**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**

**ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

**ІСТОРИЧНИЙ ФАКУЛЬТЕТ**

**КАФЕДРА ДЖЕРЕЛОЗНАВСТВА, ІСТОРІОГРАФІЇ ТА СПЕЦІАЛЬНИХ ІСТОРИЧНИХ ДИСЦИПЛІН**

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА МАГІСТРА**

на тему **«Вплив японської культури на кінематограф та мультиплікації США: джерелознавчий аспект»**

Виконав: студент ІІ курсу, групи 8.0321

спеціальності: 032 історія та археологія

освітньої програми: історія

Лук’яненко Мирослав Віталійович

Керівник: доцент кафедри джерелознавства, історіографії та спеціальних історичних дисциплін, доцент, к.і.н.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ С.М. Білівненко

Рецензентка: доцент кафедри джерелознавства, історіографії та спеціальних історичних дисциплін, доцент, к.і.н.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_І.В. Савченко

Запоріжжя

2022 рік

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**

**ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

Історичний факультет

Кафедра джерелознавства, історіографії

та спеціальних історичних дисциплін

Освітній рівень: магістр

Спеціальність: 032 історія та археологія

Освітня програма: історія

**ЗАТВЕРДЖУЮ**

**Завідувачка кафедри джерелознавства, історіографії та спеціальних історичних дисциплін**

**Головко Ю.І.**

«\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_ року

**З А В Д А Н Н Я**

**НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ**

**Лук’яненко Мирославу Віталійовичу**

1. Тема роботи за наказом: «Вплив японської культури на кінематограф та мультиплікацію США: джерелознавчий аспект», керівник роботи, к.і.н., доцент Білівненко Сергій Миколайович, затверджені наказом ЗНУ від 3 червня 2022 року № 608-с.

2. Строк подання студентом роботи: 28 жовтня 2022 р.

3. Вихідні дані до роботи: в процесі підготовки до роботи користувався фільмами японського та американського виробництва в якості джерел. Це такі фільми як: “Пульс”, “Расьомон”, “Сім самураїв”, “Останній самурай”, “Вбити Білла”, “Монстро”, “Тихоокеанський рубіж”. А ще україномовною та російськомовною літературою: Тимофеєнко А. В. “Проблеми інтерпретації культурних кодів у кінематографі (на прикладі “Останній самурай” та “Мемуари гейші”)”, Харків, 2021; Катасонова Е. A. “Япония: поп-дипломатия и поп-культура”, Москва. 2009; Мусієнко О. Л. “Японське кіно: впливи та взаємодії”, Київ, 2017. Також і англомовною: Allen M., Sakamoto R. “Popular Culture, Globalization and Japan”. London: Routledge, 2007; Clements J. “Modern Japan: All That Matters”. London: Hodder & Stoughton, 2014.

4.Зміст розрахунково-пояснювальної розписки: здійснити історіографічний аналіз впливу японської культури на кінематограф та мультиплікацію США. Проаналізувати наукове висвітлення японського кіно та анімації та його вплив на американську індустрію, охарактеризувати специфіку впливу японського кіномистецтва на американське.

5. Перелік графічного матеріалу: відсутній.

6. Консультанти розділів роботи:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Розділ** | **Прізвище, ініціали та посада консультанта** | **Підпис, дата** |
| **завдання****видав** | **завдання** **прийняв** |
| Вступ | Білівненко С.М., доцент | 08.02.2022 | 08.02.2022 |
| Розділ 1 | Білівненко С.М., доцент | 28.03.2022 | 28.03.2022 |
| Розділ 2 | Білівненко С.М., доцент | 14.04.2022 | 14.04.2022 |
| Розділ 3 | Білівненко С.М., доцент | 12.05.2022 | 12.05.2022 |
| Розділ 4 | Білівненко С.М., доцент | 07.09.2022 | 07.09.2022 |
| Розділ 5 | Білівненко С.М., доцент | 29.09.2022 | 29.09.2022 |
| Розділ 6 | Білівненко С.М., доцент | 12.10.2022 | 12.10.2022 |
| Висновки | Білівненко С.М., доцент | 02.11.2022 | 02.11.2022 |

7. Дата видачі завдання:

**КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| №з/п | Назва етапів кваліфікаційної роботи | Строк виконання етапів роботи | Примітка |
| 1 | Вивчення проблеми, опрацювання джерел та наукової літератури з теми | жовтень, листопад 2021 |  виконано |
| 2 | Вступ | лютий 2022 | виконано |
| 3 | Розділ 1. Особливості розвитку японського кінематографу та анімації у першій половині ХХ ст. | березень 2022 | виконано |
| 4 | Розділ 2. Вплив американської анімації на японську після закінчення Другої світової війни | квітень 2022 | виконано |
| 5 | Розділ 3. Вплив японської культури на кінематограф США у 1960-80-х рр. | травень 2022 | виконано |
| 6 | Розділ 4. Вплив японської культури на кінематограф та мультиплікацію США у 1990-х рр. та на початку 2000-х рр | Вересень | виконано |
| 7 | Розділ 5. Сучасний вплив японської культури на кінематограф США | Жовтень | виконано |
| 8 | Розділ 6. Сучасний вплив японської культури на мультиплікацію США | Жовтень-листопад | виконано |
| 6 | Висновки | листопад 2022 | виконано |

**Студент\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ М. В. Лук’яненко**

**Керівник роботи \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ С.М. Білівненко**

**Нормоконтроль пройдено**

**Нормоконтролер\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ С.С. Черкасов**

**РЕФЕРАТ**

**Вплив японської культури на розвиток кінематографу та анімації США. Джерелознавчий аспект.**

Кваліфікаційна робота складається з 71 сторінки, містить джерела, 38 монографій і статей.

**Ключові слова:** японська культура, кінематограф, анімація, фільм, мультфільм.

**Об’єкт дослідження:** історичнийпроцес формування впливу японської культури на кіно у США.

**Предмет дослідження:** є японські та американські фільми і мультфільми як історичні джерела, завдяки яким можна простежити вплив японської культури на американський кінематограф та анімацію.

**Мета роботи:** з’ясування повноти та стану вивчення теми, пошук малодосліджених аспектів, окреслення перспектив подальшого розвитку взаємодії американського та японського кіно.

**Новизна роботи і теоретичне значення:** роботи полягає в вирішенні проблеми відсутності систематизації знання про вплив японської культури на кінематограф та мультиплікацію США. З цього є важливим постановка нових джерел для історіографії, а також як взаємодіялт японське кіно та анімація із американським протягом свого становлення та розвитку. Важливим є процес становлення японського кіно та анімації та його подальший вихід за межі Японії. Матеріали роботи надалі можуть бути використані в подальшому вивченні японського кіно та анімації та його впливу на інші країни в України.

**Висновки.** Японська культура змогла сильно проникнути в кінематограф та мультиплікацію США. І це можна дуже легко простежити. По-перше, популярні японські проекти американські режисери та мультиплікатори дуже часто намагаються повторювати, що вже свідчить про їхній певний вплив. По-друге, деякі відомі американські режисери не приховували свого захоплення японським кіно та анімацією. І що вони надихалися деякими з них при зйомках своїх стрічок. По-третє, американські аніматори поступово намагаються переймати японський досвід анімації та створювати американську анімації із нотками японської специфіки.

Також, слід зазначити, що в першій половині ХХ початку саме американський кінематограф та мультиплікація мали великий вплив на розвиток японської індустрії кіно та анімації. А вже в наш час японська популярна культура має більший вплив на американську.

**SUMMARY**

**The influence of Japanese culture on US cinema and animation.**

The qualification work consists of 71 pages, contains sources, 38 monographs and articles.

**Keywords:** Japanese culture, cinematography, animation, film, cartoon.

**Categories and concepts:** There are Japanese and American films and cartoons, thanks to which it is possible to trace the influence of Japanese culture on American cinema and animation.

**Study object:** the process of scientific coverage of the degree and methods of influence of Japanese culture on cinema in the USA.

**Research subject:** to find out the completeness and state of study of the topic, to find under-researched aspects, to outline the prospects for the further development of the interaction between American and Japanese cinema.

**Novelty of the paper and theoretical value**: the work consists in solving the problem of the lack of systematization of knowledge about the influence of Japanese culture on cinematography and animation in the United States. From this, it is important to establish new sources for historiography, as well as how Japanese cinema and animation interacted with American cinema during its formation and development. The process of formation of Japanese cinema and animation and its further expansion outside of Japan is important. The materials of the work can be used in the further study of Japanese cinema and animation and its influence on other countries in Ukraine.

**Conclusions:** Japanese culture was able to penetrate strongly into the cinema and animation of the United States. And it can be traced very easily. First, American directors and animators very often try to repeat popular Japanese projects, which already indicates their certain influence. Secondly, some famous American directors did not hide their admiration for Japanese cinema and animation. And that they were inspired by some of them when filming their tapes. Thirdly, American animators are gradually trying to adopt the Japanese experience of animation and create American animation with notes of Japanese specificity.

Also, it should be noted that in the first half of the early 20th century, it was American cinematography and animation that had a great influence on the development of the Japanese film and animation industry. And even nowadays, Japanese popular culture has a greater influence on American culture.

**ЗМІСТ**

**ВСТУП**……………………………………………………………………10

**РОЗДІЛ 1. Особливості розвитку японського кінематографу та анімації у першій половині ХХ ст.**…………………………………………………..…..15

**Розділ 2. Вплив американської анімації на японську після закінчення Другої світової війни**……………………………………………………..…...20

**Розділ 3. Вплив японської культури на кінематограф США у 1960-80-х рр**…………………………………………………………………………….…..26

3.1. Вплив фільмів Акіри Куросауви на кінематограф США……..….26

3.2. Початок популяризації японської культури в американських коміксах та мультиплікації наприкінці 1970-х рр. та в 1980-х рр……….….29

3.3. Початок популяризації японських бойових мистецтв у західному кіно в другій половині 1980-х рр……………………………………...……….32

3.4. Зародження та розвиток жанру кайдзю-фільмів в японському кінематографі у 1960 – 1980-х рр………………………………………….…...34

**Розділ 4. Вплив японської культури на кінематограф та мультиплікацію США у 1990-х рр. та на початку 2000-х рр**…………………………….…...40

4.1. Початок популяризації японської мультиплікації на Заході у 1990-х рр. та її вплив на анімацію та кінематограф США…………………………....40

4.2. Вплив японських фільмів жаху на кінематограф США……….…..43

**Розділ 5. Сучасний вплив японської культури на кінематограф США**……………………………………………………………………………...52

5.1. Всплеск уваги до японської культури на початку ХХ ст. на прикладі фільмів “Матриця”, “Останній самурай” та “Вбити Білла”………………..…52

5.2. Сучасний вплив японських кайдзю фільмів на американську кіноіндустрію………………………………………………………………….…54

**Розділ 6. Сучасний вплив японської культури на мультиплікацію США**……………………………………………………………………………...60

**Висновки**……………………………………………………….………….66

**Список використаних джерел та літератур**и…………..…..…………69

**ВСТУП**

**Актуальність дослідження.** Тема моєї кваліфікаційної роботи - “Вплив японської культури на кінематограф та мультиплікацію США: джерелознавчий аспект”.

Японська культура є самобутньою та дуже цікавою. Останнім часом її вплив на міжнародному рівні з кожним роком стає все сильнішим. Історія культури як спеціальна історична дисципліна дає нам змогу дослідити вплив японської культури на кінематограф та мультиплікацію США, розглядаючи фільми не лише як чисто культурний феномен, а як і історичне джерело формування сучасної світової цивілізації.

Важливим джерелом для істориків є також художні фільми. Залежно від режисерського задуму ці фільми відображають реальний або ідеальний образ дійсності. Робота дослідника над фільмом підкріплена сюжетом, а також авторським текстом, записами думок і розмов героїв фільму. У фільмах також відображені технічні досягнення, використані під час їх виробництва, рівень художнього розвитку. В своїй магістерській роботі я спробую пояснити яким чином японська культура стала такою популярною та впливає на хід історії. Також для історії світового кінематографу є важливим які саме кінострічки та мультфільми вивели японську культуру на міжнародний рівень. Звісно, що історичні процеси обов’язково пов’язані із впливом та діяльністю певних особистостей, тому важливо встановити який внесок зробили японські та іноземні продюсери та аніматори у популяризацію японської культури за межами Японії.

**Об’єкт дослідження:** історичнийпроцес формування впливу японської культури на кіно у США.

**Предмет дослідження:** є японські та американські фільми і мультфільми як історичні джерела, завдяки яким можна простежити вплив японської культури на американський кінематограф та анімацію.

**Хронологічні рамки дослідження** охоплюють період кінця XІХ ст., коли були зняті перші короткометражні фільми в Японії; і до початку XХІ ст., коли японська культура вийшла за межі самої Японії і почала сильно впливати на культури інших країн.

**Мета дослідження.** Дослідити причини та фактори впливу японської культури на кінематограф та мультиплікацію США. В ході дослідження буде вивчено японські фільми та мультфільми, через які відбувалась популяризація японської культури у США. Також буде досліджено американські фільми та мультфільми, на які вплинула японська культура. Основна мета дослідження – це з’ясувати на скільки великий вплив має японська культура на американське кіномистецтво та анімації, а також чому японська культура стала такою популярною у США.

**Завдання магістерської роботи:**

* проаналізувати роботи японських режисерів та аніматорів, які мали вплив на подальшу популяризацію японської культури у США.
* дослідити роботи американських режисерів та аніматорів, на які японська культура мала свій вплив та в чому цей вплив виражався;
* проаналізувати причини популярності японської культури у США;
* дослідити зміни у зміни у кінематографі та мультиплікації США, які принесла з собою японська культура.

**Географічні межі** дослідження охоплюють територію Японії та США.

**Історіографія питання.** Тематика моєї магістерської роботи довгий час була досить таки непопулярною в наукових колах українських істориків та мистецтвознавців. Але нещодавно в Україні почали з’являтись науковці, які почали писати про японську анімацію та кінематограф, а також про її вплив на інші країни. Саме праці цих авторів становлять основну частину історіографії даної роботи.

Крім цього варто звернути увагу і на російськомовну історіографію, яка почала цікавитись даною тематикою на початку ХХІ ст. Також певну увагу треба приділити й англомовній історіографії. В ній дана проблематика досліджувалась вже досить таки давно і звідти теж можна взяти багато інформації.

Під час написання магістерської роботи більшу частині історіографії становили книги Івана Іванова “Введение в японскую анимацию” [47], Івасави Акіри “Сучасне японське кіно” [48], Акиры Куросавы “Этапы пути”[40], а також наукові роботи Тимофеєнко А. В. “Образ “живописної Японії” у західній культурі: історична та сучасна рецепція” [60], “Образ самураю та репрезентація самурайської етики у західному кінематографі” [61], “Проблеми інтерпретації культурних кодів у кінематографі (на прикладі “Останній самурай” та “Мемуари гейші”)” [62]. Та інші . В цих книгах я знайшов більшу частину інформації про японське кіномистецтво та мультиплікацію та зміг з’ясувати як саме вони впливали на американську індустрію.

