

---

# КИНОТЕКСТ

---

**К.И. ОДЕГОВА<sup>1</sup>**

*Вятский государственный университет (ВятГУ)*

## **КУЛЬТУРНЫЕ ДОМИНАНТЫ АНТИУТОПИИ В АНИМАЦИОННОМ КИНЕМАТОГРАФЕ Х. МИЯДЗАКИ: СИНТЕЗ НАЦИОНАЛЬНОГО И НАДНАЦИОНАЛЬНОГО**

В статье рассматривается отражение культурных доминант антиутопии в анимационном кинематографе Х. Миядзаки через синтез национального и наднационального. На материале трех аниме («Конан – мальчик из будущего», 1978, «Навская из Долины ветров», 1984, «Принцесса Мононоке», 1997) прослеживаются, с одной стороны, черты классических антиутопий, таких, как «Мы» Е.И. Замятина, «О дивный новый мир» Дж. Оруэлла, «1984» О. Хаксли, с другой стороны, некоторые особенности, которые в них внес Миядзаки (животные как помощники в борьбе с тоталитаризмом, отгороженность государства водой и др.). Синтез национального и наднационального в творчестве Миядзаки реализуется через экологическую и антивоенную тематику, представления о дуализме мира и человека, обращение к японской ментальности.

**Ключевые слова:** антиутопия, Х. Миядзаки, анимационные антиутопии, аниме, национальное, наднациональное, «гетеротопия», «ухрония»

**K.I. ODEGOVA**

*Vyatka State University (VyatSU)*

## **CULTURAL DOMINANTS OF ANTI-UTOPIA IN THE ANIMATION CINEMATOGRAPHY H. MIYAZAKI: A SYNTHESIS OF NATIONAL AND SUPERNATIONAL**

The article discusses the reflection of cultural dominants of dystopia in H. Miyazaki's animation cinema through the synthesis of national and supranational. On the material of the three animes ("Future Boy Conan", 1978, "Navskaya from the Valley of the Wind", 1984, "Princess Mononoke", 1997), on the one hand, the features of classical dystopias, such as "We" by E.I. Zamyatin, "Brave New World" by J. Orwell, "1984" by O. Huxley may be observed, on the other hand, some of the features that Miyazaki himself created for them (animals as assistants in the fight against totalitarianism, the state separation by water and others). The synthesis of the national and supranational in the works by Miyazaki is conducted through ecological and anti-war themes, ideas about the dualism of the world and man, and reference to the Japanese mentality.

**Keywords:** dystopia, H. Miyazaki, animation dystopias, anime, national, supranational.

---

<sup>1</sup> Ксения Игоревна Одегова, аспирант кафедры культурологии, социологии и философии Вятского государственного университета (Киров)

Антиутопия, имея протяженную историю развития, нашла свое отражение и в кинематографе, в том числе в его анимационных формах. В их ряду особое место отводится анимационным антиутопиям Х. Миядзаки. Между тем, отечественные и зарубежные исследователи [Мельникова, 2010; Сюнсукэ; Ляшко, 2012; Napier, 2001; Yamanaka, 2015; Yoshioka, 2015], обращаясь к работам Миядзаки, останавливаются в основном на более узких темах (изображение природы, отражение синтоистских верований, особенности женских персонажей), не рассматривая анимационные работы Миядзаки как антиутопии.

Целью статьи является анализ фильмов Миядзаки сквозь призму антиутопического жанра. При этом важно подчеркнуть, с одной стороны, соответствие этих фильмов классической антиутопии [Богатырева, 2013, с. 67-69; Игнатова, 2015, с. 442–448; Ланин, 2016, с. 145–146] в ее западноевропейском изводе, с другой – мощную национальную традицию, которая органично вписана в жанровый канон и которая придает творчеству японского мастера художественную неповторимость. В сфере внимания – три работы: «Конан – мальчик из будущего» (1978), «Навсикая из Долины ветров» (1984), «Принцесса Мононоке» (1997), представляющие наиболее репрезентативные образцы анимационной антиутопии Миядзаки. Все три аниме представляют собой сочетание политической, экологической и научно-технической антиутопий, так как показывают последствия войн, разрушительный результат технологических революций, экологические катастрофы, что в целом свойственно и классическим антиутопиям XX века («Мы» Е.И. Замятина, «О дивный новый мир» Дж. Оруэлла, «1984» О. Хаксли).

