

УДК 612.821.73+(520)/791.228

«УНІВЕРСАЛЬНЕ НЕСВІДОМЕ» САТОСІ КОНА

Костянтин Райхерт

*Одеський національний університет імені І. І. Мечникова,
кафедра філософії та методології пізнання
вул. Дворянська, 2, Одеса, Україна, 65082*

Аніме Сатосі Кона (*Perfect Blue*, *Paprika* та *Paranoia Agent*) – це такі кінематографічні інтерпретації аналітичної (глибинної) психології швейцарського психіатра К.Г. Юнга. У своїх аніме С. Кон звертається до тих тем, до яких у свій час звертався К.Г. Юнг: «колективного несвідомого», «компенсації», «архетипу», «синхронічності» та «сновидіння». Певним внеском в інтерпретацію та розвиток концепцій К.Г. Юнга з боку С. Кона можна вважати уподібнення популярної культури (та культури в цілому) до колективного (універсального) несвідомого.

Ключові слова: аніме, колективне несвідоме, компенсація, культура, сновидіння.

Сатосі Кон (яп. 今 敏, 1963–2010) – один із значущих режисерів японської анімації (= аніме) нарівні з такими режисерами, як, наприклад, Хідеакі Анно, Лейдзі Мацумото, Хаяо Міядзакі, Дедзакі Осаму, Мамору Осії, Кацухіро Отото, Рінтаро, Макото Сінкай, Ісао Такахата, Осаму Тедзука та Йосіюкі Томіно, причому значущих не лише для аніме- та манга-індустрії, але також для світового кінематографа. Так, наприклад, американський кінорежисер Даррен Аранофскі відтворив цілі сцени з аніме Сатосі Кона *Perfect Blue* у своєму кінофільмі *Requiem for a Dream* (2000) та британсько-американський кінорежисер Крістофер Нолан відтворив цілі сцени з аніме *Paprika* у своєму кінофільмі *Inception* (2010), які були відтворені в кінофільмі *Doctor Strange* (2016) кінорежисера Скотта Дерріксона.

Творчість Сатосі Кона з кожним роком привертає до себе все більшу увагу академічної спільноти (напр.: [1–5]), особливо через те, що у своїх творах, окрім *Tokyo Godfathers*, він змішує реальність із вигадкою. Важливо, що як автор Сатосі Кон чудово усвідомлював що він робить. Так, в інтерв'ю, яке він дав Андрезу Бергену незадовго до своєї смерті від раку підшлункової залози 24 серпня 2010 року, Сатосі Кон зауважив таке: «Проте якщо я наважуся в декількох словах розповісти про що я знімаю фільми, то це буде «фантазія, заснована на світі, який має реальність». Недостатньо лише описати реальний світ і недостатньо лише мати надто приємну фантазію. Тому я хочу зробити щось, що має реальність у своїй основі, а потім полетіти звідти в царину, ім'я якої «фантазія». У цілому, цей образ думок виник ще тоді, коли я малював мангу, до того, як я почав робити аніме» [6]. І далі на характеристику творчості Сатосі Кона, яку одного разу хтось дав («Спеціалізація Сатосі Кона полягає в сюрреалістичній взаємодії між реальністю та мрією (сном), яка часто-густо перетікає в кошмар» [6]), він відповів: «Взаємодія між реальністю та мрією (сном) – це тема, в якій я досі зацікавлений і до якої я час від часу повертаюся у своїх творах. Ще починаючи з мого дебюту *Perfect Blue* (1998), я приділяю увагу цій темі та навмисно фокусуєся на ній у *Millennium Actress*, *Paprika* тощо. Мені здається, що з кожним новим моїм фільмом спосіб подання цієї теми вдосконалюється» [6].