Також до історіографії магістерської роботи ввійшли стаття Оксани Мусієнко “Японське кіно: впливи та взаємодії”[55], де авторка описала як саме японський та американський кінематографи впливали та взаємодіяли між собою. А ще меншою мірою статті Акімової Дар’ї “Анимация Хаяо Миядзаки: поэтика художественного образа”[38] Леоніда Ляшка та книгами Аркіна Анатолія “Японський кіноплакат”[41], Гаджиевой Екатерины “Страна Восходящего Солнца. История и культура Японии” [44] Тадао Сато “Кино Японии”[59] В цих працях міститься багато інформації про японський кінематограф: його етапи розвитку, особливості та про відомі персоналії японського кіно.

Слід відзначити праці Катасоновой Е. А. “Япония: поп-дипломатия и поп-культура. Восточная Азия: проблемы и перспективы” [50], Най Дж. “Гибкая сила. Как добиться успеха в мировой политике.” [56], Петров Д. В. “Роль и место Японии в современной системе международных отношений.” Ці роботи хоч і дотично стосуються проблематики даної роботи та все ж є цінним джерелом інформації. В цих працях є інформація про історію Японії та її вплив на міжнародній арені, в тому числі і через експансію її культури в інші країни.

Також варто вказати й іноземну літературу: Allen M., Sakamoto R. “Popular Culture, Globalization and Japan.”[28], Clements J. “Modern Japan: All That Matters.”[30] та Gordon A. “Postwar Japan as History”[32]. В цих працях є інформація про відображення елементів японської культури в американському кіно, місце Японії у глобальній історії, а також певна інформація про післявоєнний розвиток цієї країни та вплив цієї війни на її культурний розвиток.

Загалом, літературу можна поділити на такі частини:

1. Книги та наукові статті про розвиток японського кінематографу та мультиплікації.
2. Література про те, якими саме способами японська культура впливала на розвиток американського кінематографу та мультиплікації.
3. Книги про міжнародний вплив Японії та про те, як вона використовує свою “м’яку силу”. В тому числі своє кіно та мультфільми.

**Принципи, що були використані** під час джерелознавчого дослідження - принцип історизму, об’єктивності, всебічного огляду і спадкоємності.

Для реалізації дослідницьких завдань **були задіяні такі методи як**: джерелознавчого аналізу і синтезу, системного підходу, порівняльний метод, методи типологізації,, а також загальнонаукові методи: метод об’єктивності та всебічності, метод історизму.

Джерелознавчий аналіз допоміг розробити огляд наявних історичних знань стосовно впливу японської культури на розвиток американської кіноіндустрії та мультиплікації, а також того як розвивалось японське кіно та мультиплікація, і яким чином воно змогло вийти на міжнародний ринок та впливати на масову культуру інших країн.

Застосування порівняльного методу дозволило дослідити американські та японські кінострічки та мультфільми. А саме: те, як вони впливали одне на одного протягом історії свого розвитку, як вони розвивалися, які методи переймали та якими є їхні сучасні зв’язки.

Методи типологізації та періодизації дозволили поєднати загальні наукові розробки та джерела досліджуваної теми в єдину систему бачення впливу японської культури на американський кінематограф.

Біографічний метод дозволив розглядати вплив японських режисерів та мультиплікаторів та їх творінь на кіно та мультиплікацію США.

**Використані в дослідженні джерела** можна поділити на такі типи:

1.Японські кінострічки та мультфільми, через які можна простежити вплив японської культури на розвиток кіноіндустрії та мультиплікації США.

2. Американські кінострічки, в яких ми бачимо елементи японської культури та можемо побачити ступінь впливу японськиї кіноіндустрії на американську.

**Структура магістерської роботи**. Магістерська робота складається із вступу, 6 розділів (8 підрозділів), висновку, списку використаних джерел та літератури.

**Розділ 1. Особливості розвитку японського кінематографу та анімації наприкінці ХІХ ст. - у першій половині ХХ ст.**

Японський кінематограф бере початок свого розвитку у 1987 році. Сцени першого японського фільму були зосереджені на танцюючих гейшах і живих вуличних фільмах. Гейші залюбки демонстрували своє мистецтво танцю перед камерами, це були кадри першого короткометражного японського фільму. [28,150]

Перший повнометражний фільм у Японії було знято у 1998 році. Це була комедія про людину, яка жартує над іншою людиною, яка спить на лавці в парку. Після нього було знято фільм “Гра осіннього листя”, один з небагатьох фільмів того періоду, який дійшов до нас неушкодженим.[41,1]

У 1904 - 1905 рр. японські кінематографісти змогли зняти кілька боїв під час російсько-японської війни. Пізніше ці військово-патріотичні фільми стали популярними в Японії, що призвело до появи великої кількості кінотеатрів та популяризації кіно серед населення. У 1908 – 1909 рр. японська кіноіндустрія перейшла перейшла до масового виробництва.

Одним із перших японських режисерів став Макіно Сьодзо, який зняв більше 300 фільмів між 1909 та 1928 роками. Спочатку він почав як власник кінотеатру в Кіото, а потім перейшов до створення фільмів для компанії Ycota, іноземної компанії з імпорту фільмів. Він почав з того, що знімав виступи популярної в Кіото трупи Кабукі. Ці фільми отримали чималу популярність в Японії та за її межами.

У 1911 році компанія Yokoda заснувала кінокомпанію, яка зосередилася на дистрибуції фільмів за каталогами. Більшість японських фільмів у каталозі були короткометражними фільмами довжиною менше 200 футів. Фільм “Чушінгура” з Оное Мацуносуке в головній ролі був єдиним довгим фільмом, який показував приблизно 7170 футів у той період. [41,1]Цей фільм був знятий у 1910 році режисером Макіно Сьодзьо. Пізніше японські фільми почали переходити до більш складних сцен. Компанія Mastuda Film Company в Токіо додала до нього традиційну музику, озвучку та редагування.

Популярним жанром в цей період були також документальні фільми. У 1907 році вони успішно зняли документальний фільм про Тайвань. Під час появи фільму було багато запитань про економіку Тайваню [28,157]; тому метою зйомок документального фільму було прорекламувати країну як доступну ділянку землі, в яку будь-хто без побоювання міг інвестувати.

У 1912 році було знято документальний фільм “Японська експедиція”. Дана кінострічка зараз зберігається у Токійському національному музеї сучасного мистецтва. У 1910 році було знято фільм про Арктичну експедицію морського лейтенанта Ширасе та його супутників. З документальних сцен ми також бачимо, що фільм використовувався скоріше як навчальний матеріал для семінарів, пов’язаних з експедиціями, а не в комерційних цілях. [41,2]

Слід також зазначити, що в цей період на японське кіномистецтво великий вплив мала французька школа кіномистецтва. Японці змогли перейняти у французів багато корисного та створити свої самобутні фільми.

У 1920-1930- рр. велику популярність отримав японський кінорежисер Кендзо Мідзогуті. Він завжди підкреслював свою приналежність до японської культури. Починаючи свою кінокар’єру в 1920-ті роки, він перебував під сильним творчим впливом німецького кіноекспресіонізму. В цей період від зняв такі фільми як: “Кров і душа”, “Міські історії”, і “Весняний шепіт паперової ляльки”, і “Міст Ніхонбасі”. У 1930-х рр. Мідзогуті починає знімати переважно звукове кіно.[29,177] В цей період основною тематикою його фільмів стає – трагічна доля жінки у світі чоловіків. На це вплинули особисті обставини. Через те, що його сім’я була бідної, його старшу сестру довелося віддати до будинку гейш і ця подія залишила йому психологічну травму на все життя.

Героїнями його кращих фільмів 1930-х років “Елегія Наніва” (1936) та “Гіонські сестри” (1936) та “Життя О’Хару, куртизанки” (1938) стають жінки, які марно намагаються вирватися з життєвої пастки, крок за кроком скочуючись на все нижчі соціальні рівні. [29,180] В цих фільмах він піднімав тему жорстокості японського суспільства до жінок.

В Японії фільми Мідзогуті сприймались досить таки стримано, але визнання він отримав у Європі. У 1937 році за фільм “Угецу моногатарі” він отримує “Срібного лева” на Венеціанському кінофестивалі. У 1938 році він отримує ще одного “Срібного лева” за фільм “Управитель Сансьо”. У своїй творчій практиці Мідзогуті сповідував принцип ”одна сцена - один кадр”. Власне, він продовжував традиції, що склалися ще у німому японському кіно. Режисер прагнув дати максимальної можливості для самовиразу акторові, повністю розкрити достоїнства акторської пластики. Разом із тим, він обмежував використання крупних планів, надаючи перевагу середнім, прагнучи, щоби виконавець весь час знаходився у точно відтвореному середовищі. [41,2]Дана практика була поширена у італійському кіно і деякі критики вбачають велику схожість у японських та італійських кінострічках того періоду.

Загалом, Кендзо Мідзогуті зробив великий внесок у японське кіно в період до початку Другої світової війни. А основною темою його робіт була проблеми жінок у японському суспільстві.

У першій половині ХХ ст. почала розвиватися й японська анімація. Перші японські анімаційні фільми з’явилися 1917-1918 рр. Вони були дуже короткими, довжиною у 1-5 хвилин і робилися художниками-ентузіастами, які самостійно робили свій продукт. Одні з перших японських анімаційних фільмів: “Новий альбом замальовок” Декотена Сінокави, “Як краб помстився мавпі” Сейтаро Кітами, а також “Момотаро”.[29,183] На жаль жодна із цих стрічок не збереглася. Слід також зазначити, що японські аніматори в цей період сильно опиралися на досвід американських та європейських аніматорів.

У 1920-х рр. анімаційні фільми творилися в маленьких домашніх студіях художниками-одиночками. Але в цей період їх творчість починають фінансувати кінопрокатні фірми. Вони в обмін на право прокату давали автору певну фінансову підтримку, але автор не отримував проценту від продажів, через що багато грошей на виробництві аніме не можна було заробити. Фінансуванням виробництва анімаційних фільмів займались такі компанії як “Асахі Кінема»”, “Такамаса Ейга”, “Йокогама Сінема Кьокай” та деякі інші.

Аніматори в цей період екранізували класичні японські та китайські казки або, досить таки часто, звертались до західних сюжетів, переробляючи на свій манер популярні у США та Європі анімаційні фільми та комікси. Відомими аніматорами цього періоду були: Декотен Мімокава, Дзуніті Коті, Сейтаро Кітаяма, Санае Ямамото, Мурата Ясудзі та Офудзі Нобору.[42,167] Цікавим фактом є те, що Офудзі Нобору був майстром “силуетної анімації”, тобто вирізав своїх персонажів із паперу і потім знімав фільм.

У 1920-х рр. тривалість анімаційного фільму не перевищувала 15 хвилин. Також, слід зазначити, що анімація була німою та чорно-білою. У 1924 році було створено аніме “Гора, на якій залишали помирати літніх людей”. Він вважається найстаршим японським анімаційним фільмом, який дійшов до нас.

У 1930-х рр. в Японії сильно посилився вплив військових на політику держави. Через це в японській культурі сильно посилилася цензура, в тому числі й в анімації. Багато аніматорів були змушені перейти на пропагування японських “національних цінностей”. Інші аніматори, які не бажали ставати частиною державної пропаганди почали знімати аніме для дітей.[42,168]

Незважаючи на тотальну цензуру в Японії не припинили показ американського кіно та анімації, принаймні до початку Другої Світової війни. Вплив західної культури на японську залишався досить таки великим. В написанні манги та в анімації японці переймали американські стилі та деякі мотиви. Хоча вони не забували і про свої традиції.

Із досягнень анімації цього періоду треба відзначити створення в 1932 році чисто анімаційної студії “Масаока Філм Продакшн”, засновником якої був Кендзо Масаока. [30,98] На цій студії в 1933 році було знято перший японський звуковий анімаційний фільм “Сила та жінки миру”. Також у 1934 році було знято анімаційний фільм “Норакуро” по однойменній мангі. Він був довжиною у 11 хвилин та отримав чималий успіх в Японії. [42,168]Сюжет фільму розповідає нам про будні собаки-вояки Норакуро, який служить в японській армії. Загалом, це кіно мало мілітаристичний характер.

У 1930-х - першій половині 40-х рр. в Японії була тотальна цензура. Через це анімаційні фільми стали ще одним інструментом пропаганди. Відповідного тематика таких фільмів була присвячена популяризації військової справи. Хоча існували аніматори, які робили контент для дитячої аудиторії.

**Розділ 2 . Вплив американської анімації на японську після закінчення Другої світової війни.**

У період Другої Світової війни контроль держави над виробництвом анімаційних фільмів посилився ще сильніше. В цей період держава почала активно фінансувати виробництво аніме та стає по суті головним спонсором його виробництва. Відповідно в цих анімаційних фільмах прославлялася мілітаристська політика уряду та героїзм японських воїнів. [31,288]

У 1943-му році було знято перший великий японський анімаційний фільм “Момотаро - морський орел”, який звісно ж мав агітаційний характер. Він був довжиною у 37 хвилин. В фільмі у алегоричній формі розповідається про напад японських ВВС на американську морську базу Перл-Харбор. Персонажі представляються нам як героїчні звірятка, які служать на благо своєї батьківщини. Автором анімаційного фільму став Міцуйо Сео. Також у 1945 році було знято продовження історії Момотаро - “Момотаро - божественний воїн”. В ньому розповідалося про героїчне звільнення Індонезії та Малайзії людино-подібними тваринками, які боролися проти карикатурних чортів, якими зображувались американські військові.[35,30]

Також слід зазначити, що в 1943 році Рюіті Йокояма написав мангу “Воїн науки приходить в Нью-Йорк”. В ній було вперше запропоновано концепцію великого робота, що в майбутньому мало великий вплив на розвиток аніме - індустрії.

Загалом, у історії аніме 1940-1945 рр. відбулися чималі зміни. По-перше, держава почала фінансувати анімаційні проекти, що дозволило аніматорам створювати набагато довші та якісніші фільми чим раніше. По-друге, в цей період дещо зменшився вплив іноземної анімації, бо її показ в Японії було заборонено. [35,32]По-третє, держава ще сильніше посилила свій вплив на виробництво анімації і вона почала носити переважно пропагандистський характер.

Друга Світова війна завершилася 2 вересня 1945 року, після підписання Японією капітуляції. Перші повоєнні роки були важкими для країні, були великі проблеми в економіці, більшість кінотеатрів було зачинено. Але США почало допомагати японському уряду відновлювати свою країну. За американські кошти було відновлено більшість кінотеатрів. США також почали активно завозити свою анімаційну продукцію та транслювати її у відновлених кінотеатрах. Великою популярністю користувались такі стрічки як: “Моряк Папай”, “Пригоди Гуллівера”, “Том і Джері”, “Дятел Вуді” та багато інших.[35,33]

Японські аніматори були вражені якістю цих фільмів. Вони зрозуміли, що майбутнє анімації стоїть не за роботами аніматорів-одинаків, як це було раніше, а за великими анімаційними студіями, на зразок американських.

Першою такою студією стала “Ніппон Дога” створена у 1946 році Кенжзо Масаокою та Санае Ямамото. Їхнім першим мультфільмом став фільм Масаоки “Кошеня Тора-тян” створений у 1947 році. Також у 1947 році на цій студії було створено перший в історії Японії ляльковий мультфільм – “Маленька послушниця”.

На жаль ці два фільми виявились комерційно неуспішними. У студії розпочались фінансові проблеми. У 1953 році кіностудія “Тоей” купила анімаційну студію “Ніппон Дога”. [35,35] У 1956 році було створено підрозділ “Тоей Дога” під керівництвом Хіросі Окави. Тоей Дога стала першою в японською студією нового, американського типу, розпочавши таким чином нову епоху японської анімації.