Общей чертой всех антиутопий является критика утопической модели, которая трансформировалась в модель тоталитарного режима. Главные герои «Конан – мальчик из будущего» Конан и Лана, желая добраться до родного острова Ланы – Хай Харбора, вынуждены противостоять городу-государству Индастри, верховный комитет и администратор которого желают выведать у бабушки Ланы тайну солнечной энергии, но если верховный комитет собирается с помощью солнечной энергии наладить функционирование Индастри, то администратор Лепка настроен использовать энергию в военных целях для захвата соседних государств. В «Навсикае из Долины ветров» идея государства Тольмекии – спасти людей от ядовитого леса Фукай через использование биооружия «Титан» – обернулась для жителей Долины ветров становлением их идеального княжества частью тоталитарного мира: их княжество было захвачено военными из Тольмекии, которые остались в их городе для выращивания биооружия. Политику Железного города из «Принцессы Мононоке», ставшего для изгоев домом, а для жителей леса и других поселений – угрозой, не одобряет

один из главных героев – принц эмиси Аситака, которому также не нравится противостояние жителей леса духов во главе с Сан и Железного города во главе с госпожой Эбоси.

Критика тоталитаризма может проявляться в разных вариантах: в «Конане» главные герои не высказывают мыслей против политики Индастрии, они лишь пытаются добиться своих целей (Конан спасает Лану, Лана желает вернуться на родной остров), критикуют Индастрию ее жители, которые выступили против администратора Индастрии Лепки; Навсикая и Асбер не одобряют политику Ксяны и Тольмекии и политику физитов, связанную с захватнической деятельностью и желанием использовать оружие «Титан» против ядовитого леса Фукай, поэтому Навсикая и Асбер выступают против них ради спасения жителей Долины и леса; в «Мононоке» же Сан открыто критикует действия госпожи Эбоси, управляющей Железным городом. В то же время в рамках японской традиции [Народные сказки] мы встречаем включение в противостояние тоталитарному строю реальных и мифологических животных, которые помогают главным героям (чайки, с которыми общались Лана и Конан; насекомые, с которыми разговаривала Навсикая; семья Сан – волки, среди которых богиня-волчица Моро, сажаящие деревья обезьяны, бог-кабан Оккотонуси, выступивший войной против Железного города).

Национальная традиция сказывается и в организации художественного пространства фильмов. В классических антиутопиях государство отгорожено от внешнего мира стеной или большим расстоянием. Для анимационных антиутопий Миядзаки характерна отгороженность территории водой: Индастрия и Долина ветров находятся на берегу моря или океана, Железный город отстроен на островах, при этом государства в «Навсикае» обнесены кирпичными стенами, а Железный город из «Мононоке» имеет несколько внутренних и внешних деревянных стен и частокол, что делает государства похожими на средневековые города. Такое изображение государств на воде характерно для японцев, так как их государство, являясь островным, почти два века (1641–1853 гг.) существовало в изоляции от других государств [Иванов, 2001].

Еще одной чертой антиутопического пространства является изображение государства как места проведения научного эксперимента, что отразилось и в аниме: в «Конане» – это тектоническое оружие, которое уничтожило почти все живое на планете; в «Навсикае» – биооружие Титан, танки и различные летательные аппараты; в «Мононоке» – огнестрельное оружие, изготавливаемое в Железном городе. Но в отличие от классической антиутопии, где научно-технический прогресс отрицательно сказывается на жизни общества, в анализируемых антиутопиях

освещается также созидательный характер технических экспериментов: в «Конане» это завод по переработке пластика в Индастрии, который выпускает продукцию различного назначения (одежда, еда, энергия), в «Навсикае» – мельницы и заводы, в «Мононоке» завод по производству оружия позволяет найти работу разным слоям общества и создает для них благоприятные условия.

Группировка образов классической антиутопии основана на принципе социального расслоения персонажей. Миядзакэ сохраняет этот принцип, но расширяет его, предлагая деление по профессиональному и классовому признакам: в «Конане» – пастухи, пекари, мельники и 1-й, 2-й, 3-й классы, отступники, военные, верховный комитет, в «Навсикае» – жители разных княжеств (Долина ветров, Физит, Тольмекия), в «Мононоке» – военные и простые жители, маргиналы (бывшие проститутки, неэтнические японские племена, прокаженные), женщины и мужчины, кроме того, прокаженные, придумывающие оружие. Такое разделение основано на традиционной для японского общества иерархии, которая берет свое начало в средневековом самурайтстве, сохраняясь по сей день в измененных формах [Овчинников, 1988, с. 72, с. 87–91].

