

Культура и искусство

Правильная ссылка на статью:

Моисеенко В.С. Художественные образы как отражение перемен в японском обществе: доктор Косаку Токита в аниме «Паприка» Сатоси Кона // Культура и искусство. 2024. № 9. DOI: 10.7256/2454-0625.2024.9.36681 EDN: ACXRIZ URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=36681

Художественные образы как отражение перемен в японском обществе: доктор Косаку Токита в аниме «Паприка» Сатоси Кона

Моисеенко Вера Сергеевна

аспирант, кафедра Искусствоведения, Дальневосточный федеральный Университет

690062, Россия, Приморский край, г. Владивосток, ул. Печерская, 6, оф. 60

✉ mononoke.ve@gmail.com



[Статья из рубрики "Актуальный вопрос"](#)

DOI:

10.7256/2454-0625.2024.9.36681

EDN:

ACXRIZ

Дата направления статьи в редакцию:

21-10-2021

Аннотация: Цель исследования заключалась в том, чтобы проследить, как японская анимация следует за переменами в социуме и отражает их сквозь призму авторского видения. Нами уже был исследован этот аспект на примере женского художественного образа. Предмет же нашего данного исследования – художественный образ современного мужчины; объектом стал образ японского мужчины в аниме режиссера Сатоси Кона «Паприка». Новизну исследования можно определить как введение в научный оборот нового, ранее не представленного материала. Мы не выявили работ по исследованию мужского художественного образа в аниме Сатоси Кона «Паприка». По сравнению со всеми образами мужчин в аниме «Паприка» именно художественный образ доктора Косаку Токиты получился многоплановый, необычный, сложный, и, наряду с национальными традиционными чертами, во многом для японского аниме начала XXI в. новаторский. Это позволяет говорить о том, что место главного героя-мужчины в аниме «Паприка» Сатоси Кона безусловно отдает Косаку Токите, «смешивая» типичные характеристики традиционных образов и добавляя нотки современности.

Создавая художественный образ, Сатоси Кон обобщает элементы реальных характеров. Такая необычная для японского аниме художественная интерпретация – подтверждение того, что художественный образ в первую очередь – это отражение мира, общества и культуры, Сатоси Кон – представитель японского общества, которое стремительно меняется, меняется и японская культура, ее традиционные образы, которые веками существовали в японском культурном пространстве. Европейский зритель в силу того, что жанр аниме завоевал широчайшую популярность, естественным образом окунается в среду японских реалий наряду с тем, что ему знакомы западные нюансы, которыми в достаточной степени насыщены современные японские анимационные фильмы.

Ключевые слова:

Японская культура, Паприка, Аниме, Сатоси Кон, Художественный образ, Образ ученого, Образ толстяка, Японские мужчины, Мужской образ, Искусство Японии

Введение. Художественный образ несет в себе представления автора об окружающем мире, и его разносторонние исследования в этой связи никогда не потеряют актуальности – это уникальное средство познания для читателя, для зрителя. Человек имеет потребность получать разнообразную информацию, и ему свойственно воспринимать окружающий мир с помощью искусства. Художественный образ как художественное отражение действительности является одной из базовых категорий в искусстве и эстетике.

Цель исследования заключалась в том, чтобы проследить, как японская анимация следует за переменами в социуме и отражает их сквозь призму авторского видения. Нами уже был исследован этот аспект на примере женского художественного образа.

Предмет же нашего данного исследования – художественный образ современного японского; объектом стал образ Косаку Токиты в аниме режиссера Сатоси Кона «Паприка».

Методологическая база и методы исследования. Для рассмотрения теоретических оснований мы обратились к трудам Е. Б. Борисовой [\[1\]](#), С. А. Гильманова [\[2\]](#), С. Н. Гришина [\[3\]](#), Ю. Л. Дмитриевой [\[4\]](#), А. А. Керженовой [\[6\]](#), Н. Л. Малининой [\[7\]](#). Что касается аспекта изучения непосредственно аниме, представляют интерес работы А. Федорова [\[11\]](#) и К. Wasylak [\[13\]](#). Мы использовали в первую очередь сравнительный метод, метод системного анализа, контент-анализ и, конечно же эмпирический метод.

