.japanesestudies.org.uk/articles/2010/Bryce.html>

86. Megazone 23 - Production History. URL:
<http://robotech.patlabor.info/megaproduction.htm>.
87. Megazone 23. Part III. URL: <http://www.world-art.ru/animation/animation.php?id=5067>
88. Metropolis (movie). URL:
<https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=176>
89. Post-Human Nightmares – The World of Japanese Cyberpunk Cinema. URL:
<http://www.midnighteye.com/features/post-human-nightmares-the-world-of-japanese-cyberpunk-cinema/>
90. Psycho Pass is a Compelling Cyberpunk Mystery (And It's Only Half Done).
URL: <https://kotaku.com/psycho-pass-is-a-compelling-cyberpunk-mystery-and-its-5973624>
91. Serial Experiments Lain. Вікіпедія. URL:
https://en.wikipedia.org/wiki/Serial_Experiments_Lain
92. Texhnolyze. URL:
<https://web.archive.org/web/20130815161355/http://www.funimation.com/texhnolyze>
93. The Animatrix. URL: <https://www.ign.com/articles/2003/05/23/the-animatrix>
94. The Best Cyberpunk Anime for Newcomers. URL:
<https://sea.ign.com/feature/161503/the-best-cyberpunk-anime-for-newcomers>
95. VII.4. Новый формат – видео-аниме. URL: <https://lektsia.com/2x7f8.html>
96. VII.5. Полнометражная анимация. URL: <https://lektsia.com/2x7f8.html>
97. Where to begin with Japanese cyberpunk. URL:
<https://www.bfi.org.uk/features/where-begin-japanese-cyberpunk>

СПИСОК ІЛЮСТРОВАНИХ МАТЕРІАЛІВ

- Іл. А. 3.3 Кадри з аніме «Dirty Pair» («Брудна парочка»). Режисер Тосіфума Такідзава, студія «Sunrise», 1985
- Іл. А. 3.3 Кадри з аніме «Megazone 23. Part 1» («Мегазона 23. Частина I»). Режисер Нобуро Ісігуро, студія «Artland», 1985
- Іл. А. 3.3 Кадри з аніме «Megazone 23. Part II» («Мегазона 23. Частина II»). Режисер Ітано Ітіро, студія «Artland», 1986
- Іл. А. 3.3 Кадри з аніме «Bubblegum Crisis» («Криза кожного дня»). Режисер Кацухіто Акіяма, студії «Artnic», «AIC», 1985
- Іл. А. 3.3 Кадри з аніме «Black Magic M-66» («Чорна магія M-66»). Режисер Хироюкі Кітакубо, студія «AIC», 1987
- Іл. А. 3.3 Кадри з аніме «Dominion: Tank Police» («Домініон: танкова поліція»). Режисер Коїті Масімо, студія «Agent 21», 1988
- Іл. А. 3.3 Кадри з аніме «Appleseed» («Яблучне зернятко»). Режисер Кадзуйосі Катаяма, студія «Gainax», 1988
- Іл. А. 3.3 Кадри з аніме «Akira» («Акіра»). Режисер Кацухіро Отомо, студія «TMS Entertainment», 1989
- Іл. А. 3.3 Кадри з аніме «Megazone 23. Part III» («Мегазона 23. Частина III»). Режисер Арамакі Сіндзі, студія «AIC», 1989
- Іл. А. 3.3 Кадри з аніме «Goku Midnight Eye» («Гоку опівнічне око»). Режисер Йосіакі Кавадзірі, студії «Madhouse», «Toei Animation», 1989
- Іл. А. 3.3 Кадри з аніме «Cyber City Oedo 808» («Кібермісто Едо 808»). Режисер Йосіакі Кавадзірі, студія «Madhouse», 1990
- Іл. А. 3.3 Кадри з аніме «A. D. Police: To Protect and Serve» («A. D. Поліція: захищати і рятувати»). Режисер Хідехіто Уедато, студія «AIC», 1990
- Іл. А. 3.3 Кадри з аніме «GUNNM» або «Battle Angel» («Бойовий ангел»). Режисер Юкіто Кісіро, студія «Madhouse», 1993

- Іл. А. 3.3 Кадри з аніме «Macross Plus» («Макрос Плюс»). Режисер Сьодзі Каваморі, студія «Studio Nue», 1994
- Іл. А. 3.3 Кадри з аніме «Armitage III» («Армітаж III»). Режисер Хіроюкі Оті, студії «AIC», «Pioneer L.D.C.», 1995
- Іл. А. 3.3 Кадри з аніме «Ghost In The Shell» («Привид в обладунках»). Режисер Мамору Осії, студія «Production I.G», 1995
- Іл. А. 3.3 Кадри з аніме «Serial Experiments Lain» («Експерименти Лейн»). Режисер Рютаро Накамура, студії «Triangle Staff», «Pioneer LDC», 1998
- Іл. А. 3.3 Кадри з аніме «Metropolis» («Метрополіс»). Режисер Рінтаро, студія «Madhouse», 2001
- Іл. А. 3.3 Кадри з аніме «Ghost in the Shell: Stand Alone Complex» («Привид в обладунках: Синдром самотника»). Режисер Кендзі Каміяма, студія «Production I.G», 2002
- Іл. А. 3.3 Кадри з аніме «The Animatrix» («Аніматриця»). Режисер Кодзі Морімото, студії «Studio 4°C», «Madhouse», 2003
- Іл. А. 3.3 Кадри з аніме «Technolyze» («Технолайз»). Режисер Хіросі Хамасакі, студія «Madhouse», 2003
- Іл. А. 3.3 Кадри з аніме «Ghost In The Shell: Innocence» («Привид в обладунках: Невинність»). Режисер Мамору Осії, студії «Production I.G», «Studio Ghibli», 2001
- Іл. А. 3.3 Кадри з аніме «Ergo Proxy» («Ерго Проксі»). Режисер Сюко Мурасе, студія «Manglobe», 2006
- Іл. А. 3.3 Кадри з аніме «Psycho-Pass» («Психо-Паспорт»). Наойосі Сіотана, студія «Production I.G», 2012
- Іл. А. 3.. «Cyberpunk: Edgerunners» («Кіберпанк: ті, що біжать по краю»). Режисер Хіроюкі Імаїсі. Студії «CD Projekt Red», «Studio Trigger», 2022

АНОТАЦІЯ

Росоляник О. В. Сетинг японського кіберпанку в аніме (1985-2022 рр.). Тенденції у формуванні візуальних аспектів. — Рукопис.

Наукове дослідження на здобуття ступеня магістра за спеціальністю 8.0202701 — графічний дизайн. — Закарпатська академія мистецтв МІПН України. Ужгород, 2023.

Територіальні та хронологічні межі дослідження охоплюють Японію, США та Європу, враховуючи поширення та споживання медійних продуктів аніме в жанрі японського кіберпанку від 1985-го по 2022-й рр.

Ключові слова: аніме, сетинг, кіберпанк, японський кіберпанк, манга, візуальний образ, естетика, трансгуманізм, постгуманізм, мульткультуралізм