Мифологическая составляющая, которая является основой антиутопической художественной модели, в аниме-антиутопиях Миядзакэ включена в контекст японского мифологического сознания. Анимационные антиутопии Миядзакэ построены на мифологической триаде: миф о «золотом веке», героический и эсхатологический мифы, которые в названных фильмах переплетаются между собой. Остров Хай Харбор и государство Индастрия из «Конана», Долина ветров из «Навсикаи» и Железный город из «Мононоке-химэ» поданы Миядзакэ как воплощение Рая на Земле, но, в отличие от классических мифов о Рае, к достижению этого рая люди вынуждены трудиться. Все эти четыре «рая» имеют отличия друг от друга: если остров Хай Харбор и Долина ветров предстают как территории с зелеными лесами и полями, то Индастрия и Железный город – это индустриальные государства. Необходимо также отметить, что, если в Хай Харборе, Долине ветров и Железном городе, несмотря на классовые различия, сохраняются хорошие отношения между жителями – основа идиллии, то в Индастрии грубое отношение высшего класса к низшему, при этом некоторые жители (например, Террит – рабочий с плавучей станции) ради получения статуса гражданина 1 или 2 класса готовы пойти на многое (шпионаж, убийство).

Противопоставление двух государств (в «Конане» – Индастрия и Хай Харбор, в «Навсикае» – лес Фукай и поселения людей, в «Мононоке» – лес Лесного Бога и Железный город) связано с японскими представлениями о дуализме (*ин* и *ё*) в мире и о рае и аде [Ад и рай по-японски]. Для японцев рай предстает как Земля вечной жизни

(Токоё но Куни), находящаяся далеко за морем или под водой, страна изобилия и бессмертия, отсюда изображение вечнозеленого Хай Харбора, дружественной Долины Ветров и большого леса Лесного бога. Ад (Дзигоку) является миром с несколькими уровнями, где господствует жестокость, пытки (наказание в Индастрии, война между княжествами и война между людьми и богами). Мы можем сделать вывод, что эти разновидности «рая», неидеально воплощенные на земле, призваны еще больше подчеркнуть антиутопический характер аниме.

Миф о конце света в классических антиутопиях чаще всего присутствует в виде идеи близкого конца существующего строя. В «Конане» и «Навсикае» эсхатологический миф проявляется двояко: 1) как упоминание о мировой войне и об оружии массового поражения (в сериале это тектоническое оружие, которым были вызваны землетрясения, метеоритный дождь и прочие стихийные бедствия, приведшие к исчезновению под водой пяти континентов с их населением; в полнометражном аниме – биооружие «Титан», которое за «семь дней огня» выжгло практически все население Земли); 2) как новая угроза человечеству: в «Конане» – это взрыв атомного реактора на Индастрии; в «Навсикае» – захватывание новых территорий ядовитым лесом Фукай, спровоцированное людьми нападение гигантских насекомых на Долину. В «Принцессе Мононоке» эсхатологический миф проявляется так: лишенный головы Лесной бог – Шишигами превращается в демона Дэйдароботти и в поисках своей головы уничтожает все на своем пути, в том числе Лес и Железный город. Подтекст угрозы в анимационных антиутопиях – история самой Японии (междоусобные войны самураев, войны с Китаем в XIX и XX веках, Вторая мировая война и сброшенные на Хиросиму и Нагасаки атомные бомбы 6 и 9 августа 1945 года).

С эсхатологическим мифом связан героический миф. И если героем классического антиутопического произведения является бунтарь-одиночка или группа людей, чаще всего взрослых, то в анимационных антиутопиях Миядзакэ роль бунтарей отводится детям: Конан и Лана – 11-летние подростки из «Конана – мальчика из будущего», Навсикая и Асбер из «Навсикая из Долины Ветров» – подростки 12-15 лет, а Аситака и Сан из «Принцессы Мононоке» – молодые юноша и девушка. Миядзакэ и здесь опирается на японскую фольклорно-мифологическую традицию: японский мальчик-с-пальчик Иссумбоси, золотой мальчик Кинтаро, победитель демонов Мимотаро, девочка Токоё, вернувшая честь отцу-самураю и т.д. [Народные сказки]. Можно говорить о том, что, отводя главное место подросткам, Миядзакэ опирается на свойственный данному возрасту бунтарский дух.

В соответствии с героическими мифами герои должны или иметь божественное происхождение или обладать сверхспособностями.