Потяг Сатосі Кона до змішування реальності з мрією (сном) / вигадкою можна пояснити тим, що він був шанувальником творчості майстрів змішування реальності з вигадкою – американського письменника Філіпа К. Діка та японського письменника Ясутакі Цуцудзі, прозваного «японським Філіпом К. Діком», та учнем двох видатних режисерів аніме

Кацухіро Отомо та Мамору Осії, які також полюбляють змішувати реальне з вигаданим [7]. Більше того, показ «сюрреалістичної взаємодії реальності та мрії (сна), яка часто-густо перетікає в кошмар» сам Сатосі Кон був схильний пояснювати розробленням концепту «універсальне несвідоме» (яп. 普遍的無意識) або «колективне несвідоме» (яп. 集合的無意識) [8]. Отже, можна поставити питання: «Що таке «універсальне несвідоме» («колективне несвідоме») Сатосі Кона?» Для того, щоб відповісти на це питання необхідно концепт «універсальне (колективне) несвідоме» реконструювати на базі аніме, яке поставив Сатосі Кон як режисер. Саме така реконструкція і є **метою** цього дослідження.

Як режисер, Сатосі Кон зробив чотири повнометражних аніме-фільми (*Perfect Blue*, *Millennium Actress*, *Tokyo Godfathers*, *Paprika*) та один тринадцяти-серійний аніме-серіал (*Paranoia Agent*). У цій роботі розглядатися будуть лише *Perfect Blue* (1997), *Paprika* (2006) та *Paranoia Agent* (2004).

Perfect Blue (яп. パーフェクトブルー, Пафекучо Буру, буквально – «ідеальна синява») – це психологічний трилер, який зроблений за мотивами роману Йосікадзу Такеути «Ідеальна синява: повна метаморфоза» (яп. パーフェクト・ブルー 完全変態, Пафекучо Буру: Кандзен Хентай, англ. *Perfect Blue: Complete Metamorphosis*) [9–10]. Анімаційний фільм Сатосі Кона розповідає про дівчину Мімі (Мімарін) Кірігоє – лідера дівчачого поп-гурту «СНАМ!». Мімі вирішує покинути гурт, щоб стати актрисою кіно та телебачення. Фільм відкривається сценою, в якій Мімі під час виступу гурту повідомляє публіці, що вона залишає гурт, на що її фанати реагують дуже гостро та негативно. Серед засмучених фанатів виявляється фанатичний прихильник Мімі, по суті, сталкер «Мі-Манія» (*Me-Mania*). У той же день Мімі отримує анонімний факс, у якому її називають «зрадницею». Тоді ж вона відкриває для себе факт існування щоденника від імені Мімі Кірігоє у формі сайту в Інтернеті – «Кімнати Мімі». На цей сайт указує її менеджер – колишня поп-зірка Румі Хідака.

Мімі отримує невеличку роль у телесеріалі «Дабуробайндо» (японська вимова англійського словосполучення *Double bind*; японською записується так: ダブルバインド). *Double bind* можна перекласти українською як «подвійне зв'язування», «подвійні узи», так «подвійне безвихідне становище», «подвійний глухий кут», «подвійна халепка». Назва «Double bind» є певним підказом щодо того, що усе, що показується у фільмі, відзначено подвійністю, дуалізмом.

Автори телесеріалу були настільки вражені акторським талантом Мімі Кірігоє, що пропонують їй розширити роль і зіграти жертву зґвалтування в стриптиз-барі. Румі попереджає Мімі, що ця роль може зіпсувати їй кар'єру, проте Мімі хоче здаватися серйозною акторкою, тому зголошується зіграти в сцені зґвалтування. Участь у сцені травмує Мімі, втім Румі також. Мімі потихеньку втрачає здатність розрізняти реальність і роботу в шоу-бізнесі. Мімі розуміє, що шляху назад вже немає, тому погоджується знятися повністю оголеною для журналу для дорослих. Фанати Мімі, включаючи Мі-Манію, все більше розчаровуються в ній. Із самою Мімі починають траплятися дивні речі. Деякі учасники знімальної групи, включаючи автора, який написав сцену зґвалтування, та фотографа, який знімав оголену Мімі для журналу, гинуть насильницькою смертю. Мімі на сайті «Кімната Мімі» знаходить докази того, що можливо вона насправді є вбивцею. Більш дивним видається те, що на сайті «Кімната Мімі» продовжується ведення щоденника життя Мімі, начебто вона і не полишала бути лідером «СНАМ!». Мімі починає думати, що вона збожеволіла і вона має роздвоєння особистості. В одній із сцен Мімі взагалі грає жертву зґвалтування, поведінку якої аналізує кримінальний психіатр; психіатр діагностує у жертви роздвоєння особистості; Мімі не може зрозуміти, чи вона дійсно з'їхала з глузду чи то просто роль така.