Після програшу Японії у Другій Світовій війні вплив держави на анімацію припинився, але водночас припинилося фінансування. Однак у країну почало активно завозити свою анімаційну продукцію США, що дало поштовх розвитку японської анімації. Також, в цей період, аніме перестало бути зброєю пропаганди і аніматори стали робити свою продукцію для дитячої аудиторії. Слід відзначити ще те, що в 1956 році була створена перша японська анімаційна студія “Ніппон Дога” за американським зразком. Створення цієї студії почало нову епоху в японській анімації. [32,196]

Отже, у 1956 році було засновано першу анімаційну студію в Японії. ЇЇ першим фільмом стала все ще чорно-біла короткометражка “Котячі царапки” 1957 року. ЇЇ режисером став Морі Ясудза. У 1958 році вийшов перший в Японії повнометражний та кольоровий анімаційний фільм “Легенда про Білу Змію” режисера Тайдзі Ябусіти. Цей фільм був довжиною в 78 хвилин та став великим досягненням студії. Другим повнометражним фільмом студії “Тоей Дога” став “Юний Сасуке Саруторі”. [35,42]Дія фільму відбувалися у Середньовічній Японії, а історія розповідала про молодого ніндзя, який боровся проти тиранії клана військових.

Перші повнометражні фільми студії “Тоей Дога” у технічному плані сильно нагадували фільми студії Уолта Діснея. Виробництво одного фільму тривало близько року та потребувало чималих зусиль. Ці анімаційні фільми були масштабними екранізаціями японських та китайських казок, з великою кількістю персонажів-тварин. Деякі з цих фільмів потрапили у американський прокат, але там провалились.

Незважаючи на очевидний вплив американської традиції анімації, японська анімація все ж таки мала певні відмінності та була самобутньою. Японські мультфільми мали різні культурні традиції у графіці, а також мали абсолютно інший сюжет. [35,42]На відміну від американських анімаційних фільмів у аніме не відчувалося традиції мюзиклу, фільми були більш серйозними, а сюжети драматичніші.

У 1960 році студія “Тоей Дога” випустила ще один популярний повнометражний фільм “Подорож на Захід” режисера Тайдзі Ябусіти. [49, 3] Це була екранізація популярної в японії манги Осаму Тедзуки “Велика подорож Гоку”. [33,57] До створення цього аніме був залучений сам Тедзука, який з радісно погодився на співпрацю з авторами фільму. Після цієї роботи Тедзука сильно зацікавився анімацією.

Та все ж незважаючи на певний розвиток японської анімації, вона сильно поступалася американській у популярності. На початку 1960-х рр. в японських сім’ях починають з’являтися телевізори, а отже починають набирати свою популярність ТВ-серіали. Японське телебачення заполонили американські мультфільми, а японська анімація майже не показувалась. Особливо популярною в той період була продукція студії “Ханна-Барбера”.

Осаму Тедзука був сильно зацікавлений успіхом американських анімаційних ТВ-серіалів, а також зростом популярності серед японських читачів наукової фантастики. [34,201] Тедзука вирішив поєднати ці два жанри та створити японську малобюджетну ТВ-анімацію, яка б хоч і не була б технічно досконалою, але мала б унікальний, захоплюючий сюжет, основаним на популярній тоді науковій фантастиці, і таким чином міг би зацікавити глядачів.

У 1961 році Тедзука створив власну анімаційну компанію “Мусі Продакшнс”. У 1962 році студія випустила свій перший анімаційний фільм “Історія однієї вулиці”, який був антивійськового та антитоталітарного характеру. [35,46]

Проте студія “Тоей Дога” теж продовжувала знімати повнометражні фільми. У 1961 та 1962 роках було випущено в прокат анімаційні фільми “Андзю і Дзусіо-мару” а також “1001 ніч - Пригоди Синбада”. Режисером обох фільмів був Тайдзі Ябусіта. Першим фільм був створений на основі японської народної казки, яка розповідала про хлопчика, сім’я якого потрапила в рабство і коли він підріс, йому довелося пройти важкий та небезпечний шлях у пошуках своєї мами. Другий фільм - це екранізація класичного фрагменту “Казок 1001 ночі”.

У лютому 1963 році студія “Мусі” розпочала виробництво та показ першого значного чорно-білого анімаційного ТВ-серіалу “Могутній Атом”.(1963-1966). [51, 72] Цей серіал мав величезний успіх в Японії. “Могутній Атом” - це дитячий науковий серіал про пригоди маленького хлопчика-робота Атома. Особливістю даного фільму стало те, що він мав мета-сюжет. Це означало, що крім окремих сюжетів в кожній окремій серії, в ньому був один загальний сюжет, який проходив через увесь серіал, і робив його єдиним твором. Протягом розвитку основного сюжету з’являлись та зникали нові герої, змінювався їхній характер та манера поведінки. Даний серіал мав також яскравого антагоніста – брата Атома. Взагалі яскравою особливістю “Могутнього Атома” стало те, що в одному творі було кілька другорядних сюжетних ліній, які перепліталися з основною сюжетною лінією. [35, 73] До цього жоден анімаційний ТВ-серіал не робив такого експерименту, кожна серія в них була окремою історією, хоч і мала однакових персонажів.

“Могутній Атом” став настільки успішним, що до кінця 1963 року в Японії було створено ще чотири телевізійні анімаційні студії. Найвідомішою стала студія “Теле Картун Джапан”, яка в 1963 розпочала випуск двох ТВ-серіалів. Перший серіал “Залізна людина номер 28” розповідав про хлопчика, який керував великим роботом, у подальшому така концепція стала дуже популярною в Японії. Другий серіал “Село відлюдника” стало першим сатиричним аніме-серіалом, яке висміювало різноманітні людські пороки.

У 1964 році була також заснована одна із найбільших анімаційних студій в Японії “Токіо Муві Сінся” або “TMS”. [35,57]

У 1965 році студія “Мусі” почала випускати свій перший кольоровий ТВ-серіал “Імператор джунглів”. В основі серіалу лежала манга Осаму Тедзукі, яка розповідала нам про молоде левеня Лео, яке рано втратило свого батька і було змушене довго виживати на чужині, щоб вирости та помститися вбивці його батька, яким виявився його рідний дядько. [46, с.21] Пізніше по мотивам цього аніме студія Уолта Діснея зніме культовий мультфільм про левеня Сімбу.

У цьому ж 1965 році брати Йосіда (Тацуо, Кендзі та Тойохару) створюють ТВ-аніме студію “Тацуноко Продакшн”.

Як ми бачимо в першій половині 1960-х рр. з’являється багато нових анімаційних студій через що різко збільшилася кількість анімаційних фільмів та серіалом, які ці студії виготовляли. Відповідно починають з’являтися нові жанри аніме. [36,10]

Також слід зазначити що на післявоєнний розвиток японської анімаційної індустрії мала студія Уолта Діснея. Багато японських аніматорів захоплювалися якістю американських мультфільмів. Тому намагалися досягти тієї ж якості, хоч і при меншому фінансуванні. [35,80] Ще цікавим фактом є те, що саме із мультфільмів студії Уолта Діснея японці пейняли звичку малювати великі очі персонажам своїх мультфільмів.

Отже, на післявоєнну японську анімацію беззаперечний вплив мала анімація США. Японські аніматори перейняли певні технічні та концептуальні моменти у своїх західних партнерів. [37,43]

**Розділ 3. Вплив японської культури на кінематограф США у 1960-80-х рр.**

**3.1.Вплив фільмів Акіри Куросауви на кінематограф США.**

На початку 1950-х рр. японське кіно досягло апогею свого розвитку. У 1951 р. вийшов фільм Акіри Куросави під назвою “Расьомон”. Саме з цього фільму і починається проникнення японської культури у американський кінематограф.

Але спочатку слід сказати кілька слів про творця даного фільму Акіру Курасаву. Цей видатний японський режисер народився 1910 року у Токіо. З ранніх років він мав схильність до мистецтва та навчався живопису. Але він не зміг поступити до коледжу і коли йому вже було за 20 років він став помічником режисера Кадзіро Ямамото. В цей період він взяв участь у створенні таких фільмів як: “Геній дзюдо”, “Самі найгарніші”, “Пьяний янгол та інші”. [30,22]Акіра Куросава зміг набратися багато досвіду та отримати певну популярність, завдяки чому згодом зміг знімати фільми самотужки.

Всесвітню популярність йому приніс фільм “Расьомон”, знятий у 1951 році. Цього ж року його фільм отримує “Золотого лева” на кінофестивалі у Венеції, а 1952 року на церемонії премії “Оскар” “Расьомон” був удостоєний звання кращого іноземного фільму цього року. До речі дана стрічка стала першим іноземним фільмом, який зміг отримати “Золотого лева” на Венеціанському кінофестивалі. [30,23] Даний фільм розповідає глядачам про насильство та вбивство у феодальній Японії з чотирьох різних точок зору.

Починаючи з “Расьомона” можна говорити про відчутні взаємовпливи східної і західної культур у творчості Куросави. Він охоче звертався до європейської класики. Зокрема, у 1951 році, Куросава екранізує роман Достоєвського «Ідіот». Задум стрічки виник ще до постановки “Расьомона”. Достоєвського режисер називав серед cвоїх улюблених авторів, вважаючи, що ніхто глибше не розкривав основ людської екзистенції.

Звертається митець також і до творів Шекспіра, трактуючи його трагедії в національному японському ключі. У 1957 році на екрани виходить картина “Трон у крові”, або “Плавучий замок”, що є вільною інтерпретацією “Макбета”. Головну роль зіграв, як і у попередніх його стрічках улюблений автор Куросави Тошіро Міфуне. Крім видатної акторської інтерпретації, фільми позначено блискучим зображальним рішенням, що посилило враження від шекспірівської трагедії. До Шекспіра Куросава повернеться наприкінці 1970-х. В основі фільму “Ран”(1985) покладено трагедію “Король Лір”. [30,25] Стрічка отримає ряд престижних європейських та американських нагород у 1986-1987 роках. Також Куросава отримав “Оскара” за фільм “Дерсу Узала”, створений за книгою російського письменника-мандрівника Арсеньєва.

Та все ж слід зазначити, що Акіра Куросава хоч і любив у своїй творчості звертатись до світових класиків літератули, все ж він знімав фільми і на національні мотиви. Наприклад, “Сім самураїв”(1954) та “Загублена фортеця”. У фільмі “Сім самураїв” кінорежисер зміг об’єднати мотиви високої та популярної культури. [41,4] Також він сильно надихався західною літературою при створенні цього фільму. Також слід зазначити, що основним мотивом для створення цього фільму стало бажання Куросави спробувати себе у новому для нього жанрі “дзідайгекі”. “Дзідайгекі” - це по суті, японська історична драма.

Варто зазначити досить цікавий факт, що фільми Куросави “Сім самураїв”(1954) та “Загублена фортеця” сильно вплинули на фільми Джорджа Лукаса, який є творцем “Зоряних війн”. [42,9] Цей американський режисер взяв багато концептуальних ідей із фільму фільмів Куросави та втілив їх у своїй картині. Крім цього Джордж Лукас ніколи не приховував того факту, що він сильно надихався фільмом Куросави “Загублена фортеця” при створенні сюжету для “Зоряних війн”. Згодом “Зоряні війни” стали всесвітньо відомим блокбастером, в тому числі і завдяки японському майстру.

У своїй подальшій творчості Акіра Курососава часто шукав натхнення у іноземній літературі. По суті фільми Куросави є сумішшю японської самобутньої культури та західних ідей, які він взяв із іноземної літератури. В майбутньому багато японських режисерів послідують його прикладу та теж будуть знімати подібні фільми.

Слід зазначити, що хоч Куросава і був сильно популярним за кордоном, в самій Японії він не отримав великої популярності. Більшість японських критиків вважали його творчість зарядною та занадто прозахідною. [29,8] Через що на батьківщині його фільми піддавали нищівній критиці. Хоч це звучить і досить парадоксально, все ж це є закономірністю для архаїчного японського суспільства. В майбутньому інших японських авторів теж часто будуть звинувачувати у тому, що їхні твори є занадто прозахідними, незважаючи на їхню популярність у всьому світі.

Фільми Акіри Куросави стали першими японськими стрічками, які отримали всесвітню популярність і в подальшому мали великий вплив на західних режисерів. Його творчістю надихались такі видатні американські режисери як Джорджа Лукаса, Джона Стерджес та багато інших. Акіра Куросава зміг чітко закріпитися в історії кінематографу. [29,9] Його стрічки вважають культовими прикладами японського кінематографу, а деякі фільми входять у 200 найкращих фільмів всіх часів та народів. Він зробив неоціненний вклад у розвиток японського кінематографу та популяризації японської культури у всьому світі, хоч на батьківщині його постійно критикували за його прозахідність.

Загалом, Акіра Куросава зміг познайомити весь світ із японською культурою. Саме завдяки його фільмам глядачі у всьому світі дізнались хто такі самураї, про їхній шлях воїна, а також про інші елементи японської культури. Слід зауважити, Куросава часто любив використовував у якості натхнення західну літературу. Та все ж даний режисер зробив великий вплив у популяризації японської культури у всьому світі. Саме завдяки його фільмам багато іноземних глядачів зацікавилися Японією та її культурою, в тому числі і в США. Тому, на мою думку, у більшій степені, саме завдяки творчості Куросави Голівуд починає цікавитися японською культурою, що в майбутньому виллється у створення багатьох фільмів із японською специфікою. І саме початок 1950-х рр. можна вважати початком поступового проникнення японської культури у західну.

**3.2. Початок популяризації японської культури в американських коміксах та мультиплікації наприкінці 1970-х рр. та в 1980-х рр.**

Наприкінці 1970-х рр. та в 1980- рр. в американських коміксах поступово починає набирати популярності японська культура. Завдяки популярностю фільмів Акіри Куросави деякі американці зацікавилися японською культурою. Завдяки цьому деякі ілюстратори, які видавали свої комікси почали використовувати в нх елементи японської культури. Як згодом виявилося аудиторії сильно сподобався даний експеримент і японська культура почала шидко набирати популярність на японському ринку.

У 1984 році вийшов комікс авторства Кевіна Істмена та Пітера Лерда про черепашок ніндзя. Оригінальна назва коміксу “Teenage Mutant Ninja Turtles”. Даний комікс неочікувано отримав велику популярність і у 1987 році почав виходити мультсеріал по його мотивам, який теж був фінансово успішним і виходив ще протягом 10 років. [31,75]

У їхньому коміксі, а згодом і мультсеріалі сильно простежуються елементи японської культури. Починаючи від зброї самих черепашок, які використовували традиційну зброю самураїв та ніндзя, закінчуючи їхньою філософією, яка теж була запозичена із кодексу бушідо. Автори коміксу не приховували свого захоплення японською культурою[45,76]. Завдяки мультсеріалу про черепашок ніндзя молоде покоління американців змогло познайомитись та зацікавитись японською культурою, завдяки цьому в майбутньому збільшилась кількість фільмів та мультсеріалів на цю тематику.