Новизну исследования можно определить как введение в научный оборот нового, ранее не представленного материала. Мы не выявили работ по исследованию мужского художественного образа в аниме Сатоси Кона «Паприка».

Материалы исследования. В структуре художественного образа воплощены как обобщение, так и конкретная чувственность, как объективное, так и субъективное, как выразимое, так невыразимое. Он «...развивается через противопоставление находящихся в постоянном диалоге бинарных оппозиций: истина и ложь, мысль и эмоция, знание и вера, видимое и невидимое, знак и изображение» [\[7\]](#). Художественный образ понимается и как персонифицированный компонент произведения [см.: 2].

Образ принято трактовать как ментальное воспроизведение объекта, информацию о нем или его описание, и главная отличительная черта образа – это его целостность и

выделенность из общего потока впечатлений. Он выступает неотъемлемым элементом процессов познания и мышления, составной частью концепта. Художественный образ раскрывает культуру определенного социума и/или определённой эпохи, позволяя сравнивать культурные нормы и ценности [см.: 4; 6]. Художественному образу свойственны наглядность, относительная автономность, эталонность, выразительность, целостность в выражении авторской эмоциональной деятельности.

В данной статье мы обращаемся к миру художественных образов японской анимации на примере одного из самых известных произведений жанра аниме – «Паприка» режиссера Сатоси Кона (2006). Необходимо отметить, что аниме не так часто становится предметом исследований российских специалистов; среди изучающих разные аспекты этого феномена стоит упомянуть в первую очередь отечественных авторов Д. Е. Липаеву, Е. С. Сычеву, А. Х. Габдуллину, Р. Ю. Артемова, А. И. Денисову, С. С. Шаулова.

Японская анимация обладает рядом эстетических и стилистических особенностей, которые определяют визуальную среду аниме. В первую очередь это использование в аниме метода ограниченной анимации. К. Wasylak в статье «Need for Speed: Anime, the Cinematic, and the Philosophical» отмечает: «Ограниченная анимация направлена на сокращение общего числа рисунков... она может показаться менее красивой, поскольку прерывается плавность течения действия и движения персонажей. ...Преимущество ограниченной анимации заключается в том, что, рисуя меньшее количество кадров, художники могут уделить большее внимание прорисовке фона и проработке мелких деталей, позволяющих лучше передать эмоциональный ряд произведения. ...В аниме внимание сосредотачивается на диалогах, эмоциях, реакциях персонажей... что может способствовать созданию особой атмосферы пространства произведения» [12].

Одним из всемирно известных создателей аниме, который профессионально использовал не только классические приемы, но и создавал свои авторские, является Сатоси Кон.

Стоит кратко напомнить фабулу «Паприки», созданной по роману Я. Цуцуи: группой ученых было изобретено устройство, изначально для лечения психических расстройств. — DC Mini. Есть мнение, что аббревиатура DC означает «Ловец Снов» (англ. Dream Catcher)), Прибор позволяет вторгаться в чужие сны. Во главе команды создателей и разработчиков стоят Ацуко Тиба и влюбленный в нее доктор Косаку Токита. В ходе опробования устройства Ацуко в нарушение научной этики для помощи пациентам использует в мире снов Паприку, свое альтер-эго, молодую девушку, которая вобрала лучшие женские черты, основанные на японском менталитете. Кража DC Mini привела к тому, что сон сумасшедшего начал внедряться людям, сводя их с ума. Укравший преследует цель стать властелином мира. Ацуко Тиба и ее команда пытаются вернуть прибор. Наряду с учеными поиск устройства ведет детектив Тосими Конакава. В итоге человеком, укравшим аппарат, оказывается их начальник. Паприка спасает положение.

Итак, в произведении присутствуют «базовые» для любой культуры художественные образы – образы мужчины и женщины. В «Паприке» на роль главной героини выбрана женщина. Многие аналитики небезосновательно считают, что современная японская массовая культура имеет по преимуществу женское лицо, что связано с изменением роли и положения женщины в современном японском обществе [5]. В романе «Паприка» два женских персонажа: Ацука Тиба (женщина-психиатр, один из разработчиков установки) и Паприка, девушка из снов, которые сливаются в один. Женский художественный образ в аниме «Паприка» требует подробного отдельного рассмотрения (см. об этом: Моисеенко В.С. Художественный образ современной японской женщины в аниме Сатоси Кона «Паприка») но он, конечно же, идет только в прочной связке с

мужскими художественными образами, оттеняется и дополняется ими.