Мі-Манія вирішує діяти та нападає на Мімі, намагаючись її зґвалтувати, наслідуючи сцену з телесеріалу. Мімі щастить ударити Мі-Манію молотком по голові та втекти. Проте згодом жодної краплі та жодного сліду нападу не знаходять, тому Мімі вважає, що це була галюцинація. Румі відвозить Мімі до себе додому. І тут постає кульмінація та розв'язка фільму: Мімі опиняється в повністю відтвореній кімнаті Мімі, а перед нею з'являється інша Мімі, з гурту «СНАМ!». Це сповнює справжню Мімі шоком – вона остаточно з'їхала з глузду. Але виявляється, що це Румі вирядилася як Мімі з «СНАМ!». Румі вважає, що вона справжня Мімі, бо справжньою для неї є лише Мімі з «СНАМ!». Викривається, що весь цей час Румі вела щоденник на сайті «Кімната Мімі». До того ж викривається, що саме Румі є Мі-Манією. Зрештою Румі намагається вбити Мімі. Тікаючи від Румі, Мімі вибігає на вулицю. Слідуючи за нею, Румі вибігає на дорогу та приймає світло від фар вантажівки за світло софітів, що призводить до її збиття.

У фінальній сцені, після того, як Мімі відвідала в психіатричній клініці Румі, яка вижила після збиття та ще продовжує вважати себе Мімі «СНАМ!», вона сідає в автомобіль і, вважаючи себе повністю вільною від усього того жахіття (кошмару), що вона пережила, промовляє: «Я – справжня!» та посміхається.

На мій погляд, анімаційний фільм *Perfect Blue* досліджує дві речі. Перша річ пов'язана з психологією переходу від одного статусу до іншого. Фільм показує, що процес переходу від ідола до серйозного артиста психічно може виявитися дуже складним і травмуючим. Мімі Кірігое, коли вона була лідером поп-гурту «СНАМ!», мала статус так званого «айдору» (японська вимова англійського слова *idol*; японською записується так: *アイドル*). У японській популярній культурі айдору – це юні зірки, якими мають захоплюватися через чарівність, миловидність, привабливість. Вони служать ролевими моделями (взірцями) для японської молоді завдяки гарному публічному образу (докладніше див.: [11]). Мімі спробувала полишити цю модель заради кар'єри серйозної дорослої актриси, проте це виявилось психічно дуже складно, адже довелося відкинути всю невинність і цнотливість моделі айдору, якої вона суворо дотримувалася, та зламати себе.

Друга річ пов'язана зі сприйняттям переходу від одного статусу до другого іншими. Для Румі Хідаки Мімі була взірцем (рольовою моделлю) поведінки, але згодом Мімі руйнує свій образ айдору, тобто свою модель поведінки, сам взірець. Прихильник із здоровою психікою може сприйняти таку поведінку свого кумира дуже болісно та хворобливо, проте він це переживе; а ось прихильник із нездоровою психікою може цього не пережити та зануритися в свою яву та навіть стати дуже небезпечним для оточуючих, включаючи кумира. У випадку Румі тут ще дається взнаки той факт, що вона колись була сама айдору та, мабуть, дуже хворобливо в психічному плані пережила процес позбавлення цього статусу.