Главные персонажи аниме Миядзаки наделены необыкновенными способностями: Лана («Конане») обладает телепатией и понимает язык птиц, Конан – силой, выносливостью, ловкостью и живучестью; княжна Навсикая («Навсикая») – способностью общения с насекомыми из леса Фукай и другими животными; Сан («Мононоке-химэ»), воспитанная волками, также. Аситака получает свою сверхсилу после проклятия бога-кабана Наго. Это связано с синтоистскими верованиями японцев о божественном происхождении императора и самих японцев [Овчинников, 1998, с. 25], а также с активным взаимодействием мира богов и духов с миром людей – отсюда и сверхспособности героев. Благодаря интеллекту и другим способностям, герои анимационных антиутопий предотвращают апокалипсис и спасают человечество, даря тем самым надежду на построение нового Рая на Земле, что большинству классических антиутопий не свойственно.

Еще одна общая черта антиутопий – обязательное наличие привлекательной внешности героя. В анимационных антиутопиях (аниме основаны на манге) «работают» аудиовизуальные средства выразительности: цвет, звук (речь и музыка), мимика, движения. Кроме того, в изображении персонажей в аниме важная символика (рыжие волосы – вспыльчивый и неукротимый характер, серый цвет глаз – сдержанная натура и т.д.). Таким образом, в анимационных антиутопиях привлекательная внешность способствует возникновению симпатии со стороны зрителя. При этом во внешности персонажей Миядзаки совмещает европейские («Конан» и «Навсикая») и японские черты («Мононоке»).

Сложные характеры персонажей аниме-антиутопий возникли под влиянием представления японцев об *ин* и *ё* [Ловрет] и отсутствии абсолютного добра и абсолютного зла. У Миядзаки почти нет отрицательных героев – они становятся таковыми в силу обстоятельств. Например, Монсли, выполняя приказы, может убить или захватить человека, но при этом она сохраняет жизнь Конану, который ей мешает; госпожа Эбоси, которая вынуждена вырубать лес и создавать оружие, защищает этим своих подчиненных и обеспечивает им хорошую жизнь. Кроме того, положительные герои имеют и отрицательные черты, которые обозначаются в моменты их гнева: Конан избивает солдат Индастрии, спасая Лану, Навсикая убивает тольмекцев, напавших на ее отца, Аситака убивает самураев, напавших на безоружных людей. Стоит также отметить, что представления о дуальности отразились в использовании двух главных или второстепенных персонажей, принадлежащих к разному полу (в «Конане» – это сам Конан и девочка Лана, агент службы безопасности Индастрии, Монсли и ее помощник Кузо, в «Навсикае» – Навсикая и Асбер, Ксяня и ее помощник Куротава, в «Мононоке» – Сан и Аситака, Эбоси и ее телохранитель Гондза). Такая дуальность вносит динамику

в события аниме, выстраивая модели поведения героев (созидательную и разрушительную), что позволяет раскрыть поднятые проблемы с разных точек зрения.

В системе мотивов антиутопии один из главных – мотив страха. Это страх главного героя за свою жизнь и судьбу общества, страх самого общества перед вселившим злом, опасение автора за судьбу его современников и потомков. В анализируемых антиутопиях страх, проявляясь как беспокойство Конана, Ланы, Джингли за своих друзей, Навсикаи и Сан за свой народ и природу, отражает взросление главных героев в условиях антиутопического мира. Но если в большинстве классических антиутопий авторы видят лишь печальный итог, то Миядзакэ завершает свои произведения победой над обстоятельствами и режимом. Такой положительный настрой режиссера связан с понятием *мудзёкан* (бренность сущего) [Ямаори], благодаря пониманию которого японцы научились спокойно и философски относиться к невзгодам, веря, что после неудач обязательно наступит хороший период в жизни.

Со страхом в антиутопии связано еще одно чувство – любовь, которая выступает как противопоставление антиутопическому миру. В анимационных антиутопиях любовь проявляется во взаимоотношениях между детьми и их готовности совершить жертву ради друзей и других людей в настоящем ради лучшего будущего. Так, Конан рискует своей жизнью, спасая Лану, капитан Монсли, несмотря на ранения, помогает Конану; Навсикая, защищая людей, отправляется успокаивать разъяренных насекомых, не боясь, что ее могут раздавить; Аситака спасает Сан от гибели, когда та является в Железный город убивать госпожу Эбоси, Сан и Аситака, рискуя жизнью, отдают голову Лесному богу, чтобы спасти остальных людей. Проявление страха и любви в аниме, с одной стороны, связано с особенностями подросткового возраста героев (первая влюбленность, юношеский максимализм, жажда признания, поиск единомышленников, высокий уровень эмоциональности), с другой – с традиционным японским долгом чести *гири*, который у героев проявляется как долг перед старшими (Конан выполняет просьбу умирающего дедушки, сдерживает обещание, данное Монсли) и перед обществом [Овчинников, 1988, с. 92–94] (Навсикая как княжна несет ответственность за жизнь своих подданных, Сан также защищает свой народ).