На первый взгляд, в аниме «Паприка» на роль главного мужского персонажа могут претендовать сразу два героя: детектив Тосими Конакава, одновременно пациент, страдающий неврозом, и влюбленный в Ацуко Тиба ее коллега Косаку Токита, изобретатель DC-Mini. Сатоси Кон достаточно много времени уделяет прорисовке образа детектива. Но мы не без основания полагаем: некоторые характеристики указывают на то, что главным героем-мужчиной Сатоси Кон считает Токиту. По нашему мнению, художественный образ детектива Тосими Конакава достаточно типичен, в том числе и для европейцев, и впечатление «главности» вызвано в первую очередь тем, что автор аниме уделяет много времени появлению детектива на экране. Образ же Косаку Токиты оригинальнее, ярче, сложнее. И, что самое главное – как для японского, так и европейского зрителя, он демонстрирует в первую очередь черты именно японского мужчины, хоть и «окруженного» глобализационными процессами нивелирования культур.

Обратимся к характеристике Косаку Токиты в романе Я. Цуцуи (1993), по которому Сатоси Кон снимал аниме «Паприка»: герой тучен, весит больше центнера, живет с мамой в доме для сотрудников, не очень разговорчив, закомплексован. Если в аниме внешний образ доктора Токиды немногим отличается от литературного, то художественный образ в целом – его характер, жизненная позиция, тяготения и внутренний мир – в аниме приобретают достаточно сложные формы, и его трудно отнести к какой-то определенной привычной категории. Это определило выбор изобразительных средств. Портрет Токиты, изображение его внешности и манеры одеваться выступает как одна из сторон его образа. Его поступки дают более полное представление о его характере.

Материальной оболочкой художественного образа является внешняя форма, диалектически связанная с внутренней в процессе их взаимодействия. Внешняя форма, в отличие от внутренней, делает художественный образ узнаваемым и общезначимым [\[3\]](#).

Токита появляется на восьмой минуте аниме, застряв в узкой для него двери лифта, с фразой: «Я в затруднительном положении». Это крупный, тучный, со свисающими щеками средних лет мужчина, слегка неряшливо одетый (рис. 1) [\[12\]](#).

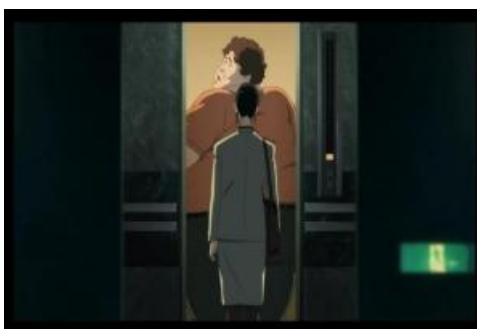


Рис. 1. Сцена первого появления Косаку Токиты в аниме «Паприка»

Зритель видит следующий художественный прием: доктор не соответствует стандартному размеру лифта: ни по росту, ни по своему размеру, тем более по сравнению с Ацуко Тиба. Так же, как и его личность не вписывается в принятые стандарты общества. Далее, в том числе и с помощью диалогов, собирается художественный «портрет» Токиты.

Токита обладает своеобразным чувством юмора и неожиданными мальчишескими «талантами», – например, он отмычкой открывает запертую дверь. Его мальчишество отмечают коллеги: «Внутри он просто ребенок!», «Он ребенок в теле гения», «Наш

вундеркинд», «Поглотитель пищи и гений века». Окружающие воспринимают его как растяпу, но тем не менее признают его гениальность и завидуют ему.

Сатоси Кон добавляет персонажу мечтательности и романтичности с помощью заднего фона и композиции. Токита буквально «витают в облаках», рассказывая о том, как он всегда мечтал видеть сны своих друзей (рис. 2).



Рис. 2. Выражение мечтательного характера Косаку Токиты с помощью символических художественных средств

«Детскость» ученого подчеркивается и в сценах со сном, где ученый предстает в образе игрушечного робота из его любимого парка развлечений (рис. 3).