Можна сказати, що ключовим елементом анімаційного фільму *Perfect Blue* є рольова модель айдору, яка, якщо можна так вважати, є чимось на кшталт «архетипу» колективного несвідомого японської популярної (молодіжної) культури: справжня Мімі Кірігое має дотримуватися моделі поведінки айдору, презентувати її пересічним користувачам і споживачам цієї культури, її продуктів, а Румі Хадака є наслідувачем (споживачем) цієї моделі; свідомий відхід Мімі від цієї моделі призводить до психічної нестабільності самої Мімі (до боротьби зі своїм несвідомим, до придушення несвідомого) та викликає у наслідувачів моделі також психічну нестабільність у вигляді потреби компенсувати втрату моделі, необхідності задовольнити жадання, викликане нестачею моделі. Сатосі Кон розкриває взаємну доповнювальність між тим, хто презентує модель айдору (тобто паттерн поведінки), і тим, хто її наслідує, причому він підсилює так би мовити «синхронічність»: роль у телесеріалі та поведінка шаленого прихильника (Румі) синхронізуються з психічною кризою Мімі. Загалом, підхід Сатосі Кона розкриває істинну сутність популярної культури як деякого

колективного (універсального) несвідомого, що містить у собі взірці поведінки, які хтось створює, зберігає, розповсюджує та наслідує.

Paranoia Agent (яп. 妄想代理人, Мосо Дайрінін, буквальні переклади: «агент параної», «агент манії», «агент марення», «агент обману», «агент ілюзії», «агент галюцинації», «агент шаленої ідеї», «агент абсурдної ідеї») – телевізійний анімаційний серіал, який складається з тринадцяти серій. Сюжет телесеріалу коротко такий: Цукіко Сагі, художник персонажів, є творцем популярної іграшки (маскоти) – рожевої собачки Маромі. Її керівник вимагає від Цукіко створити нову популярну іграшку. Цукіко знаходиться під сильним тиском – і тут нізвідки з'являється «Хлопчик із бейсбольною биткою» (яп. 少年バット, Сьонен Батто) та нападає на Цукіко. Вона стає першою жертвою цього хлопчика. Два поліцейські детективи, досвідчений Ікарі Кейті та молодий Маніва Місучіро, починають розслідувати серію нападів Хлопчика з бейсбольною биткою на містян Токіо. Під час розслідування з'ясовується, що всі жертви жадали втекти від відповідальності за взяті на себе обов'язки. Зрештою розкривається містичний аспект усієї цієї історії з Хлопчиком із бейсбольною биткою – він виявляється витвором несвідомого Цукіко Сагі. Справа в тому, що коли Цукіко була маленькою дівчинкою, вона втратила свого улюбленого домашнього годованця – песика через свою безвідповідальність (пес загинув під колесами машини). Втрата песика змусила Цукіко створити уявного песика Маромі на зміну померлому. Саме цей песик став згодом прообразом популярної іграшки. Тобто Маромі – це плід компенсації за втрачене (або (у фрейдистській термінології) сублімації); травма від втрати домашнього улюбленця перетворилася на продукт творчості. Проте якщо Маромі – це результат позитивного способу впоратися з травмою, то Хлопчик із бейсбольною биткою – це результат негативного способу впоратися з травмою або небажаними та негативними переживаннями (тут не відбувається компенсація у формі створення конкретного продукту культури, а лише зняття відповідальності за свої дії, вчинки).

В аніме *Paranoia Agent* Сатосі Кон досліджує феномен створення продукту культури як форми компенсації за втрачене: окрема особа, яка пережила травму втрати, намагається компенсувати втрату, наприклад, за допомогою спрямування психічної енергії на створення продуктів культури; це несвідомий процес, тобто дія індивідуального несвідомого. Проте Сатосі Кон іде далі та показує, що продукти такої компенсації можуть впливати на колективне несвідоме; такі продукти можуть перетворюватися на продукти культури та вбудовуватися в саму культуру як споживчий продукт; продукти чужої компенсації можуть споживатися людьми несвідомо, бо цього від них потребує культура, яка, як було показано раніше, є нічим іншим, як колективним (універсальним) несвідомим. Далі Сатосі Кон показує, що масове споживання того чи того продукту подібне контролюваному масовому психозу; якщо вилучити цей продукт, може початися неконтрольований масовий психоз (в останніх серіях телесеріалу показується, як божеволіють споживачі іграшки Маромі, які масово водночас щезають через усвідомлення Цукіко свого травмованого минулого).