Але не тільки Кевін Істмен та Пітер Лерд захоплювалися японською культурою, нею також захоплювався відомий американський кінорежисер, ілюстратор та автор коміксів Френк Міллер. У 1979-му році він написав свій перший комікс під назвою “Шибайголова”. В ньому є багато елементів японської культури в тому числі і елементів бойових мистецтв. У 1982 році Френк Міллер ілюструє першу сольну серію Росомахи із “Людей Ікс”. [31,76] В якій Логан вирушає до Японії де його ворогами стають якудза, ніндзя та самураї. У 1984-му році він вмдає свій комікс під назвою “Ронін”, який повністю присвячений японському самураєві. А в 1986-му році виходить серія коміксів про Електру, одного із основних персонажів “Шибайголови”. В цих коміксах теж було багато елементів японської культури.

Всі ці комікси об’єднує ультра насильство, яке на жаль було нормою для Середньовічної японської культури. Френка Міллера сильно зацікавила японська культура: самураї, ніндзя, їхній дизайн та їхня філософія. Більшість його коміксів є досить таки кривавими, що стало його своєрідною фішкою, а сам він став одним із перших хто став писати комікси для дорослої аудиторії. Френк Міллер зміг інтерпретувати японську культуру в американському коміксі, завдяки чому вона почала набирати обороти серед американської аудиторії.

У 1984 році Кевін Істмен та Пітер Лерд натхненні роботами Френка Міллера почали видавати свій комікс про черепашок ніндзя, який вони писати для дитячої аудиторії, тому вони зробили його не таким жорстоким як роботи Міллера. [31,48]Але вони в основу сюжету клали дорослі проблеми, що в той момент було в новинку та досить ризиковано. Але такий формат сподобався аудиторії і зараз комікси та мультсеріал про черепашок ніндзя вважаються культовими, а сама франшиза є однією із найпопулярніших у світі.

Загалом, у 1980-х рр. у коміксах, а згодом і у американських мультсеріалах почали з’являтися японські мотиви. Завдяки коміксам Френка Міллера, Кевіна Істмена та Пітера Лерда американські підлітки та частково дорослі змогли познайомитись із досі невідомою для них японською культурою. В майбутньому це мало позитивні наслідки для популяризації японської культури.

У висновку я б хотів би сказати що у період із 1960-1980-х рр. японська культура тільки розпочала свій вплив західну аудиторію. Японські фільми отримали визнання і стали більш доступними для західної аудиторії. До того ж деякі американські режисери почали шукати натхнення у японських фільмах або в її культурі загалом. Завдяки цьому японська культура почала швидко популяризуватися серед західної аудиторії і в майбутньому вони стане більш популярною. [50,58]

У 1960-х рр. завдяки фільмам весь світ дізнався про самобутність та незвичайність японської культури завдяки фільмам Акіри Куросави. Його фільми отримали визнання західних критиків та стали популярними у всьому світі. Його фільми стали першим поштовхом у зацікавленості американської аудиторії у японській культурі. В майбутньому кількість елементів японської культури у фільмах та мультфільмах тільки зростатиме.

Наприкінці 1970-х та в 1980-х рр. елементи японської культури почали з’являтись у американських коміксах та мультиплікації. Завдяки коміксам Френка Міллера, Кевіна Істмена та Пітера Лерда американська аудиторія блище познайомилась із японською культурою і сильно нею зацікавилася.

Все це створило підґрунтя для зацікавленості американцями японською культурою та великого сплеску популярності японської культури на заході у 1990-х рр.

**3.3 Початок популяризації японських бойових мистецтв у західному кіно в другій половині 1980-х рр.**

У 1990-ті рр. починають з’являтися перші фільми присвячені японським бойовим мистецтвам. Яскравим прикладом є фільм “Американськіий ніндзя” 1985 року випуску. Даний фільм отримав чималу популярність серед американської аудиторії у став касово успішним. Згодом вийшло іще чотири частини цього фільму, остання частина датується 1993 роком. [52,5]

Але, слід зазначити, що західна аудиторія зацікавилася східними бойовими мистецтвами набагато раніше починаючи ще з 1950-х рр., коли почали виходити фільми із Брюсом Лі в якості головного актора. Він зробив великий внесок у популяризацію західних бойових мистецтв у американському кінематографі. Вже після нього великий внесок у популяризацію бойових мистецтв зробив китайський актор Джекі Чан.

На початку 1950-х рр. у Голлівуді починають набирати фільми присвячені азіатським бойовим мистецтвам. Особливо велику популярність такі фільми отримали після виходу у прокат таких стрічок як: “Великий Бос”, “Шлях дракона” та “Кулак люті”, із участю гонконгського актора Брюса Лі. [32,270] Завдяки таланту цього актора, а в подальшому і режисера весь світ дізнався про азійські бойові мистецтва і багато американських режисерів почали знімати своє кіно на цю тематику.

Але згодом американські режисери зрозуміли що знімати фільми у США є дуже дорого вартісним задоволенням, тому вони почали знімати у Японії та Китаї, бо там зйомки фільмів були набагато дешевшими, ніж в США. [32,272] Завдяки цьому у японську кіноіндустрію почали приходити додаткові кошти, а у США почали з’являтися більше фільмів присвячених західним бойовим мистецтвам. Хоча ці фільми були досить таки поганої якості, все ж вони сприяли популяризації фільмів про східні бойові мистецтва сереж західної аудиторії.

Слід зазначити що більшість фільмів про азійські бойові мистецтва були присвячені китайським та гонконгським бойовим мистецтвам, наприклад, тому ж самому кунг-фу. Але у Японії теж були свої самобутні бойові мистецтва і згодом вони теж почали проникати на екрани кінотеатрів.

Якщо говорити про японські бойові мистецтва то вони розвивалися переважно серед таких груп населення як самураї та ніндзя, які постійно займалися військовою справою. Із середовища самураїв виникли такі бойові мистецтва як: дзюдо, кендо, кюдо. дьодзьоцу та інші. Бойове мистецтво ніндзя називалося ніндзюцу та раніше поділялося на багато шкіл, але зараз знання про більшість із них втрачено. Також досить відомими видами бойових мистецтв Японії є сумо, карате та айкідо.

Але фільми про саме японські бойові мистецтва довгий час не змогли знайти свого глядача і тільки у другій половині 1980-х рр. вийшов фільм “Американський ніндзя”, який був присвячений карате. [32,275] Після цих фільмів американська аудиторія почала цікавитися японськими бойовими мистецтвами.

Але й були фільми та мультсеріали про японські бойові мистецтва, які були у 1950-80-х рр. та слід зазначити, що в цей період вони тільки починають набирати популярність і свого піку досягнуть лише у 1990-х та на початку 2000-х рр. До таких фільмів можна віднести ті ж фільми Акіри Куросави: “Сім самураїв”, “Три негідники у приховані у фортеці” та “Расьомон”. [32,276] Всі ці фільми були присвячені самураям та їхнім бойовим мистецтвам.

Загалом, зацікавленість фільмами саме про японські бойові мистецтвами з’явилася після виходу фільму “Американський ніндзя” 1985 року випуску, який розповідає нам про американського солдата Джо Армстронга, який самотужки протистоїть банді японських ніндзя. Але при цьому він сам є майстром карате та використовує прийоми цього бойового мистецтва у боротьбі з ними.

Також популяризації японських бойових мистецтв сприяв мультсеріал “Черепашки ніндзя”, який вийшов у 1987 році по однойменній серії коміксів Кевіна Істмена та Пітера Лерда. Даний мультсеріал став дуже популярним серед дітей та підлітків того часу і зараз вважається класикою того періоду. Головні герої даного мультсеріалу у боротьбі з ворогами використовували колоритну японську зброю, а також мали свого наставника – сенсея Сплінтера. Завдяки ньому у США сильно зросла популярність до японської культури.

 Загалом, якщо говорити про американські фільми та мультсеріали присвячені японським бойовим мистецтвам, то більшість із них були присвячені ніндзя або самураям. Фільмів про наприклад, сумо було дуже мало і вони не користувались великою популярністю. [53,200] Також слід зазначити, що найбільш популярні фільми на цю тематику почали з’являтись тільки у другій половині 1980-х рр. До цього ж більшість американських фільмів про східні бойові мистецтва були присвячені китайському кунг-фу або іншим східним єдиноборствам. Та все ж ці фільми дали ще один поштовх до популяризації японської культури серед масового глядача у США і поступово вплив японської культури на американський кінематограф та мультиплікацію ставав все сильнішим та очевиднішим.

**3.4. Зародження та розвиток жанру кайдзю-фільмів в японському кінематографі у 1960 - 1980-х рр.**

Кайдзю-фільми - це фільми про велетенських монстрів, яким протистоять люди. Даний термін походить з японської мови і перекладається як “монстр”.[34,11]

Перший кайдзю-фільм було знято у 1954 році японським режисером Томоюки Танакою. При зйомці свого фільму він сильно надихався американським фільмом “Чудовище з глибин 20000 саженей”. Саме цей фільм, який було знято ще на чорно-білу стрічку, можна вважати першим фільмом про велетенських монстрів.[34,11]

Сюжет фільму розповідає нам про велетенського монстра, схожого на стародавнього динозавра. У фільми його називали редозавр. Він проснувся після вибуху ядерної зброї і направляється у бік східного узбережжя США, по дорозі знищуючи риболовецькі кораблі. Єдиного свідка існування цього чудовиська, фізика Тома Несбітта, оголошують божевільним. Тим часом редозавр з’являється в заливі та атакує Манхеттен. Вбити його вдається тільки снаряду із радіоактивним ізотопом.

Сцена із його руйнуванням Манхеттена тривала лише 10 хвилин, але на той час вона була дуже добре поставлена і вражала глядачів, своїми масштабами. [34,12] Також в цьому фільмі були закладені важливі мотиви жанру кайдзю-фільмів, які в майбутньому стали основоположними для цього жанру. Це такі мотиви як: атомна зброя, мутація, напад на місто, союз вчених та армії, майже повна невбиваємість агресора та масова паніка серед населення. А остаточна перемога над монстром відбувається на фоні палаючих американських стрічок.

Слід зазначити, що хоч даний фільм і отримав гарні гроші у прокат та досить таки добре був сприйнятий глядачами, у подальшому в американському кіно подібні фільми довгий час не знімали. Але натомість, концепцією таких фільмів зацікавились японські режисери. [56,153]

У 1954 році Томоюкі Танака знімає перший в історії японського кіно кайдзю-фільм. Сюжет фільму був таким, через ядерні випробування американським урядом у Тихому океані, під впливом радіації з’явився велетенський монстр, який був схожим на рептилію, снаряди та кулі не наносили йому ніякої шкоди, а ще він міг стріляти лазером зі своєї пащі. Цього монстра було названо “Годзілою”, таке ім’я йому дав сценарист фільму Ейдзю Цубурай. В майбутньому, саме в 1990-х рр. буде створено купу фільмів із цим монстром.

Напад гіганта постає загальнонаціональною катастрофою. Картини госпіталів, забитих пораненими, обпаленими, понівеченими людьми, нагадують про наслідки ядерних бомбардувань Хіросіми та Нагасакі 1945-го та про пожежу Токіо 1944-го. Крім того текстура шкіри Годзілли імітує радіаційні шрами що теж відсилає нас до бомбардувань Хіросіми та Нагасакі. По радіо оголошують жалобу, передають несамовиту похоронну пісню, якою потім завершується фільм. Засіб протидії страшніший за причину його створення: винайдений професором Серизової “руйнівник кисню” знищує будь-яке тіло, з яким контактує, і вчений змушений піти на самогубство, щоб смертельна субстанція нікому не дісталася. [32,270]У фіналі - жодної втіхи від перемоги. Залите сонцем море виглядає спустошено та загрозливо. Трагічний надлом, почуття втрати піднімають першого “Годзілу” до рівня реквієму за загиблими у Другій світовій.

Фільм 1954 вичерпав практично весь обсяг, який міг утримуватися в подібному сюжеті: людина і природа, цивілізаційна відповідальність, війна, зброя масової поразки, загальнонаціональна травма. Далі залишалася розвага.

Щоб підтримувати інтерес глядачів, потрібно було кількісне нарощування антагоністів і озброєнь. Через рік у 1955 році було знято ще один фільм у цьому жанрі під назвою - “Годзілла знову нападає”. В ньому Годзілла вже бореться з іншим ящером - анкілозавром Ангірусом. З цього моменту у всіх частинах циклу - більше одного чудовиська; аномальна фауна отримує позначення кайдзю. У японській кіноіндустрії починає виділятися жанр під назвою кайдзю-ейга або ж просто кайдзю.

У перший кольоровий фільм про Годзіллу, який було знято 1962 року вводять Кінг-Конга, завдяки чому касові збори у 70 разів перевищують бюджет. “Кінг-Конг проти Годзілли” примітний виразною комерціалізацією: скорбота та пафос усунуті, місце дії - далекі екзотичні острови, наркотичні ягоди виступають предметом купівлі-продажу, дійові особи одягнені на західний манер; капіталізм бере своє в Японії, країні, яка стрімко модернізується, а привиди військового хаосу втрачають силу. Після “Гидори - триголового монстра” (1964) однією зі сторін конфлікту стають інопланетяни (дев'ять фільмів загалом); зазвичай вони борються за контроль над Кайдзю, щоб використовувати їх проти землян. [32,281]

Загалом японський канон Годзілли об'єднує 28 фільмів. Вони розбиті на три періоди: Сева (1954-1975), Хейсей (1988-1995), Міленіум або Сінсей (1999-2004).

Як будь-яка фантастика, кайдзю фільми повідомляють не лише про Японію вигадану, а й про реальну. У 1954 році виходить фільм в якому картина вже змінюється набагато бадьорішою інтонацією з відтінком реваншизму: головні герої - льотчики, чиє братерство склалося ще на війні; необхідні якості - самопожертва, фронтова взаємовиручка; одна з центральних сцен - весела солдатська пиятика. [57,53] Звичайно, у більшості фільмів армія - не більше, ніж декорації, що стріляють; проте “Годзілла проти Біолланте” (1989) і “Годзілла проти Кінга Гідори” (1991) співають славу японській зброї. Більше того - 1991-го прибулець з майбутнього несе звістку про могутність Японії у ХХІ столітті і навіть з'являється досі табуйована тема Другої світової. Через десятиліття, в третій серії періоду “Міленіум” – “Годзілла, Мотра, Кінг Гідора: Монстри атакують” (Сюсуке Канеко, 2001) [32,283]- інший настрій: виявляється, в Годзіллі втілені душі загиблих під час війни. Насамперед - мирних жителів. Їхні страждання і жах знову і знову повертаються до забудькуватих японців у вигляді багатотонного демона. “Монстри атакують” — найпохмуріша частина після першого фільму: Годзілла з білими шаленими очима та зазубреним гребенем втілює позамежну злість; навіть його споконвічний суперник, триголовий дракон Кінг Гідора, представлений як монстр-охоронець. Але це скоріше виняток.