Рис. 3. Образ Косаку Токиты во снах – игрушечный робот из парка развлечений

В японском театре Кабуки, во многом определившем нарративную специфику японского кинематографа, мы видим два типа персонажей: татэяку (благородные, смелые самураи, ставящие свой долг перед господином выше личных привязанностей) и нимаймэ (красивые, но слабыхарактерные, не одаренные большим умом и талантом объекты женской любви и опеки) [\[11\]](#).

Образ доктора Токиты не характерен для традиционных японских мужских образов – сильных, решительных, мужественных «самураев». К образу самурая, несомненно, тяготеет образ детектива. Так же Токита и не является выразителем популярного образа Бисёэнэна – хрупкого, женственного, красивого юноши. Косаку Токита достаточно близок к образу ученого, безмерно увлеченного своим изобретением, – этот образ широко популярен также и в западной современной культуре; а также к другому, характерному и вот уже не одно десятилетие актуальному для Японии образу асоциального затворника – хиккикомори, живущего только в своих фантазиях.

Сегодня термин хиккикомори (хикки, хикканы) получил широкое распространение в

молодежной среде – им называют молодых людей, проводящих все время в интернете, при этом живут они за счет родителей или на пособие по безработице [8]. Хиккикомори, как правило, практически полностью ограничивают свой круг общения до 1-2 человек, иногда даже обрывая свои связи с семьей и близкими, и не выходят на улицу. Питаются они либо быстрорастворимой пищей, либо снеками и прочей едой, которая не рекомендована для постоянного употребления. Но, несмотря на это, они довольны жизнью, которую проживают в своих четырех стенах квартиры или комнаты, в зависимости от своего материального положения [10].

Доктор же Токита – в меру общительный, эмоциональный, непосредственный, любящий вкусные профессиональные блюда, демонстрирующий превосходный аппетит даже в сложной ситуации – на фоне ситуации производственного тупика он искренне радуется большим порциям еды. Однако мы видим резкую метаморфозу, как только речь заходит о научном эксперименте – только что Токита наслаждался вкусной едой, и моментально его тон становится строгим, когда он переходит к серьезным научным выкладкам. Его мнимая безалаберность тут же исчезает, и перед зрителем уже погруженный в науку опытный профессионал. О его серьезности и уме аналитика красноречиво говорит сцена, где Ацуко и Токита обсуждают состояние директора – исчезает добродушная улыбка, лицо Токиты сосредоточено, когда он точно констатирует причину неадекватного поведения директора и интерпретирует его сон. Токита осознает суть их открытия, таящего и опасность для всего мира, двойственность возможности его использования – от блага до зла: «Внедрение снов в чужой разум – это терроризм», – говорит он коллегам.

Далее, показательны и физические данные доктора Токиты: в разных культурах толстяки, как правило, олицетворяли добродушие, стабильность, надежность – по аналогии с кругом или шаром, а также здоровье и достаток. В образной символике Японии круг означает духовный мир и одной из самых значимых фигур-первооснов является круг. Если обратиться к символам буддизма, то в буддизме круг – символ Неба, Единства, содержит импульс творения, начало всех начал, постижение равнозначности Земли и Неба [9]. Надежность зритель ощущает, наблюдая, как Токита следует за Ацуко – всегда на несколько шагов сзади, как бы прикрывая ее со спины. Это перебивает ощущение «второстепенности» Токиты и «силы», лидерства Ацуко Тиба. Не чужда Токите и ревность, хотя он ее неумело пытается скрыть.

Так же его мимика дана более эмоционально, характер прорисован более четко и его никак нельзя назвать «затворником». Таким образом, художественный образ Доктора Токиты нельзя категорически отнести к хиккикомори – он более открыт, эмоционален и социален.

Но, хотя зачастую Токита, влюбленный в «Ацунечку», выглядит как ее тень, ничем не напоминая образ «самурая», Сатоси Кон прорисовывает его как целостный и самодостаточный персонаж. Хочется отметить, что по канонам аниме Сатоси Кон графически «выделяет» Токиту (так же, как и Паприку) среди остальных героев – его глаза больше и круглее, чем у других персонажей, в том числе и у Ацуко Тиба.