Отже, в аніме *Paranoia Agent* Сатосі Кон продовжує дослідження популярної культури як колективного (універсального) несвідомого, що містить у собі взірці поведінки, які хтось створює, зберігає, розповсюджує та наслідує. Лише тут розкривається, що продукти культури насправді можуть виявитися продуктами компенсації окремої людини у формі створення конкретного продукту культури та послужити джерелом масового психозу (та його крайньої форми – масової істерії), який перетворює групи людей на натовп, одержимий чимось.

Paprika (яп. パプリカ, Папуріка) – це анімаційна екранізація роману відомого японського письменника Ясутакі Цуцуї, виданого 1993 року [12–13]. Дія фільму відбувається в недалекому майбутньому. Доктор Косаку Токіто винаходить новий засіб лікування психічних розладів – психотерапевтичну (по суті, психоаналітичну) машину *DC Mini* (роз-

шифрується як *Dream Catcher mini* «мініатюрний ловець снів»), яка дозволяє спостерігати чужі сни чи втручатися в них. Голова команди, що працює над машиною, доктор Ацуко Тіба використовує пристрій без дозволу для того, щоб допомогти хворим поза програмою досліджень, використовуючи своє *alter ego* – «Паприку», вісімнадцятирічну дівчину, що живе у світі снів. Паприка має руде волосся, миле обличчя та дитячу манеру поведінки (це свідчить про те, що Паприка є грайливою стороною Тіби). Одного разу невідомий викрадає з лабораторії три прототипи *DC Mini*, що знаходилися на останніх стадіях розробки. Згодом сон абсолютно божевільної людини впроваджується декільком психічно здоровим людям, що врешті зводить їх із розуму. Доктор Тіба та її колеги намагаються повернути ці пристрої. Вони дізнаються, що їхній очільник, доктор Сейдзіро Інуї – людина, прикована до інвалідного візка, і є тим самим зловмисником, що викрав пристрої. Доктор Сейдзіро Інуї використовує *DC Mini*, щоб змішати реальність і сон, упроваджуючи в реальність свій сон, у якому він є не інвалідом, а всемогутньою людиною, володарем світу. Паприці та поліцейському детективу, що їй допомагає, Тосімі Конакаві, вдається зупинити Сейдзіро Інуї та розділити об'єктивну реальність і світ снів.

На мою думку, в аніме *Paprika* своєрідним чином реалізується концепція сновидінь Карла Густава Юнга, який у свій час створив гілку психоаналізу, відому під назвою «аналітична психологія». К.Г. Юнг, на відміну від свого вчителя Зигмунда Фрейда, не вважав сновидіння зашифрованими забороненими імпульсами статевого потягу чи репрезентаціями нездійснених бажань; він дивився на сновидіння так, як на безпосередні прояви несвідомого, індивідуального та колективного. К.Г. Юнг думав, що сновидіння – це компенсація: «Фундаментальною помилкою щодо природи несвідомого мабуть є таке: зазвичай припускається, що зміст несвідомого складається лише з одного значення та позначається незмінним знаком із невеличкою похибкою. На мою скромну думку, ця позиція наївна. Психіка – це система, що саморегулюється та яка досягає своєї рівноваги так само, як це робить тіло. Кожний процес, який заходить занадто далеко, негайно та неминуче потребує компенсації, без якої не може бути ані нормального метаболізму, ані нормальної психіки. У такому сенсі ми можемо прийняти теорію компенсації як основний закон психічної поведінки. Замале на одному боці приводить до забагато на другому. Так само відношення між несвідомим і свідомим є компенсаторними. Це один із найкраще доведених правил інтерпретації сновидінь. Коли ми розпочинаємо інтерпретацію сновидіння, нам завжди корисно запитати: «Яку установку свідомості воно компенсує?» [14, р. 330]. Отже, психіка, за К.Г. Юнгом, компенсує установки свідомості протилежними установками несвідомого в межах сновидіння. Щоб можна було проінтерпретувати сновидіння, К.Г. Юнг рекомендує зважати на контекст [14, р. 322], тобто зважати на індивідуальний символізм сновидіння, побудований на філософських, релігійних, моральних і інших переконаннях того, хто бачив це сновидіння [14, р. 339]. У такий спосіб у сновидінні (як маніфестації несвідомого) зустрічається індивідуальне та колективне несвідоме – індивідуальне розуміння та використання символів, узятих із реальної взаємодії зі світом.