Таким образом, Миядзакэ в своих анимационных фильмах и сериале, сохранив наднациональный характер антиутопий, то есть их классические черты (критика тоталитарного строя, отгороженность государства, страх как одна из составляющих и т.д.), отразил национальные особенности японского мировоззрения (включение животных в противостояние тоталитарному строю, водная отгороженность государств, использование научно-технического

прогресса в благих целях, социальное расслоение по профессиональному и классовому признакам и т.д.), создав тем самым один из уникальных образцов японской анимационной антиутопии.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

**Ад и рай по-японски.** Подземное царство страны мертвых – Мелочи о Японии. – [Электронный ресурс]. – URL: <https://yamidako.livejournal.com/5258.html>. (15.06.2019).

**Богатырева, Т. А.** Модификация жанра антиутопии конца XX – начала XXI века (на материале творчества Эндрю Никкола) / Т.А. Богатырева // Научное мнение. – Санкт-Петербург: СПб университетский консорциум, 2013. – С. 65–69.

**Иванов, Б. А.** Введение в японскую анимацию / Б.А. Иванов. – Москва: Наука, 2001. – 782 с.

**Игнатова, И. В.** Отличительные черты молодежной антиутопии как жанра художественной литературы (на примере трилогии С. Коллинз «The Hunger Games») / И.В. Игнатова // Российский гуманитарный журнал. – Санкт-Петербург: Социально-гуманитарное знание, 2015. Т. 4. – № 6. – С. 440–451.

**Ловрет, Ф. Дж.** Секреты японской стратегии / Ф.Дж. Ловрет. – [Электронный ресурс]. – URL: <https://sport.wikireading.ru/11139>. (15.06.2019).

**Ланин, Б. А.** Визуализация антиутопии Джорджа Оруэлла «1984»: поиски скрытых смыслов / Б.А. Ланин // Ценности и смыслы. – Москва: ИЭТ, 2016. – № 56. – С. 140–149.

**Мельникова, А. Н.** Синтоистские мотивы в творчестве Миядзаки Хаяо / А.Н. Мельникова // Синто: Работы лауреатов конкурсов молодых исследователей 2004-2009 годов. – Москва: Спутник+, 2010. – С. 157–168.

**Народные сказки.** Японские сказки. – [Электронный ресурс]. – Электронная библиотека e-libra.ru. – URL: <https://e-libra.ru/read/503638-yaronskie-skazki.html>. (15.06.2019).

**Овчинников, В. В.** Ветка сакуры: рассказ о том, что за люди японцы / В.В. Овчинников. – Москва: Молодая гвардия, 1988. – 222 с.

**Сюнсукуэ, С.** Тема природы в мировоззрении Хаяо Миядзаки – взгляд сквозь призму паназиятизма / С. Сюнмукуэ // Nippon.com Современный взгляд на Японию. – URL: <https://www.nippon.com/ru/in-depth/a03903/>.

**Ямаори, Т.** Три ключа к разгадке японских представлений о жизни и смерти / Т. Ямаори // Nippon.com Современный взгляд на Японию. – URL: <https://www.nippon.com/ru/in-depth/a02903>. (15.06.2019).

**Ляшко, Л. П.** Екологічна естетика анімаційних фільмів Гаяо Міядзакі / Л.П. Ляшко // Вісник Національної академії керівних кадрів

культури і мистецтв. – Київ: Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв, 2012. – №1. – С. 37–41.

**Napier, S. J.** Princess Mononoke: Fantasy, the Feminine, and the Myth of “Progress” / S.J. Napier // *Anime from Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation*. – New York: PALGRAVE, 2001. – P. 175–192.

**Napier, S. J.** The Enchantment of Estrangement: The Shojo in the World of Miyazaki Hayao / S.J. Napier // *Anime from Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation*. – New York: PALGRAVE, 2001. – P. 121–138.

**Yamanaka, H.** The Utopian “Power to Live”: The Significance of the Miyazaki Phenomenon / H. Yamanaka // *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime* / edited by M.W. MacWilliams. – USA, 2015. – P. 237–255.