Выводы. Итак, можно отметить: успех художественного образа определяется востребованностью, отношением к объекту отражения, к идее. По сравнению со всеми образами мужчин в аниме «Паприка» именно художественный образ доктора Косаку Токиты получился многоплановый, необычный, сложный, и, наряду с национальными традиционными чертами, во многом для японского аниме начала XXI в. новаторский. Это

позволяет говорить о том, что место главного героя-мужчины в аниме «Паприка» Сатоси Кон безусловно отдает Косаку Токите, «смешивая» типичные характеристики традиционных образов и добавляя нотки современности. Создавая художественный образ, Сатоси Кон обобщает элементы реальных характеров. Такая необычная для японского аниме художественная интерпретация – подтверждение того, что художественный образ в первую очередь – это отражение мира, общества и культуры, Сатоси Кон – представитель японского общества, которое стремительно меняется, меняется и японская культура, ее традиционные образы, которые веками существовали в японском культурном пространстве. Европейский зритель в силу того, что жанр аниме завоевал широчайшую популярность, естественным образом окунается в среду японских реалий наряду с тем, что ему знакомы западные нюансы, которыми в достаточной степени насыщены современные японские анимационные фильмы.

Библиография

1. Борисова Е. Б. Образ литературного персонажа как центральный элемент структуры и содержания художественного текста // Теоретические и прикладные аспекты изучения речевой деятельности. 2015. Т. 10, № 3. С. 103-108.
2. Гильманов С. А. Сущность художественного образа и его специфика в музыке: психолого-педагогический аспект // Вестник кафедры ЮНЕСКО Музыкальное искусство и образование. 2015. № 1 (9). С. 55-65.
3. Гришин С. Н. Художественный образ: происхождение, герменевтическая специфика, типология, структура и средства выражения в искусстве // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. 2015. № 11-3 (61). С. 51-54.
4. Дмитриева Ю. Л. Языковой образ vs художественный образ // Восточнославянская филология. Языкознание. 2017. № 5 (31). С. 16-25.
5. Катасонова Е. Л. Япония: эстетические метаморфозы // Азия и Африка сегодня. 2009. № 7 (624). С. 55-58.
6. Керженова А. А. Образ визуальный и образ художественный // Научные труды. 2008. № 6. С. 47-58.
7. Малинина Н. Л. Эволюция художественного образа в сознании и самосознании культуры XX века: дис. ... д-ра филос. наук. Владивосток, 2018. 299 с.
8. Маторкина Т. Г. Интернет-зависимость как проблема современности // Вестник современных исследований. 2018. № 12.8 (27). С. 263-265.
9. Сердюк О. Б., Мусат Р. П. Образная система оригами: трансформация символических значений // Университетский научный журнал. 2020. № 57. С. 28-37.
10. Тимофеева Я. А., Афанасьева Л. И. Проблемы влияния молодежной субкультуры «отаку» на формирование мировоззрения школьников 7-8 классов // Проблемы современного педагогического образования. 2020. № 67-3. С. 210-213.
11. Федорова А. А. Возвращение героя в японском кино на рубеже 1950-х и 1960-х гг. // Вестник РГГУ. Серия: История. Филология. Культурология. Востоковедение. 2015. № 3 (3). С. 135-144.
12. Paprica. URL: https://yandex.ru/video/preview?text=%D0%BF%D0%B0%D0%BF%D1%80%D0%B8%D0%BA%D0%B0%20%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%BC%D0%B5&path=wizard&parent-reqid=1605490057953493-493195794529440338500275-production-app-host-sas-web-yp-166&wiz_type=vital&filmId=14740180769680080268 (дата обращения: 31.03.2021).
13. Wasylak K. Need for Speed: Anime, the Cinematic, and the Philosophical // Children's Literature Association Quarterly. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2010. Vol. 35. P. 427-434.

Результаты процедуры рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

В журнал «Культура и искусство» автор представил свою статью «Художественные образы как отражение перемен в японском обществе: доктор Косаку Токита в аниме «Паприка» Сатоси Кона», в которой проведено исследование особенностей раскрытия образов главных героев популярного японского анимационного фильма.

Автор исходит в изучении данного вопроса из того, что любая культура подвергается изменениям в условиях глобализации и унификации. Данный процесс находит свое отражение в особенностях создания культурных объектов, в частности фильмов жанра анимэ, которые являются традиционными и специфичными для японской культуры.