У другій половині 1950-х настрій серіалу змінюється відповідно до устремлінь продюсерів охопити ширший ринок. В цей період дивакуваті вчені, потішні та спритні журналісти, простодушні селяни заполонюють другий план. У філмі “Гідора - триголовий монстр” (1964) Годзіла вперше переходить на бік людей. У його зовнішності та поведінці підкреслюються антропоморфні риси. У “Годзіллі проти Монстра Зеро” (1965), змусивши полетіти набридливого Гідору, ящір із задоволеними криками пускається в танець, пізніше боксує в стилі Мохаммеда Алі, а в “Годзіллі проти морського монстра” (1966), знищивши ескадрилью винищувачів взагалі танцює рок-н-рол. [34,15]

Екстенсивний розвиток та накопичення шаблонів поступово заводили франшизу в безвихідь. Комбіновані зйомки періоду Сева виглядають застаріло; лише 1975-го, в “Терорі Мехагодзили”, люди показані в масштабі поряд з кайдзю. Незважаючи на зростаючі бюджети, вже у 1990-х помітно відставання японських спецефектів від американських стандартів тих самих років. Ще більша проблема - образна і сюжетна несамостійність: антураж “Годзіли проти Морського чудовиська” (1966) і “Годзіли проти Мехагодзіли” (1974) явно нагадує про пригоди Джеймса Бонда, в “Годзіллі проти Кінга Гідори” (1991) напівобгорілий андроїд успадковує Т-800 з “Термінатора”, археолог-авантюрист прийшов у “Годзіллу проти Мотри” (1992) прямо з “Індіани Джонса”. В “Орга - клон Годзілли, створений НЛО” (1999), - Годзіла схожа на Чужого з відомої в той період франжизи “Чужий проти хижака”. Цикл перетворився на звалище чужих ідей. Як наслідок, “Годзілла: Міленіум” - остання частина, показана в американському прокаті, а після «Фінальних воєн» серіал призупинили на невизначений термін. Однак на той час у острівних чудовиськ вистачало шанувальників за кордоном.

У висновку, треба зазначити, що японські кайдзю фільми цього періоду мали великий вплив у майбутньому на американський кінематограф. І хоч згодом в самій Японії цей жанр занепав, але в США він зміг отримати другий подих на початку ХХІ ст.

**Розділ 4. Вплив японської культури на кінематограф та мультиплікацію США у 1990-х рр. та на початку 2000-х рр.**

1990-ті роки ознаменували нову епоху у популяризації японської культури у США. Саме в цей період починає зростати популярність японської анімації у інших країнах після виходу повнометражного мультфільму “Акіра”, яке дало поштовх до подальшої популяризації японської анімації. Також в цей період на Заході отримає своє визнання японські фільми жахів та кайдзю-фільми. В подальшому ці два жанри японського кінематографу матимуть великий вплив на розвиток американського кінематографу.

**4.1. Початок популяризації японської мультиплікації на Заході у 1990-х рр. та її вплив на анімацію та кінематограф США.**

У 1988 році вийшов повнометражний аніме-фільм “Акіра” режисера Кацухіро Отому. Цей шедевр японської анімації отримав дуже позитивні відгуки від критиків, а також отримав велику популярність серед американської аудиторії. Даний мультфільм було знято в естетиці кіберпанку-антиутопії, а тривав він 2 години. “Акіра” вразив усіх своєю технічною досконалістю. Цей фільм було знято з частотою у 24 кадри, тоді як стандартом було 12 кадрів в секунду. Також слід зазначити, що при створенні цього аніме вперше в історії почали активно застосовувати комп’ютери. “Акіра” став відомим не тільки в Японії, а й за її межами. [58,167] В іноземному прокаті він зібрав 10 млн. доларів, що було величезним успіхом для японської анімації. В подальшому “Акіра” мав великий вплив на подальший розвиток японської анімації в цілому, а також ним надихалися деякі американські режисери та мультиплікатори у своїх роботах.

Ще однією визначною подією в цей період став вихідних повнометражного аніме-фільму “Привид у обладунках”(1995) спільного американо-англійського-японського виробництва. Режисером був Мамору Осіпо, а сам фільм знято по мотивам однойменної манги Масамуре Сіно. Фільм було знято в жанрі кіберпанку. Дане аніме знімалося спеціально для західної аудиторії, де власне й зазнало успіху. Натомість в Японії воно не отримало великої популярності, переважно через те, що Мамору Сімо сильно змінив першоджерело, що сильно не сподобалось японцям.

Слід зазначити, що “Акіра” та “Привид у обладунках” були зняті у жанрі кіберпанку. Кіберпанк – це жанр наукової фантастики, який показує упадок людської культури перед комп’ютерною епохою. [37,80] Завдяки цим двом анімаційним фільмам у західній культурі, цей жанр отримав чималу популярність. В подальшому американські режисери зняли велику кількість фільмів на цю тематику.

Також у 1990-х рр. почав розвиватися такий жанр японської анімації як меха. Меха - це жанр японської анімації, характерною рисою якого є наявність великих роботів, які б’ються між собою. У 1995-1996 рр. відбулася епохальна подія в історії аніме. Саме в цей час студія Гайнакс випустила свій серіал “Євангеліон нового покоління”. [37,81]Цей серіал є загальновизнаним шедевром в жанрі меха та полюбився глядачам в усьому світі. Сюжет аніме розповідає нам про життя головного героя Сіндзі Ікатави та його друзів. Вони управляють біомеханічними роботами серії “Євангеліон” та рятують світ від прибульців. Даний серіал використовує в сюжеті цитати з багатьох релігійних текстів та змушує глядача задуматись про певні філософські речі. Також сюжет є неоднозначним, будь-хто подивившись це аніме може дійти до своїх власних висновків. Завдяки сміливим ідеям, цікавому сюжету та правильній маркетинговій компанії цей серіал мав колосальний успіх.

В майбутньому “Євангеліоном” надихався видатний американський кінорежисер Гільєрмо дель Торро при зйомках свого фільму “Тихоокеанський рубіж”. Із японського аніме він позичив концептуальну ідею із великими роботами, які рятують світ. Тому вплив “Євангеліону” на цей фільм є очевидним. [60,135]

Наприкінці 1990-х рр. небувалу популярність отримала японська повнометражна анімація завдяки мультфільму “Принцеса Мононоке” Хаяо Міядзакі, виробництва студії “Гіблі”. Цей анімаційний фільм сильно сподобався американським глядачам та критикам. Це аніме розповідає нам протистояння двох дівчат: Сян на прізвище “Принцеса Мононоке”, яку виховала Богиня Вовків серед її вовченят та Ебосі, яка була лідером у селищі людей. Конфлікт між ними був в тому, що люди займались виковкою сталі і через це вирубували ліс, а це сильно не подобалося духам лісу, які намагались їм протистояти.[37,82] Це аніме піднімає такі теми як: взаємодія людини та природи, соціальної справедливості, рівноправ’я жінок та багато інших. Слід також зазначити, що “Принцеса Мононоке” стала самим касовим анімаційним фільмом в історії Японії зібравши в усьому світі близько 160 млн. доларів.

“Принцеса Мононоке” стала дуже популярною у США у принесла Хаяо Міядзакі всесвітнє визнання та популярність. А разом із тим іще більшу популярність для японської анімації. Американці стали особливо сильно цікавитися нею після виходу у прокат “Принцеса Мононоке” в 1997 році.

Слід також зазначити, що дане аніме не далеко не останнім хітом у портфоліо Хаяо Міядзаки. У 2001 році він зняв анімаційний фільм “Унесені привидами”, який став першим японським аніме, яке було номіновано на престижну премію “Оскар” у номінації кращий анімаційний фільм року. Це був величезний успіх для японської анімації. Саме ця подія стала поштовхом до створення субкультури віабу у США та широкою популяризації Японської культури у цій країні. Субкультура віабу - це по суті фанати японського аніме та культури, які не є японцями. [38,1]

Також, у 1990-х рр. вийшли інші популярні аніме, які мали вплив на американський кінематограф та анімацію. До таких аніме можна віднести “Ідеальний смуток”, “Детектив Конор” та “Золотий хлопець”. [61,111]

Загалом, у 1990-х рр. японська анімація почала швидкими темпам набирати популярність у США та в інших країнах. На початку 1990-х рр. “Акіра” та “Привид у обладунках” змогли зацікавити глядачів та критиків, а також зробити популярним такий жанр наукової фантастики як кіберпанк. Завдяки впливу саме цих двох аніме, кіберпанк став дуже популярним у сучасній популярній культурі США.

Також, у 1995 році почало виходити аніме “Євангеліон”, яке було знято у популярному для Японії на той час жанрі меха. Після схвальних відгуків американської аудиторії та критиків щодо цього анімаційного фільму, жанр меха перекочував із японської анімацію в американську кіноіндустрію, де теж отримав чималу популярність.

Наприкінці 1990-х рр. відбувся тріумф японської анімації завдяки анімаційним фільмам “Принцесі Мононоке” та “Унесеними привидами” Хаяо Міядзакі. [40,81] Ці два аніме змогли побити рекорди у касових зборах, як для звичайних мультиків. Також “Унесені привидами” були в перше в історії японської анімації номіновані на премію “Оскар”, як найкращий анімаційний фільм року. Завдяки цьому у США, та й взагалі у всьому світові зросла зацікавленість до японської анімації.

**4.2. Вплив японських фільмів жаху на кінематограф США.**

Даний пункт моєї магістерської роботи я б хотів розпочати із короткої характеристики японського кінематографу у 1990-х рр. В цей період він був у певній кризі і тому було три основні причини, які стали сильно гальмувати розвиток японського кінематографу.

 Перша – це піратство, в 1990-х рр. більшість японських фільмів потерпали від широкого розповсюдження піратських DVD-дисків, через що збори у кінотеатрах від їхніх показів були вкрай малими. Відповідно грошей на фільми стали виділяти набагато менше, через що сильно страждала їхня якість. [62,47]

Друга причина – це японська економічна криза, яка розпочалася у 1990 році і тривала до початку ХХІ ст. Це явище негативно впливало на розвиток будь-якого бізнесу в середині Японії, в тому числі і на бізнес пов’язаний із виробництвом фільмів. Через це на зйомках кіно намагались сильно економити, відповідно якість продукту від цього страждала дуже сильно.

Третя причина - це сильна конкуренція із західним кінематографом. У 1990-х рр. японські кінотеатри почали заполоняти американські фільми інших країн, але більшу частину зайняло кіно із США. Основною причиною, популярності зарубіжного кіно в Японії того періоду, стала їхня вища якість за японське кіно. Як я вже зазначав вище, японський кінематограф в 1990-х рр. сильно потерпав від піратства та економічної кризи в середині країни, тому йому сильно не вистачало фінансування. [63,150]У США ж проблем із економікою не було, і з піратством на фільми там теж намагалися боротися, тому на виробництво кіно в Америці витрачали більше коштів, відповідно і якість таких кінострічок була набагато вищою. Тому, можна сказати, що третя проблема повністю витікає із першої та другої.

Всі ці проблеми у японському кіно стали причиною широкого розвитку мало бюджетного авторського кіно наприкінці 1990-х рр. Завдяки цьому автори фільмів були незалежними від кіностудій, бо кіно знімали по суті, за власні ж кошти. А ще вони отримали повну незалежність і могли знімати таке кіно, яким вони його самі бачать і яке їм хочеться знімати. [31,75] Таким чином японські режисери змогли створити кілька фільмів жахів, які були пов’язані між собою тематикою японських легенд про привидів, а також деякими сміливими рішеннями, які сподобались американській аудиторії та кінокритикам.

По суті, проблеми японського кіно у 1990-х рр. привели до стрімкого розвитку авторського кіно, яке завдяки новим та сміливим ідеям змогло стати популярним не лише в Японії, а ще й за кордоном, переважно у США. Відбувся парадокс, здавалося б, що в результаті проблем у економіці та сильній конкуренції з боку США японський кінематограф очікували роки занепаду та застою. Але економічні проблеми призвели до появи авторського кіно, якому сильно не вистачало коштів, та все ж воно було самобутнім та сміливим, що сподобалось іноземним глядачам, які побачили в ньому щось абсолютно нове та цікаве для себе. [63,156]

 Якщо ж говорити саме про конкретні фільми жахів, які стали дуже популярними у США та зробили великий вплив на подальший розвиток фільмів цього жанру в Америці,то це такі фільми як: “Пульс” (2001), “Дзвінок” (1998) та “Прокляття”(2002).[31,76] Ці фільми можна назвати класикою японських фільмів жахів. Вони стали дуже популярними у США, американські продюсери навіть знімали ремейки по цим фільмам, але вони вже не мали такого успіху як оригінали.

Фільм “Пульс” було знято у 2001 році режисером Кійосі Куросавою. А вже у 2006 році вийшов американський однойменний ремейк цього фільму. Сюжет фільму є таким, молодий програміст такуті покінчив життя самогубством, але перед своєю смертю віддав свій знайомій Міті Кудо таємничу дискету із якимись дивними зображеннями. В житті дівчини починають відбуватись якісь дивні речі. Тим часом студент Рьосуке Кавасіма зайшов на якийся розважальний сайт на якому знаходить фразу “Ти хочеш побачити привидів”, а потім бачить зображення не сильно приємних людей. Все це здаося йому дивним і він звертається за допомогою до програміста Харуе Куросави. [31,77]

Тим часом Ябе, друг Тагуті, приходить в його будинок, де знаходить лист з написом “Інструкція до забороненої зони”, після чого він потрапляє до таємного приміщення в будинку, де зустрічає привида. Після цього він стає зовсім іншою людиною. Міті бачить як якась жінка покінчує життя самогубством, стрибаючи з даху. [63,172] Харуе отримує доступ до таємничого сайту. Також вона знайомить Кавасіму з іншим студентом - Йосідзакі, який говорить йому, що світ привидів є переповненим і тепер вони намагаються захопити світ людей.

Проблеми починаються і в інших людей. Шеф Міті намагається ізолювати себе, заклеївши щілини у своєму будинку червоною липкою стрічкою, згодом він зникає безвісти. Коли дівчина намагається його знайти, то натрапляє на привидів. На Дзюнко, подружку Міті, ця подія дуже сильно вплинула, в негативному плані. [31,78] Врешті-решт вона просто розсипається у прах. Кавасіма намагається провідати Харуе, яку знаходить у дуже поганому стані. Вона помічає що світ робиться порожнім. Згодом вона теж зникає безвісти. По телевізору Кавасіма бачить перелік безкінечного списку людей, які зникли, але згодом на одному із токійських мостів він зустрічає Міті.

Вони вирушають на пошуки Харуе, яку знаходять на покинутому заводі. Але при їхній появі дівчина стріляє собі в голову. Вони намагаються втекти звідти, але помічають, що в них закінчився бензин. При спробі знайти пальне на заводі Кавасіма потрапляє у заклеєну кімнату, де зустрічає привида який говорить йому що смерть - це вічне вічна самотність. Тим не менш йому вдається якось вибратись, і Міті вивозить ослаблого Рьосуке із Токіо. Вони йдуть до порту, де знаходять моторну лодку і назавжди покидають помираючий світ. [31,78] Перед цим Міті бачить як на місто падає американський військовий літак з повним боєкомплектом, який зничує більшу частину порту. В морі їх підбирає корабель, який прямує до Латинської Америки, бо звідти ще надходять сигнали. Однак Кавасімі не вдається залишитись у світі людей.

“Дзвінок” було знято 1998 року режисером Хідео Накато по однойменному роману Кодзі Судзукі. Пізніше цей фільм теж було перезнято у США, а також у Південній Кореї.

Сюжет фільму крутиться навколо репортера Рейко Асакави, яка розслідує таємничу смерть своєї племінниці та її друзів, які навчалися в одній із токійських шкіл. Фільм починається з того, що її племінниця чує страшну історію від своєї подруги, яка розповідає їй популярну в їхній школі байку про привида. [33,250] Один підліток хотів записати телепрограму на відеокасету, але помилився в налаштуваннях, в результаті чого на касету було записано дивний відеоряд, в кінці якого якась жінка дивиться з екрану на глядача і говорить тому, що через тиждень він помре. Через тиждень цей підліток чує телефонний дзвінок, коли той піднімає слухавку, то знову чує голос жінки з касети, а наступного дня його вже знаходять мертвим.

