

Секция 1
ФАНТАСТИЧЕСКОЕ: ЛИТЕРАТУРА И РЕАЛЬНОСТЬ

УДК 82

Ольга Олеговна Бирюкова,
*студентка 3-го курса обучения
Уральского гуманитарного института
Уральский федеральный университет
имени первого Президента России Б. Н. Ельцина*

**МЕЖДУ СНОМ И РЕАЛЬНОСТЬЮ
(Сатоси Кон «Паприка»)**

Аннотация. В докладе анализируются художественные миры аниме «Паприка». Сопоставление двух миров проводится по таким параметрам, как художественное время, система персонажей (двойники), театрализованность сюжета. Эти художественные приемы активно используются в фантастической литературе; также они активно используются и для аниме.

Ключевые слова: Сатоси Кон, «Паприка», аниме, художественные миры, сон, двойник.

Olga Biryukova,
undergraduate student of the 3rd year
Ural Institute for Humanities
Ural Federal University
named after the first President of Russia B. N. Yeltsin

BETWEEN SLEEP AND REALITY (Satoshi Kon “Paprika”)

Abstract. The report is aimed to analyze the art worlds of the “Paprika” anime. The world are compared according to the following parameters: time of day, the system of duality, theatricality. Such artistic techniques have long been known and used in science fiction literature, but now they are also used for mass paintings.

Keywords: Satoshi Kon, “Paprika”, anime, artistic worlds, dream, twin.

Анимационный фильм «Паприка» [1] вышел в 2006 г. и был номинирован на «Золотого льва» Венецианского кинофестиваля. Аниме снято на основе романа «Паприка» Ясутака Цуцуи [2], и это позволяет нам использовать приемы литературоведческого анализа к фильму. Сюжет построен вокруг украденных «ДС мини» приборов, дающих возможность погружаться в сны пациентов и решать их психические проблемы [3]. Приборы похищает председатель научного института с целью последующего захвата мира, но главная героиня — Паприка — побеждает преступника.

Исследователи анализировали аниме с точки зрения семиотики [4; 5] и истории развития аниме [6]. Наша задача — кратко охарактеризовать художественные миры фильма.

В аниме «Паприка» изображены две реальности: сновидческая (коллективный и индивидуальный сон) и условная.

Два мира противопоставлены друг другу по таким параметрам, как *время суток, система двойничества, театрализованность*. Обычно в этом аниме миры не пересекаются: «Людям дня туда путь воспрещен». Перепутывание снов с реальностью редки.

Реальность в художественном мире «Паприки» всегда существует при свете дня, а сон только ночью. Подобный прием разделе-

ния миров разных персонажей использует, например, Р. Стивенсон в «Странной истории доктора Джекила и мистера Хайда».

Появление воображаемого мира возможно только в ситуации временной смерти героя, которая «выключает» его из реального мира.

В реальности герои ведут себя обычным образом, а в снах — по законам кино. Им сняты кадры из фильмов, они видят себя актерами и даже говорят как актеры: «Это словно строчка из детектива!» Режиссер Сатоси Кон уже использовал такой прием в своих прошлых фильмах — «Актриса тысячелетия» и «Идеальная грусть» [1].

Двоемие проявляется также через систему двойничества, но природа двойничества у разных персонажей различна. Если Ацукко Тиба — это одно целое с Паприкой (во сне), то детектив Конакава видит своего двойника, и это не цельный персонаж.

Коллективный сон возможен только при слиянии сна «вдохновителя» и реальности. Коллективный сон — иной мир, который ведет к всеобщей смерти, хаосу.

Аниме «Паприка» предназначено для массового зрителя, но в нем используются приемы, характерные не только для массового искусства.

Литература

1. Кадикама : [сайт]. URL: <https://kadikama.ru/2575-2006-paprika.html> (дата обращения: 24.01.2021).
2. Ясутаки Цуцуи. Паприка. М. : Эксмо : Домино, 2012. 384 с.
3. Адонин Р. Ф., Макаренко Л. В. Мир сновидений в романе Ясутаки Цуцуи «Паприка» // Гуманитарное и социально-научное знание: теоретические исследования и практические разработки : сб. науч. трудов по материалам Международ. науч.-практ. конф. Нижний Новгород : Профессиональная наука, 2019. С. 219–227.
4. Денисова А. И. Семиотика в манга и аниме // Вестник Тамбовского университета. Серия: гуманитарные науки. 2014. № 12 (140). С. 260–264.
5. Самойлова Е. О. Семиотика киберпространства в жанрах аниме // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. 2012. № 1 (3). С. 161–167.
6. Леонов В. Ю. Становление аниме, его отличительные стилистические особенности, различия с манга и художественно-технологические этапы

создания // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. 2012. № 12–3 (26). С. 99–103.

УДК 82–1

Шимон Бруцки,

аспирант 1-го года обучения

Университет Николая Коперника (г. Торунь, Польша)

АНТИ(АВТО)НОМИЧНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ В МИРЕ МИРОСЛАВА ЧИЖИКЕВИЧА

Аннотация. В докладе автор анализирует «Парландо» — сборник оригинальных текстов М. Чижикиевича, предназначенных для исполнения на сцене под аккомпанемент гитары или в сопровождении большего числа инструментов. Лингвистическая форма стихов-песен не позволяет рассматривать их как типичные продукты поп-культуры [1]. Сборник стихов, дополненный оригинальными рисунками, полон антиномий на лингвистическом уровне и в то же время оказывается связным на уровне представляемого мира. Это парадокс существования: погруженный в собственное творчество М. Чижикиевич балансирует между разрушительным образом жизни и спасительной силой искусства. Анализ «Парландо» направлен на то, чтобы показать богатство литературных средств, использованных автором, и последовательность поэтической программы автора. В соответствии с этим будет проанализирована издательская концепция сборника.

Ключевые слова: Мирослав Чижикиевич, «Парландо», литературная песня, поэзия, предназначенная для пения, бард.