Актуальность исследования обусловлена влиянием процессов глобализации на изменения традиционных аутентичных культурных объектов. Научная новизна заключается в рассмотрении и анализе произведений японского жанра аниме с позиции трансформации образов их героев в современных условиях. Целью исследования, соответственно, является анализ особенностей выражения образов главных героев анимационного фильма «Паприка» в контексте социальных перемен, наблюдающихся в современном японском обществе. Автор отмечает, что «предмет ... данного исследования – художественный образ современного мужчины; объектом стал образ японского мужчины в аниме режиссера Сатоси Кона «Паприка». Объектологически связан с проблемой исследования, которая, как правило, отображается в названии.

Методологической базой явился комплексный подход, содержащий в себе описательный, сравнительный и контент анализ. Теоретическим обоснованием послужили работы исследователей Е.Б. Борисовой, Н.Л. Малининой, А.А. Керженовой, А.А. Федоровой и др. Эмпирической базой послужил японский фильм жанра аниме «Паприка» режиссера Сатоси Кона. При попытке библиографического анализа автор упоминает фамилии исследователей (Д.Е. Липаева, Е.С. Сычева, А.Х. Габдуллина, Р.Ю. Артемов, А.И. Денисова, С.С. Шаулов), работающих в данном направлении.

Изучая в своей статье феномен художественного образа определенной культуры, автор констатирует, что образ представляет собой ментальное воспроизведение объекта. Он является ключевым элементом процессов познания и мышления, составной частью концепта. «Художественный образ раскрывает культуру определенного социума и/или определённой эпохи, позволяя сравнивать культурные нормы и ценности. Художественному образу свойственны наглядность, относительная автономность, эталонность, выразительность, целостность в выражении авторской эмоциональной деятельности».

Автор уделяет внимание изучению эстетических и стилистических особенностей выразительных средств, используемых в аниме, в частности, метода ограниченной анимации. Им отмечены также особенности авторского стиля режиссера Сатоси Кона.

Особый интерес представляет приведенный в работе анализ анимационного фильма «Паприка». Проведя исследование, автор отмечает, что изменения, происходящие в японском обществе, находят свое выражение в образах художественных произведений. Так, в частности, в «Паприке» главным героем является женщина, что связано с изменением роли и положения женщины в современном японском обществе. Мужские образы также претерпевают значительные изменения: помимо традиционных героев-самураев и любимцев женщин появляется новый образ инфантильного, но гениального ученого, доктора Косаку Токита, абсолютно не характерного для Японии прошлых лет.

Автор дает подробное описание данного образа и художественных средств, примененных для его выражения. Согласно автору, образ доктора символичен и является синтезом образов гениального ученого, характерного для западной культуры, и асоциального, зависимого от интернета затворника хиккикомори (хикки, хикканы), который получил широкое распространение в молодежной среде современной Японии.

Проведя исследование, автор приходит к выводу, что успех художественного образа определяется востребованностью, отношением к объекту отражения, к идее. Современный японский художественный образ главного героя-мужчины совмещает в себе как традиционные японские, так и принесенные из западной культуры черты. Создавая художественный образ, Сатоси Кон обобщает элементы реальных характеров. «Такая необычная для японского аниме художественная интерпретация – подтверждение того, что художественный образ в первую очередь – это отражение мира, общества и культуры, Сатоси Кон – представитель японского общества, которое стремительно меняется, меняется и японская культура, ее традиционные образы, которые веками существовали в японском культурном пространстве».

Представляется, что автор в своем материале затронул важные для современного социогуманитарного знания вопросы, избрав для анализа актуальную тему, рассмотрение которой в научно-исследовательском дискурсе повлечет изменения в сложившихся подходах и направлениях анализа проблемы, затрагиваемой в представленной статье.

Полученные результаты позволяют утверждать, что проблематика изучения вопроса культурного взаимовлияния, обмена и взаимопроникновения культурных образов и ценностей в том числе и в искусстве представляет несомненный научный и практический культурологический интерес.

Представленный в работе материал имеет четкую, логически выстроенную структуру, способствующую более полноценному усвоению материала. Этому способствует также адекватный выбор соответствующей методологической базы. Библиография статьи состоит из 13 источников, что представляется достаточным для анализа научного дискурса по рассматриваемой проблематике, однако она не включает работы авторов, упомянутых в статье.

Без сомнения, автор выполнил поставленную цель, получил определенные научные результаты, позволившие обобщить материал.