Сатосі Кон розуміє сновидіння компенсацією: це можна побачити на прикладі антагоніста доктора Сейдзіро Інуї, який бачить себе всемогутньою людиною, ледве не богом, у своїх сновидіннях, хоча в реальності він є інвалідом, який пересувається на інвалідному візку. На додаток Сатосі Кон продовжує вивчати взаємовідношення між колективним несвідомим і популярною культурою в аніме *Paprika*: тут він показує, що популярна культура, подібно до міфології (якщо сама популярна культура не є насправді міфологією), може бути колективним несвідомим, яке також проявляється в сновидіннях: образи, які створюються популярною культурою, можуть бути репрезентовані в сновидіннях. В аніме *Paprika* є декілька прикладів, що підтверджують цю думку. Так, детективу Тосімі Конакаві

постійно сниться, що він є головним героєм шпигунських бойовиків (на кшталт фільмів про Джеймса Бонда чи Тарзана). Це пояснюється тим, що детектив колись був актором кіно, але згодом став поліцейським, хоча мрія бути кінозіркою нікуди не поділася, лише була захована в підсвідомості. Інший приклад: Паприка в сновидінні може перетворюватися на русалоньку, короля мавп Сунь Укуна тощо, тим самим показуючи, що Паприка зі сновидінь – це грайлива компенсація дуже серйозної в житті Ацукі Тіби.

Висновки. Сатосі Кон на різному матеріалі демонструє, що популярна культура – це колективне (універсальне) несвідоме, яке ґрунтується на компенсації. В аніме *Perfect Blue* на прикладі рольової моделі айдоору Сатосі Кон показує, що прийняті в культурі (зокрема популярній) взірці поведінки, які хтось створює, зберігає, розповсюджує та наслідує, є чимось на кшталт «архетипів» колективного несвідомого японської популярної (молодіжної) культури, втрата яких потребує тієї чи тієї компенсації.

В аніме *Paranoia Agent* Сатосі Кон досліджує феномен створення конкретного продукту культури як форми компенсації за втрачене: окрема особа, яка пережила травму втрати, намагається компенсувати втрату, наприклад, за допомогою спрямування психічної енергії на створення продуктів культури; це, в певному сенсі, несвідомий процес, тобто дія індивідуального несвідомого. Однак Сатосі Кон іде далі та показує, що продукти такої компенсації можуть впливати на колективне несвідоме: продукти цієї компенсації можуть перетворюватися на продукти культури та вбудовуватися в саму культуру як споживчий продукт; продукти чужої компенсації можуть споживатися людьми несвідомо, бо цього від них потребує культура, яка є нічим іншим, як колективним (універсальним) несвідомим. Далі Сатосі Кон показує, що масове споживання того чи того продукту подібне до контрольованого масового психозу; якщо вилучити цей продукт, то може початися неконтрольований масовий психоз. Таким чином, в аніме *Paranoia Agent* Сатосі Кон продовжує дослідження популярної культури як колективного (універсального) несвідомого, що містить у собі взірці поведінки, які хтось створює, зберігає, розповсюджує та наслідує. Лише тут розкривається те, що продукти культури насправді можуть виявитися продуктами компенсації окремої людини та послужити джерелом масового психозу (та його крайньої форми – масової істерії), який перетворює групи людей на натовп, одержимий чимось.