**Yoshioka, S.** Heart of Japaneseness. History and Nostalgia in Hayao Miyazaki’s Spirited Away / **S. Yoshioka** // *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime* / edited by M.W. MacWilliams. – USA, 2015. – P. 256–273.

#### REFERENCES:

**Ad i raj po-yaponski.** Podzemnoe carstvo strany mertvyh – Melochi o YAponii. – [Elektronnyj resurs]. – URL: <https://yamidako.livejournal.com/5258.html>. (15.06.2019).

**Bogatyreva, T. A.** Modifikaciya zhanra antiutopii konca XX – nachala XXI veka (na materiale tvorchestva Endryu Nikkola) / T.A. Bogatyreva // *Nauchnoe mnenie*. – Sankt-Peterburg: SPb universitetskij konsorcium, 2013. – S. 65-69.

**Ivanov, B .A.** Vvedenie v yaponskuyu animaciyu / B.A. Ivanov. – Moskva: Nauka, 2001. – 782 s.

**Ignatova, I. V.** Otlichitel'nye cherty molodezhnoj antiutopii kak zhanra hudozhestvennoj literatury (na primere trilogii S. Kollinz «The Hunger Games») / I. V. Ignatova // *Rossijskij gumanitarnyj zhurnal*. – Sankt-Peterburg: Social'no-gumanitarnoe znanie, 2015. T. 4. – № 6. – S. 440-451.

**Lovret, F.** Dzh. Sekrety yaponskoj strategii / F. Lovret. – [Elektronnyj resurs]. – URL: <https://sport.wikireading.ru/11139>. (15.06.2019).

**Lanin, B. A.** Vizualizaciya antiutopii Dzhordzha Oruella «1984»: poiski skrytyh smyslov / B.A. Lanin // *Cennosti i smysly*. – Moskva: IET, 2016. – № 56. – S. 140–149.

**Mel'nikova, A. N.** Sintoistskie motivy v tvorchestve Miyadzaki Hayao / A.N. Mel'nikova // *Sinto: Raboty laureatov konkursov molodyh issledovatelej 2004-2009 godov*. – Moskva: Sputnik +, 2010. – S. 157–168.

**Narodnye skazki.** YAponskie skazki // *Elektronnaya biblioteka e-libra.ru*. – [Elektronnyj resurs]. – URL: <https://e-libra.ru/read/503638->

yaponskie-skazki.html. (15.06.2019).

**Ovchinnikov, V. V.** Vetka sakury: rasskaz o tom, chto za lyudi yaponcy / V.V. Ovchinnikov. – Moskva: Mol. gvardiya, 1988. – 222 s.

**Syunsuke, S.** Tema prirody v mirovozzrenii Hayao Miyadzaki – vzglyad skvoz' prizmu panaziatizma / S. Syunsuke // Nippon.com Sovremennyy vzglyad na YAponiyu. – [Elektronnyj resurs]. – URL: <https://www.nippon.com/ru/in-depth/a03903>. (15.06.2019).

**Yamaori, T.** Tri klyucha k razgadke yaponskih predstavlenij o zhizni i smerti / T. Yamaori // Nippon.com Sovremennyy vzglyad na YAponiyu. – [Elektronnyj resurs]. – URL: <https://www.nippon.com/ru/in-depth/a02903>. (15.06.2019).

**Lyashko, L. P.** Ekologichna estetika animacijnih fil'miv Gayao Miyadzaki / L. P. Lyashko // Visnik Nacional'noi akademii kerivnih kadriv kul'turi i mistectv. – Kiiv: Nacional'na akademiya kerivnih kadriv kul'turi i mistectv, 2012. – №1. – S. 37–41.

**Napier, S. J.** Princess Mononoke: Fantasy, the Feminine, and the Myth of “Progress” / S.J. Napier // Anime from Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation. – New York: PALGRAVE, 2001. – P. 175-192.

**Napier, S. J.** The Enchantment of Estrangement: The Shojo in the World of Miyazaki Hayao / S.J. Napier // Anime from Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation. – New York: PALGRAVE, 2001. – P. 121–138.

**Yamanaka, H.** The Utopian “Power to Live”: The Significance of the Miyazaki Phenomenon / H. Yamanaka // Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime / edited by M.W. MacWilliams. – USA, 2015. – P. 237–255.

**Yoshioka, S.** Heart of Japaneseness. History and Nostalgia in Hayao Miyazaki's Spirited Away / S. Yoshioka // Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime / edited by M.W. MacWilliams. – USA, 2015. – P. 256–273.