Племінниця Рейко, яку звали Томоко сильно злякалася цієї історії, адже тиждень тому вона та троє її друзів теж бачили цей запис на касеті і чули голос по телефону. Ввечері цього ж дня Томоко помирає, а подруга, яка була з нею в момент смерті, сходить з розуму. Як з’ясувалося пізніше, тим же вечером помирає троє її друзів, які бачили цей запис. Причину смерті встановити не вдається, медики припускають, що вони померли від зупинки серця. У всіх померлих на обличчях були гримаси жаху.

Тітка Томоко - Рейсо Асакава починає розслідування її смерті та друзів своєї племінниці. В першу чергу її зацікавила ця шкільна байка. Згодом вона дійшла висновку що ця байка є не вигадкою, а реальністю. Про це свідчило два факти. [33251]

Перший факт - це те, що її племінниця та її друзі всім розповідали однакову історію про переглянутий ними таємничий відеозапис, а отже, на її думку, вони дійсно його бачили.

Другий факт - спільне фото її племінниці разом із друзями, яке вони зробили після перегляду відеозапису. На цьому фото у кожного з них обличчя було сильно скривленим.

Асакава приїзжає до будинку у сільській місцевості, де відпочивали підлітки, там вона знаходить відеокасету із проклятим записом. Вона її переглядає і далі все відбувається один в один як в тій байці. [33,258] Згодом вона зрозуміла, що їй залишилось жити всього тиждень. В ході своїх роздумів, що їй робити далі, вона вирішила звернутись по домогу до свого колишнього чоловіка, Рюдзу Такаями, який володів деякими скромними екстрасенсорними здібностями. Разом вони починають розслідування, щоб з’ясувати зв’язок між відеозаписом та дивними смертями.

Спочатку Такаяма намагається переконати Асакаву в тому, що запис не може бути небезпечним сам по собі, для чого переглядає її сам. Жодного дзвінку не відбувається. Такаяма бере собі копію запису та починає досліджувати його, щоб визначити її автора. Але через кілька днів, коли вони відвідують будинок. Де було знайдено першу касету, дзвінок роздається. Та й сам Такаяма відчуває, що вони мають справу дійсно з чимось потойбічним. Крім того, син Асакави також, випадково дивиться проклятий запис, до того жвона стверджує, що це Томого вмовила його переглянути, а ще вона продовжує її бачити, незважаючи на те, що вона померла.

Рослідування займає весь тиждень й виводить Асакаву і Такаяму на історію сорокарічної давнини про жінку-екстрасенса та її доньку Садако, яка могла вбивати людей лише за допомогою свого бажання. [33,259] В останні години, які були відведені Асакаві, вони вирішують знайти залишки Садако, яку вбив її власний батько, а тіло доньки викинув у колодязь в своєму будинку. Вони сподіваються на те, що вони зупинять прокляття, якщо передадуть залишки дівчини її родичам для нормального захоронення.

 Вони так і зробили. В назначений термін Асакава не помирає, наші герої думають, що вони позбулися прокляття. Але наступного дня помирає Такаяма. Виявляєтья що ще нічого не завершилось і прокляття продовжує діяти. Асакава намагається зрозуміти чому смерть обійшла її. Спочатку вона вирішила прийти додому до Такаями. [64,159] Там вона бачить його привид, який знаками показує їй розгадку. Виясняється що на відміну від всіх попередніх людей, що загинули, тільки вона зробила копію запису і показала її іншій людині, яким виявився Такаяма. Виявляється, що скасувати прокляття неможливо, можна тільки передати його іншій людині. Взявши відеомагнітофон та касету Асакава поспішає до свого сина. На цьому фільм завершується.

Даний фільм має досить таки сильну атмосферу, яка затягує глядача та не дає йому розслабитись до кінця фільму. “Дзвінок” було знято у похмурих тонах, а також незвичайних для американського та європейського кіно ракурсах, що теж добре грало на атмосфері фільму. [33,261] Також кінцівка фільму була побудована не так як в американському кіно. Після того як головні герої, здавалося б досягли перемоги. І повинен був відбутися “хепі-енд” але він все ж не відбувається і фільм має сумну кінцівку.

“Прокляття” було знято у 2002 році режисером Такасі Сімідзу. Сюжет фільму є таким. Молоде подружжя переселяється до нового будинку. Але від сусідів вони чують страшну історію про свій новий будинок. Багато років тому в їхньому будинку жила сім’я, але відбулася трагедія. Чоловік з невідомих причин вбив свою жінку, а їхній шестирічний син, якого звали Тосіо зник безвісти. [33,262] Також подружжю розповіли, що жінка, коли помирала прокляла свого чоловіка і це місце і що будинок є проклятим і їм небезпечно в ньому знаходитись.

Згодом прокляття втілилось у реальність і молоде подружжя померло. Але ця подія була тільки початком у кривавому ланцюжку смертей та таємничих зникнень.

Загалом, наприкінці 1990-х - на початку 2000-х рр. японські фільми жахів отримали неабияку популярність за межами Японії. Цьому сприяла їхня самобутність, незвичні та нові на той час, рішення японських режисерів, та й взагалі вони мали чудову атмосферу таємничості. Також більшість фільмів жахів так чи інакше орієнтувалися на японських легендах про привидів. Взагалі, на мою думку, іноземним глядачам сподобалось саме самобутність та новизна японських фільмів. Адже вони, несли в собі, дійсно щось нове для американських та європейських глядачів.

Завдяки японським фільмам про жахи, культурою країни, що сходить знову зацікавились західні глядачі та режисери. Слід зазначити, що по всім трьом фільмам, які я описував зверху було знято американські римейки. Режисери із США намагалися повторити успіх цих стрічок, але їм не вдавалося відтворити ту ж самобутню атмосферу жаху та приреченості, що була в цих фільмах. [34,16] До того ж, японські фільми жахів, в цілому,мали великий вплив на подальший розвиток американської кіноіндустрії і задали тон для майбутніх американських фільмів жахів на щонайменше, найближчі 10 років.

У майбутньому ці фільми матимуть дуже великий вплив на розвиток американської індустрії фільмів жахів. Американські кінорежисери будуть ще багато разів повторити успіх японських фільмів жахів, але вони щоразу будуть зазнавати провали. Причина цього полягає у специфіці японських фільмів. В Японії режисери намагаються налякати глядача гнітючою атмосферою, тоді як у США довгий час намагались лягати своїх глядачав тільки скрімерами. І коли вже американці намагадись знімати свої кіно, яке бути використовувати саме атмосферу, як елемент страху, то в них не вдавалось зробити це повною мірою. Бо в них, на жаль не вистачало досвіду.

Наприкінці, хотів би зазначити, що японські фільми жахів, парадоксально отримали велику популярність у країнах заходу. І це при тому. що вони сильно поступалися фінансуванням американським стрічкам, Такою популярність вони перш за все завдячують завдяки таланту японських режисерів, які змогли зробити чудову атмосферу жаху та приреченості у своїх фільмах, а також повною мірою висловити свої думки та ідеї на екрани. Також ці фільми довели всім, що японська культура є багатогранною та цікавою і що вона може вразити будь-кого своїми історіями.

**Розділ 5. Сучасний вплив японської культури на кінематограф США.**

**5.1. Всплеск уваги до японської культури на початку ХХ ст. на прикладі фільмів “Матриця”, “Останній самурай” та “Вбити Білла”.**

На початку ХХ ст. у США сильно виросла зацікавленість японською культурою. Саме в цей час американські режисери зняли найбільш культові фільми, в яких чітко простежується зацікавленість японською культурою.

“Матриця” - американо-австралійський науково-фантастичний бойовик, знятий братами Вачовські за власним сценарієм і спродюсований Джоелом Сільвером. Головні ролі виконали Кіану Рівз, Лоренс Фішберн, Керрі-Енн Мосс та Х'юго Уівінг/ Фільм вийшов на екрани США 31 березня 1999 року і послужив створенню однойменної медіафраншизи, до якої увійшли ще 4 фільми, комікси, комп'ютерні ігри та аніме. [36,122]

Фільм зображує майбутнє, в якому реальність, існуюча для більшості людей, є насправді симуляція типу “мозок у колбі”, створена розумними машинами, щоб підкорити та утихомирити людське населення, тоді як тепло та електрична активність їхніх тіл використовуються машинами як джерело. енергії. Дізнавшись про це, хакер на прізвисько Нео виявляється втягнутий у повстанську боротьбу проти машин, в яку також залучені інші люди, які звільнилися з «світу снів» і вибралися в реальність.

Картина викликала значний резонанс у сфері філософської думки, обговоренню її алегоричного змісту присвячено численні статті. [36,123] Найбільш повну відповідність ідеї “Матриці” знаходять у платонівському міфі про Печеру; крім того, у фільмі міститься ціла низка філософських, релігійних та художніх ремінісценцій. Серед можливих джерел натхнення для створення фільму також називаються гностицизм, кіберпанк та хакерська субкультура, “Аліса в Країні чудес”, повість Айзека Азімова “Професія”, роман Артура Кларка «Місто та зірки», гонконзькі бойовики та аніме.

2012 року фільм увійшов до Національного реєстру фільмів Сполучених Штатів Америки.

Також, я б хотів би зазначити, що автори фільму не приховували того, що вони надихалися японськими анімаційними фільмами Акіра та Привид у обладунках. Саме з цих аніме вони перейняли ідеї такого жанру як кіберпанк, та втілили їх у своєму кіно. Тому, на мою думку у Матриці простежується вплив японського кіберпанку, який зародився на початку 1990-х рр.

“Останній самурай” - американська пригодницька драма Едварда Цвіка за сценарієм Джона Логана. Фільм було висунуто на 4 премії “Оскар”, має 15 нагород та 39 номінацій. [65,51]

Фільм є художньою інтерпретацією подій, що відбувалися в Японії в другій половині дев'ятнадцятого століття, а саме в переломний для Японії момент запровадження всіляких модернізацій за західним зразком, віянь з Європи та Америки як щодо самого побуту, так і щодо тактики ведення війни.

Сюжет фільму крутиться навколо американського військового у відставці Нейтана Олгрена, який був запрошений до японської армії в якості інструктора. [36,124] Його метою було, швидко модернізувати японську армію та підготувати її до боротьби із повстанцями, які в той час повстали проти сьогунату. Але в першому ж бої його було взято у полон. Далі фільм описує те, як він живе у таборі повстанців і згодом проникається японською культурою та захоплюється ідеями самураїв.

Творці фільму “Остані самурай” сильно надихалися японськими фільмами про самураїв 1970-1980-х рр. [36,125]Це дуже сильно видно в ідеях, які фільм намагається нам показати, а також в тому як він прославляє самурайську ідеологію та взагалі японську культуру.

“Вбити Білла” - американський кримінальний бойовик, перша частина однойменної дилогії режисера та сценариста Квентіна Тарантіно з Умою Турман та Девідом Керрадайном у головних ролях. Сюжет розвивається нелінійно, що притаманно творчості режисера. [36,127]

Даний фільм було знято під явним впливом японської культури. Сценарій фільму відсилає нас до ідеології японських самураїв і є яскравим прикладом того як саме японська культура впливає на японську кіноіндустрію.

Загалом, як ми бачимо. То на початку ХХІ ст. вплив японської культури на американське кіномистецтво досяг своєї кульмінації. Відомі американські режисери почали знімати свої фільми надихаючись японською культурою, в тому числі переймаючи певні ідеї з японських фільмів та аніме.

**5.2. Сучасний вплив японських кайдзю фільмів на американську кіноіндустрію.**

В 1990-х рр. сильно зростає зацікавленість американськими режисерами франшизою про Годзіллу. І надихаючись японськми фільмами вони починають створювати власні фільми на таку тематику.

Доля кайдзю-ейга в Голлівуді донедавна не складалася. Роланд Еммеріх у 1998 спробував повернутися до нульової позначки: його Годзілла - гіпертрофована ігуана без будь-яких надздібностей, вразлива перед земною зброєю, за параметрами та поведінкою близька редозавру 1953 року. Створення Еммеріха навіть не включено до бестіарію кайдзю і удостоєно принизливо обрізаного імені Зілла. Японці відібрали у Еммеріха права на сіквел, а в «Фінальних війнах» справжній Годзілла легко обробляється з ігуаною. [32,280]

Цікавіші роботи, які не мають прямого відношення до японського продукту, проте використовують його образи та драматургію, - “Монстро” (2008) Метта Рівза та “Тихоокеанський рубіж” (2013) Гільєрмо дель Торо.

Оригінальна назва “Монстро” - Cloverfield, "Поле конюшини" - це місцевість у Центральному парку Нью-Йорка, де, відповідно до вступного титру, знайшли відеокамеру із записом катастрофи. Рівз деконструював історію про кайдзю набагато радикальніше, ніж Банно в “Годзіллі проти Хедори”, запровадивши малобюджетну імітацію документальної зйомки та невідомих акторів. Фільм нібито знятий на аматорську камеру одним із героїв, які святкували від'їзд приятеля на роботу до Японії.

Втім, відсутність хепі-енду, вміло затушковані спецефекти, мокументаристська оптика - вторинні відмінності. Порушено базову установку: Рівз змінює кут спостереження, зменшує жахливе на користь людського, виділяючи з охопленої панікою натовпу групу пересічних городян, які не мають уявлення про те, що відбувається. Новація - у цьому зміщенні: побачити катастрофу очима кількох фігурок із масовки, яка зазвичай кидається між армією, телекамерами та монстром. «Монстро» - інверсія практично у всьому аж до фіналу, де ядерний удар наноситься по Манхеттену, щоб покінчити з агресором. [32,281]

Стилізація додає переконливості, що відбувається, але масштаб будь-якого лиха визначається інтимною людською присутністю. Ці індивідуальні пропорції тут є: сервіровані столики манхеттенських ресторанів, засипані бетонною крихтою; шалений втікач, який волає до героїв чистою білоруською; нарешті, монстр з гнівно роздутими червоними щічними бульбашками, схилився над оператором, що впав. Крім уваги до деталей, Рівза з Банно поєднує прагнення показати вторгнення як фанатизм. Ближче до фіналу, коли починається світанок, історія набуває завершених рис кошмару, в якому монстр женеться саме за тобою - і незмінно наздоганяє, в якому віддаленні ти не знаходився б.

Кайдзю не раз появляється перед об'єктивом, але завжди фрагментарно, побіжно. Його приходу немає пояснень, він тут просто і фатально. Колористично не надто відмінний від міського ландшафту, ніби сплавлений з уламків будівель, з пилу стін, що руйнуються, він ідеально вписується в скорботні ним квартали - не джерело страху, а, власне, сам страх, проекція множинних неврозів, що пустили коріння в Нью-Йорку після вересня і навіть раніше: обов'язкова складова психогеографії Манхеттена - передчуття неминучого краху цього місця, приреченого своєю красою. Поле конюшини згорить і, ймовірно, хтось встигне зняти про це фільм. [32, 281]

Через п'ять років, 2013-го, студія Legendary випустила менш вільну інтерпретацію кайдзю-ейга - “Тихоокеанський рубіж”. Дель Торо запозичив у японців власне кайдзю (вони тут так і називаються), прибульців - ті прориваються з паралельного виміру через розлом у земній корі - і пілотованих надроботів, вперше кинутих у бій у “Годзіллі проти Мехагодзили” (1974).

Роботами - “єгерями” - керують пари пілотів через систему нейронного зв'язку. Прибульці у “Рубежі” не просто керують кайдзю - вони їх вирощують. [32,283] Генномодифіковані гіганти з кожним разом виявляються більш удосконаленими, здолати їх дедалі важче. Перемога здобувається, як завжди, поєднанням командних зусиль та особистих сантиментів. Пілотам “єгерів” важливо бути телепатично сумісними; саме глибиною емпатії забезпечується перевага землян. Рівень видовищності цілком стерпний, жанрові вимоги витримані: є божевільні вчені (два комічні брати), шахраюватий підприємець (Рон Перлман), який побудував на кайдзю цілу індустрію, химерну дрібницю з ескорту чудовиськ. Принципова розбіжність - кайдзю зовсім позбавлені індивідуальності, діють виключно як живі машини загарбників, варіації лише в бойовому оснащенні. Бадьора голлівудська мораль закриває усі рахунки у фіналі.

Ці три американські стрічки тією чи іншою мірою намагалися відродити суперящера на іншому узбережжі Тихого океану. І ось 2014-го Legendary випустила “Годзілу”. Цього разу вільності виключено. Британець Гарет Едвардс, який розпочинав як незалежний режисер, врахував усі вимоги жанру. [32,284] Сюжет побудований навколо сімейної драми: 1999-го інженер-ядерник (Брайан Кренстон) втрачає дружину (Жюльєт Бінош) під час незрозумілої аварії на атомній станції в Японії і кладе життя, щоб дізнатися правду. Його син (Аарон-Тейлор Джонсон) - військовий сапер - спочатку не поділяє одержимості батька, але потім приєднується до пошуків.

Едвардс дотримується традиції “гуманного Годзілли”, який воює на боці людей проти інших кайдзю на ім'я ГННУС - подібності до 90-метрового москіту. Японія представлена доктором Серізовою (прізвище запозичено у винахідника «руйнівника кисню»), але введено реалії, близькі американському глядачеві. Годзілла і ГННУС породжені не бомбою, а еволюцією в незапам'ятні часи. Є конспірологія: виявляється, ядерні випробування 1950-х проводилися з метою вбити Годзілу, що уряд, природно, приховує. Армія значно стріляти і підривати, не слухаючи інтелектуалів, через що ставить під загрозу життя цивільних. Героями рухає любов до сім'ї, порятунок цивілізації на другому місці.

Едвардс не наважився повністю порвати з банальностями і Японії, і Голлівуду, через що мелодраматичні колізії неабияк обтяжують фабулу. Одночасно він намагається максимально урізноманітнити появи і поєдинки кайдзю: фрагментує їх виходи в кадр, показує битву монстрів через вікна, у телевізорі, на задньому плані, а ще накидає на епізоди боїв сутінкову патину, через що монстри виглядають як горгуллі, що ожили, а вся сцена набуває характеру мегаломанської галюцинації. [32,285] Наскільки безбарвними є людські характери, настільки ж витончена анімація тварин, а їх озброєння значно вдосконалено. ГННУС генерує електромагнітний імпульс і вимикає всю техніку приматів, а Годзілла, запалюючи потрійний гребінь із загрозливим машинним звуком, вивергає потоки блідо-блакитної плазми. Едвардс постійно показує чудовиськ і наслідки їхніх дій у порівняльних масштабах, що дозволяє продукувати вражаючі сцени: король-ящір пливе поряд з кораблями ВМФ США, що супроводжуються на його тлі, ідучими іграшками; ГНУС пікірує в океан як титанічна стріла, пущена розгніваним богом; два кайдзю тупцюють по злітній смузі аеропорту Сан-Франциско. Годзила має небачену раніше тваринну грацію. Свій промінь застосовує рідко, але з ефектністю пекельного Діснейленду. Він перебуває на екрані лише вісім хвилин, але заради цих кадрів можна витерпіти театральні сльози героїв.

“Годзілла” 2014-го увійде в історію циклу завдяки довгоочікуваним удосконаленням. З іншого боку, за всіх недоліків, Едвардсу вдалося нарешті вивести Годзиллу з японської колиски. Для Кайдз почалася нова епоха, яку вже назвали Legendary. [32, 286]

Японці на хвилі пожвавлення інтересу до створення навесні 2015-го присвоїли Годзіллі звання почесного громадянина токійського району Сіндзюку, а наступного року випустили “Годзілу: Відродження” (Хідеакі Анно, Сіндзі Хігуті), але, схоже, нічого не навчилися. Більшість часу витрачається на погано зіграну науково-бюрократичну балаканину або на безглузді артобстріли, а спецефекти виглядають як справжня самопародія. Водночас, запланований у прокат наприкінці травня “Годзілла 2: Король монстрів”, де стикаються Годзілла, Мотра, Родан і Кінг Гідора, візуально спирається на неоготичну естетику Едвардса.

Загалом, японські фільми про Годзіллу, які були зняті у 1970-1980-х рр. ХХ століття мали великий вплив на деяких американських режисерів ХХІ ст., які сильно надихалися цими фільмами. В наш час вийшло кілька американських версій Годзілли, а також фільми “Тихоокеанський рубіж” та “Монстро”, в яких теж видно сильний вплив японських кайдзю-фільмів минулого століття.

У висновку, хотів би наголосити на тому, що японські кайдзю фільми мали великий вплив на американські фільми в жанрі апокаліпсису.

**Розділ 6. Сучасний вплив японської культури на мультиплікацію США.**

Сучасний вплив японської культури, а передовсім її анімації на сучасну мультиплікацію у США є досить таки відчутним. Зараз деякі американські аніматори активно співпрацюють із японськими аніматорами. Вони активно переймають їхній досвід та використовують вже у своїх проектах. Також, слід зазначити, що зараз саме японська анімація є найбільш популярною у світі і саме вона задає тон розвитку всій анімаційній індустрії.

На анімацію США вплинуло досить таки багато японських анімаційних фільмів та серіалів. Американські аніматори переймали досвід, а також деякі прийоми анімації у своїх японських колег. Найбільший вплив на американську анімацію мали такі проекти як: “Зошит смерті”, “Атака титанів”, “Ванпанчмен”, “Наруто”, “Ковбой Бібоп”, “Сталевий алхімік” та багато інших аніме.

“Ковбой Бібоп” розповідає нам про мисливців за головами Спайка Шпігеля та Джека Блека, які подорожують на космічному кораблі під назвою Бібоп та ловлять за гроші злочинців. Згодом їхня команда поповнюється ще трьома членами екіпажу: Фей Валентайн, Ед, а також собака Айн, яка за припущеннями може бути найрозумнішою собакою у світі. Взагалі сюжет серіалу не має чіткого сюжету, кожна серія це окрема історія, яка розкриває минуле персонажів, або розповідає про їхні цікаві будні мисливців за злочинцями. Також аніме піднімає теми дружби та взаємодопомоги. [28,17]

Слід зазначити, що “Ковбой Бібоп” отримав чималу популярність за кордоном, зокрема і в Україні. Багато хто познайомився з аніме завдяки цьому серіалу. На мою думку, це аніме отримало таку популярність, не тільки завдяки гарному сюжетові та добре проробленому світові, а ще й завдяки чудовій роботі художників, котрі до найменших дрібниць відтворили світ, в якому жили герої аніме. Саме їхня робота стала візитною карточкою серіалу.

“Сталевий алхімік” - сьонен-серіал створений у 2004 році студією Боунс. Це одне з найкращих аніме відомих мені. Сюжет аніме розповідає нам про історію двох братів Елріків: Едварда та Альфонса. Також автори приділили увагу правилам світу в якому живуть головні герої. В їхньому світі є алхімія, яка є по суті магією і завдяки ній можна створити все що завгодно. Але за правилами, щоб щось створити треба щось і віддати. [35,232]

Мульт-серіал починається тоді, коли в головних героїв помирає мати, і вони вирішили її воскресити, незважаючи на те що це робити заборонялося. Як згодом виявиться процес воскресіння був невдалим і під час цього солодший брат втратив власне тіло, але його душа перемістилася в обладунки і він не загинув, а старший брат втратив руку та ногу. Згодом брати дізнаються, що існує філософський камінь, за допомогою якого можна відтворити будь-яке своє бажання. Брати вирішують за будь яку ціну знайти цей камінь та повернути свої тіла.

“Сталевий алхімік” - це чудове аніме, яке піднімає теми взаємовідносин у сім’ї, дружби та соціальної нерівності. Також в серіалі є певні релігійно-філософські та антимілітарні мотиви.

“Зошит смерті” - це аніме в жанрі детектив, сьонен, містика. Сюжет розповідає нам про учня старшої школи Йогамі Лайта, який випадково знаходить зошит смерті. [35,233] Якщо в цьому зошиті записати чиєсь ім’я та прізвище та дату смерті, то ця людина помре. Лайт завдяки цьому вирішує очистити весь світ від злочинців записуючи в зошит їхні імена. Але згодом його охоплює жага до влади і він починає вважати себе майже Богом. Згодом від його рук починають гинути невинні люди. Влада звертає увагу на ці надзвичайні вбивства та вирішує найняти всесвітньо відомого детектива під псевдонімом “Л”. Після цього і починається протистояння цих двох людей.

Дане аніме стало популярним у всьому світі, завдяки несподіваним сюжетним поворотам та цікавій концепції світу. Свого глядача воно знайшло і в країнах пострадянського простору, де стало дуже популярним серед аніме ком’юніті.

“Атака Титанів” – аніме-серіал знятий студією “Вайт Студіо” у 2013 році. Першоджерелом аніме була однойменна манга Хадзіме Ісаями. Даний серіал знято в жанрі сьонен-аніме в пост апокаліптичному сеттінгу. [35,235]

Сюжет розповідає нам про життя головного героя Ерена Єгера та ого друзів. Одного дня на його місто нападають гіганти, під час цього нападу гине його мати і він вирішує стати військовим та знищити всіх гігантів. Слід зазначити, що автори аніме приділили багато уваги опису світу в якому відбуваються події серіалу. [35,236]

Загалом, “Атака гігантів” отримала величезну популярність у світі. Це було перше аніме, яке вийшло за межі аніме-ком’юніті, і люди, які раніше не цікавились японською анімацією звернули на неї увагу. Цей серіал вніс величезний внесок в популяризацію аніме у всьому світі.

Ці аніме є одними із найбільш популярних за останні 20 років. Завдяки ним японська анімація стала всесвітньовідомою та дуже популярною у країнах Заходу, в тому числі і в США. Згодом, у США та інших країнах, навіть сформувалась субкультура шанувальників японської анімації.

Слід зазначити, що через аніме Японія також намагається популяризувати свою культуру і тому анімація виступає як елемент такої собі м’якої пропаганди, який є досить таки вдалим. В даний момент японська анімація має великий вплив не тільки на американську анімацію в цілому алн частково ще й на американське суспільство.

Також з японськими анімаційними компаніями тісно співпрацює американський стримінговий сервіс “Нетфлікс”, який є популярним у США та в деяких інших країнах. Завдяки цій співпраці японські аніматори можуть більш ефективніше поширювати свій продукт у США, а “Нетфлікс” отримує великі кошти від прав на показ аніме у своїх сервісах. Також американська компаніє фінансує деякі японські проекти, що безумовно є позитивним явищем для японської анімаційної індустрії.

Зараз є досить таки багато спільних американо-японських проектів, які частково фінансував “Нетфлікс”, але анімацією займались японці. Також ці аніме доступні для перегляду на сервісах даної компанії. До таких проектів можна віднести: “Ванпанчмен”, “Кастлванія”, “Моб психо 100”, “Сім смертних гріхів”, “Хантер Х хантер”, “Шалений азарт” та багато інших. [35,237]

“Ванпачмен” - аніме, зняте студією “Медхаус” у 2015 році. Воно було в жанрі комедія та фантастика. Головним героєм серіалу є чоловік на ім’я Сайтама. Його особливістю є те, що він з одного удару може перемогти будь-кого. Згодом у нього з’являється учень на ім’я Генос і вони разом вирішують вступити до академії героїв. Це аніме вчить людей дружбі, взаємодопомозі, а також воно мотивує ніколи не зупинятись та йти до своєї мети.

Дане аніме теж отримало неймовірну популярність у всьому світі, завдяки чудовим візуальним ефектам та гарному і смішному гумору. Особливістю серіалу є те, що він є своєрідною сатирою на фільми про супер-героїв. В ньому висміюється багато кліше з цього жанру. [35,240]

“Ванпачмен” став дуже популярним у США. Даний мульт-серыал сильно цінують за чудову анімацію та неординарний сюжет. Його можна вважати всесвітнім стандартом того, як треба анімувати фільми про супергероїв. У США вийшов свій аналог “Ванпачмена” у 2021 році під назвою “Непереможний”. Даний фільм було знято по американським коміксам і ідеї фільму теж сильно відрізнялись від ідей “Ванпанчмену”, але автори взяли багато саме анімаційних прийомів із ванпанчмена і перенесли їх у свій фільм. Тому вплив японського метра анімації на американський мультфільм є очевидним.

Анімаційний серіал - “Кастилванія”. Його було знято у 2017 році. Серіал мав досить таки гарний успіх і в майбутньому його було продовжено ще на 3 сезони. Сюжет ані міме розповідає нам про Тревора Бельмонта, який походить із старовинного роду мисливців за вампірами. Він разом із своїми друзями намагається врятувати Валахію від вторгнення вампірів під керівництвом графа Дракули. [35,250]

“Кастлванія” була знято по мотивам гри “Castlevania III: Dracula’s Curse”, яка вийшла ще в 1989 році. Даний проект по суті став першим успішним американським аніме-серіалом знятим по мотивам відеогри. В майбутньому американські компанії побачать в цьому гарний старт-ап для своїх вкладень і американські аніматори створять ще кілька успішних аніме-серіалів за мотивами відеоігор. До таких проектів можна віднести “Аркейн”, “Кіберпанк, ті що біжать по краю”, “Дота: кров дракона” та “Відьмак: кошмар вовка”.

Особливу увагу я б також хотів би привернути до аніме-серіалу “Кіберпанк, ті що біжать по краю”, бо воно було знято не американським аніматорами, а японськими але в тісній співпраці з їхніми іноземними колегами, а також про повній їхній фінансовій підтримці. Це аніме було створено японською компанією “Trigger” на замовлення польської компанії “CD Prpject Red” у 2022 році за мотивами гри “Кіберпанк 2077”. Даний серіал отримав дуже гарні оцінки та став чудовим прикладом успішної взаємодії японських компаній, які займаються анімацією з їхніми колегами з інших країн.

Загалом, можна сказати, що останнім часом посилилась співпраця американських компаній із японськими. [35,262] Також у США почали частіше знімати анімаційні серіали по мотивам відомих відеоігор, дана тенденція прийшла з Японії, де більшість аніме створюють по мотивам вже відомих манг або деяких відеоігр. Взагалі створення анімаційних-серіалів по мотивам відеоігр – це один із головних трендів сучасної американської анімації.

**Висновки**

Історія нинішньої цивілізації будується на принципах мультикультурності та культуртрегерства. Вагоме місце в культурі сучасного світі посідають американська та японська культури. Нами було зроблено спробу розглянути культурні маркери японської культури в американській кінематографії як історичне джерело.

Сучасний вплив японської культури на кіноіндустрію США в наш час є беззаперечним. Американські режисери в пошуках натхнення часто звертали свій погляд у бік країн Сходу в Тому числі і в бік Японії. Але, слід зазначити, що перед тим як стати впізнаваною та популярною у США японська культура пройшла довгий шлях свого власного розвитку.

У період до початку Другої світової війни японська анімація розвивалась досить таки самобутньо хоч і під деяким впливом французької та італійської школи кіномистецтва. Але вже у післявоєнний період саме американська культура почала сильно впливати на японську. Вплив американських кіностудій, а також анімаційних фільмів був дуже сильним і японці багато чого перейняли із цієї співпраці.

Але вони не стали повністю копіювати американську культуру, а взяли за основу як фундамент здобутки американської кіноіндустрії і на основі цього створили власне самобутнє кіно.

Вплив же саме японської культури на американську кіноіндустрію розпочався на початку 1970 рр., але свого апогею досяг у 1990-х. Саме в цей період дуже популярними стали фільми Акіри Куросави. Цей режисер став дуже популярним у США та в інших країнах, хоча в самій Японії його творчість не була популярною. Він зняв кілька фільмів на самурайську тематику, які й понині вважаються класикою світого кіно. Його фільми мали великий вплив на перший фільм “Зоряні війни”(1999) та “Неймовірна сімка” (1960). Творчість Акіри Куросави сильно сприяла популяризації японської культури на Заході, а також завдяки його фільмам з японським кіно познайомилась велика кількість глядачав за межами Японії.

У 1970 рр. в Японії також почав розвиватися фільм кайдзю-фільмів, який досяг апогею свого розвитку вже у 1980 рр. Але американські режисери зацікавилися цим жанром тільки аж на початку ХХІ ст. і зняли кілька власних римейків японських фільмів. Загалом, фільми даного жанру мали великий вплив на американські фільми в жанрі наукового фентезі.

Також у 1970-1980-х рр. Японією зацікавлюються деякі ілюстратори коміксів, що теж сприяє проникненню японської культури в американські маси. В цей період стає дуже популярним комікс про черепашок-ніндзя, по якому згодом було знято і мульт-серіал.

У 1980-х рр. також набирають популярності фільми про японські бойові мистецтва. Це відбувалося на фоні тотальним захопленням західної аудиторії фільмами про східні бойові мистецтва, які в той час були досить таки популярними.

На початку 1990-х рр. у США починає набирати популярності японська анімація. Завдяки ній в американській популярній культурі став популярним та4кий жанр наукової фантастики, як кіберпанк, який після виходу фільму “Матриця” почне набирати велику популярність у США. Також слід зазначити, що вже на початку 2000-х рр. у США починає формуватися ціла субкультура шанувальників японської анімації, що згодом підштовхнуло американські компанії тісніше працювати з японськими. А ще американські аніматори почали переймати японські методи рисовки і створювати анімацію більш схожу на японську.

Також, слід зазначити, що наприкінці 1990-х рр. у США дуже популярними стали японські фільми жахів, які заворожували глядачів своєю гнітючою атмосферою. Загалом, ці фільми мали великий вплив на подальший розвиток американської хоррор-індустрії. Також деякі режисери з Голлівуду спробували зняти свої римейки японських фільмів, але вони вже не мали такої популярності як оригінали.

Якщо ж говорити про сучасний вплив японської культури на американський кінематограф та мультиплікацію, то даний вплив безумовно присутній. Американські мультиплікатори поступово намагаються переймати досвід своїх японських колег. А деякі режисери повністю надихаються японською культурою при зйомках своїх фільмів. Це чудово видно в таких стрічках як “Вбити Білла” та “Останній самурай”.

Загалом японська культура змогла сильно проникнути в кінематограф та мультиплікацію США. І це можна дуже легко простежити. По-перше, популярні японські проекти американські режисери та мультиплікатори дуже часто намагаються повторювати, що вже свідчить про їхній певний вплив. По-друге, деякі відомі американські режисери не приховували свого захоплення японським кіно та аніме. І що вони надихалися деякими з них при зйомках своїх стрічок. По-третє, американські аніматори поступово намагаються переймати японський досвід анімації та створювати американську анімації із нотками японської специфіки.

Також, слід зазначити, що в першій половині ХХ початку саме американський кінематограф та мультиплікація мали великий вплив на розвиток японської індустрії кіно та анімації. А вже в наш час японська популярна культура має більший вплив на американську.

**Список використаних джерел та літератури.**

**Джерела:**

1. Акіра [Відеозапис] / реж.-аніматор Кацухіро Отому; TMS Entertainment., Анімаційний фільм вийшов на екрани в 1988 році.
2. Атакуючий Титан [Відеозапис] / реж.-аніматор Тецуро Аракі; Wit Studio., Анімаційний серіал вийшов на екрани в 2013 році.
3. Ванпанчмен [Відеозапис] / реж.-аніматор Сінго Нацуме; Madhouse., Анімаційний серіал вийшов на екрани в 2015 році.
4. Вбити Білла [Відеозапис] / реж. Квентін Тарантіно; A Band Apart., фільм вийшов на екрани у 2003 році.
5. Годзілла [Відеозапис] / реж. Ісіро Хонда; Toho., фільм вийшов на екрани у 1954 році.
6. Годзілла проти Кінга Гідори [Відеозапис] / реж. Кадзукі Оморі; Toho., фільм вийшов на екрани у 1991 році.
7. Годзілла проти Хедори [Відеозапис] / реж. Йосиміцу Банну; Toho., фільм вийшов на екрани у 1971 році.
8. Годзілла, Мотра, Кінг Гідора: Монстри атакують / реж. Сьосуке Канеко; Toho., фільм вийшов на екрани у 2001 році.
9. Дзвінок [Відеозапис] / реж. Хідео Наката; Imagica Corporation., фільм вийшов на екрани у 1998 році.
10. Євангеліон нового покоління [Відеозапис] / реж.-аніматор Анно Хідеакі; GAINAX., Анімаційний серіал вийшов на екрани в 1995-1996 рр.
11. Зошит смерті [Відеозапис] / реж.-аніматор Тошікі Іное; Madhouse Pierrot., Анімаційний серіал вийшов на екрани в 2006 -2007 рр.
12. Кастлванія [Відеозапис] / реж.-аніматори Тосіюкі Хірума, Бред Грабер, Джейсон Вільямс; Netflix, Анімаційний серіал вийшов на екрани в 2017 році.
13. Кіберпанк: Ті, що біжать по краю [Відеозапис] / реж.-аніматор Хіроюкі Імаісі; Studio Trigger, Анімаційний серіал вийшов на екрани в 2022 році.
14. Ковбой Бібоп [Відеозапис] / реж.-аніматор Ватанабе Синьїтіро; Sunrise., Анімаційний серіал вийшов на екрани в 1998 році.
15. Матриця [Відеозапис] / реж. Брати Вачовські; Warner Bros. Pictures., фільм вийшов на екрани у 1999 році.
16. Монстро [Відеозапис] / реж. Метт Рівз., Paramount Pictures., фільм вийшов на екрани у 2008 році.
17. Навсікая з Долини Вітрів [Відеозапис] / реж.-аніматор Хаяо Міядзака; Studio Ghibli., Анімаційний фільм вийшов на екрани в 1984 році.
18. Останній самурай [Відеозапис] / реж. Едвард Цвік; Warner Bros. Pictures., фільм вийшов на екрани у 2003 році.
19. Привид у латах [Відеозапис] / реж.-аніматор Осії Мамору; Production I.G., Анімаційний фільм вийшов на екрани в 1995 р.
20. Принцеса Мононоке [Відеозапис] / реж.-аніматор Хаяо Міядзака; Studio Ghibli., Анімаційний фільм вийшов на екрани в 1997 році.
21. Прокляття [Відеозапис] / реж. Такасі Сімідзу; Toei., фільм вийшов на екрани у 2002 році.
22. Пульс [Відеозапис] / реж. Кійосі куросава; Daiei Eiga., фільм вийшов на екрани у 2001 році.
23. Расьомон [Відеозапис] / реж. Куросава Акіра; Toho., фільм вийшов на екрани у 1950 році.
24. Сім самурараїв [Відеозапис] / реж. Куросава Акіра; Toho., фільм вийшов на екрани у 1954 році.
25. Сталевий алхімік [Відеозапис] / реж.-аніматор Мідзусіма Сейдзі; Bones., Анімаційний серіал вийшов на екрани в 2003 році.
26. Тихоокеанський рубіж Расьомон [Відеозапис] / реж. Гільєрмо дель Торро., фільм вийшов на екрани у 2013 році.
27. Троє негідників у прихованій фортеці [Відеозапис] / реж. Куросава Акіра; Toho., фільм вийшов на екрани у 1950 році.

**Література:**

1. Allen M., Sakamoto R. Popular Culture, Globalization and Japan. London: Routledge, 2007. 240 p.
2. Barber S. Projected Cities: Cinema and Urban Space. London: Reaktion Books, 2004. 208 p.
3. Clements J. Modern Japan: All That Matters. London: Hodder & Stoughton, 2014. 160 p.
4. EU-Japan Relations, 1970-2012: From Confrontation to Global Partnership / ed. J. Keck, D. Vanoverbeke, F. Waldenberger. London: Routledge, 2013. 356 p.
5. Gordon A. Postwar Japan as History. Berkeley: University of California Press, 1993. 496 p.
6. Katsuno Hirofumi. Screening Enlightment: Hollywood and the cultural reconstruction of defeated Japan. Ithaca: Cornell University Press, 2010. 264 p.
7. Littlewood I. The Idea of Japan: Western Myths. Chicago: Ivan R. Dee, 1996. 237 p.
8. Magee C. World Film Locations: Tokyo. Chicago: Intellect Books, 2011. 128 p.
9. Tymofeyenko A. V. “Picturesque Japan” imagotype in european production feature film (1945-2015). East European Scientific Journal. Warsaw, 2018. № 35. pp. 9-12.
10. Tymofeyenko A. V. Image of Japan in western cinematography of late XX - early XXI centuries: stating the issue. Norwegian Journal of development of the International Science. Oslo, 2017. № 3. pp. 42-45.
11. Акимова Д. В. Анимация Хаяо Миядзаки: поэтика художественного образа, Д. В. Акимова. Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія: Теорія культури і філософія науки. 2011. № 958(2), Вип. 45. С. 15-22.
12. Акира Куросава. Сценарий, статьи, интервью., Сост. Л. Завьялова. Москва. *Искусство*. 1977. С.24.
13. Акира Куросава. Этапы пути Сост Л. Завьялова. пер. с япон., фр.,англ., болг. Москва. *Искусство*. 1977. С.88.
14. Аркін, Д. А. Японський кіноплакат / Д. Аркін // Кіно. 1929. С. 74-96.
15. Бовуа Д. Політика vs Історія між Сходом і Заходом. Критика, 2001. №4. С. 11.
16. Брюховецька Л. А. Кіномистецтво. Навчальний посібник для студентів

вищих навчальних закладів. *Логос*. Київ. 2011. С.263-290.

1. Гаджиева Е.А. Страна Восходящего Солнца. История и культура Японии / Е.А. Гаджиева; Ростов: *Феникс*, 2006. 256 с.
2. Железняк О. Н. Культурная политика Японии на современном этапе. Япония наших дней, 2009. № 2. С. 70-88.
3. Затворницький, Г. Хоробрий з Кіото, ред. Затворницький. Г, Кіно 1929. С. 17.
4. Иванов Б.А. Введение в японскую анимацию / Б.А. Иванов. Москва: Всероссийский фонд развития кинематографа, *Эйзенштейновский центр исследований кинокультуры*, 2001. 336 с.
5. Ивасаки Акира. Современное японское кино. Москва. *Искусство*. 1962. С. 122-135
6. Катасонова E.Л. Японские комиксы-манга: возвращение к первоистокам, ред. E.Л. Катасонова, *Российский японоведческий журнал*. 2011. № 2. 4.1. С. 78 - 92.
7. Катасонова Е. А. Япония: поп-дипломатия и поп-культура. Восточная Азия: проблемы и перспективы, Москва. 2009. № 2. С. 56-63.
8. Кто такие отаку? URL: http://prosims.ru/archive/index.php/t-706.html.
9. Леонов В. Ю. Становление аниме, его отличительные стилистические особенности, различия с мангой и художественно-технические этапы создания, Ред. Владимир Юрьевич Леонов. Тамбов, 2012. 6 с.
10. Листов В. С. История смотрит в объектив. Москва. *Искусство*, 1974. 223с.
11. Ляшко Л. П. Анімація Гаяо Міядзакі в контексті естетичного виховання. ред. Л. П. Ляшко. *Гуманітарний часопис.* 2011. № 1. С. 78-88.
12. Мусієнко О. Л. Японське кіно: впливи та взаємодії. Ред. Мусієнко О. Л. *Київський національний університет театру, кіно і телебачення ім. І. К. Карпенка-Карого.* 2017. Київ. С. 9
13. Най Дж. Гибкая сила. Как добиться успеха в мировой политике. Москва. *Тренд*, 2006. 397 с.
14. Петров Д. В. Роль и место Японии в современной системе международных отношений. Япония: Экономика, политика, история. Москва. *Наука*, 1989. С. 51-59.
15. Руднік Ю. В. Сутність феномену “cool Japan” як “м’якої сили”. Мовні і концептуальні картини світу. 2013. Вип. 45. С. 289-294.
16. Тадао Сато. Кино Японии. Пер. с англ. Москва. *Радуга.* 1986. С. 165-170.
17. Тимофеєнко А. В. Образ “живописної Японії” у західній культурі: історична та сучасна рецепція. Питання сходознавства в Україні. ХНУ ім. В. Н. Каразіна, Харків, 2018. С. 133–137.
18. Тимофеєнко А. В. Образ самураю та репрезентація самурайської етики у західному кінематографі. Питання сходознавства в Україні. ХНУ. Харків, 2016. С. 111-112.
19. Тимофеєнко А. В. Проблеми інтерпретації культурних кодів у кінематографі (на прикладі “Останній самурай” та “Мемуари гейші”). ХДАК, Харків, 2016. С. 46-47.
20. Тимофеєнко А. В. Репрезентація образу Японії в європейському кінематографі другої пол. ХХ ст. - поч. ХХІ ст. *Харківська державна академія культури.* Харків, 2021. С. 266.
21. Тимофеєнко А. В. Репрезентація Японії у західних фільмах воєнної тематики другої половини ХХ ст. Вісник ХДАДМ. Харків, 2017. № 5. С. 157-162.
22. Ферро М. Кино и история. Вопросы истории. 1993. № 2. С. 47- 57.

**Декларація**

 **академічної доброчесності**

 **здобувача ступеня вищої освіти ЗНУ**

 Я, Лук’яненко Мирослав Віталійович, студент 2 курсу магістратури історичного факультету, спеціальності 032 історія та археологія, підтверджую, що написана мною кваліфікаційна робота на тему “Українське жіноцтво в роки Першої світової війни” відповідає вимогам академічної доброчесності та не містить порушень, що визначені у ст. 42 Закону України «Про освіту», зі змістом яких ознайомлений.

Заявляю, що надана мною для перевірки електронна версія роботи є ідентичною її друкованій версії.

 Згоден на перевірку моєї роботи на відповідність критеріям академічної доброчесності та архівування результатів проведеної перевірки.

20.11.2022

Науковий керівник С.М. Білівненко

Студент М.В. Лук’яненко