В аніме *Paprika* Сатосі Кон, виходячи з розуміння того, що сновидіння – це компенсація чогось, показує, що популярна культура, яку можна уподібнити до міфології та до колективного несвідомого, через образи своїх продуктів проникає в індивідуальне несвідоме та виявляє себе в сновидіннях.

Загалом, можна зробити такий висновок, що аніме Сатосі Кона (*Perfect Blue*, *Paprika* та *Paranoia Agent*) – це такі собі кінематографічні інтерпретації аналітичної (глибинної) психології швейцарського психіатра Карла Густава Юнга. У своїх аніме Сатосі Кон звертається до тих самих тем, до яких у свій час звертався К.Г. Юнг: «колективного несвідомого», «компенсації», «архетипу», «синхронічності» та «сновидіння». Проте певним внеском в інтерпретацію та розвиток концепцій К.Г. Юнга з боку Сатосі Кона можна вважати уподібнення популярної культури (та можливо культури в цілому) до колективного (універсального) несвідомого.

Список використаної літератури

1. Figal G. Monstrous media and delusional consumption in Kon Satoshi's *Paranoia Agent*. *Mechademia: An Annual Forum for Anime, Manga, and the Fan Arts*. 2010. No 5. P. 139–155.
2. Mes T. Requiem for a dream: The films of Satoshi Kon bring the depths of the subconscious into bright anime light. *Film Comment*. 2007. No 2 (43). P. 46–48.
3. Napier S. Excuse me, who are you: Performance, the gaze, and the female in the works of Satoshi Kon. *Cinema Anime: Critical Engagements with Japanese Animation* / ed. S. Brown. New York: Palgrave Macmillan, 2006. P. 23–42.

4. Osmond A. Satoshi Kon: The Illusionist. Berkeley, CA: Stone Bridge Press, 2009. 128 p.
5. Perper T., Cornog M. Psychoanalytic cyberpunk midsummer-night's dreamtime: Kon Satoshi's Paprika. Mechademia: An Annual Forum for Anime, Manga, and the Fan Arts. 2009. No 4. P. 326–329.
6. A tribute to Satoshi Kon / Satoshi Kon, Andrez Bergen. URL: <https://www.madman.com.au/news/a-tribute-to-satoshi-kon/> (accessed 23.02.2018).
7. Le Breton R. Satoshi Kon: Philip K. Dick au Japon / Ronan Le Breton. URL: <https://ronanlebreton.com/satoshi-kon-philip-k-dick-au-japon/> (accessed 23.02.2018).
8. Pressley N. Satoshi Kon, Anime's Dream Weaver. URL: <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2007/06/15/AR2007061500492.html> (accessed 23.02.2018).
9. Такеуті Й. Пафекото Бурі: Кандзен Хентай. Токіо: Метаморф Паблішинг (Metamorph Publishing), 1991. 233 п. (яп.).
10. Takeuchi Y. Perfect Blue: Complete Metamorphosis. Los Angeles: Seven Seas Entertainment, 2018. 232 p.
11. Idols and Celebrity in Japanese Media Culture / ed. P. W. Galbraith and J. G. Karlin. New York: Palgrave Macmillan, 2012. 240 p.
12. Цудзі Я. Папуріка [Паприка]. Токіо: Чокорон-ся, 1993 (яп.).
13. Tsutsui Y. Paprika. New York: Vintage Contemporaries, 2013. 352 p.
14. Jung C.G. The Practical Use of Dream-Analysis. The Collected Works of C.G. Jung. Vol. 16. Princeton University Press: Princeton, NJ, 1954. P. 294–352.

“THE UNIVERSAL UNCONSCIOUSNESS” OF SATOSHI KON

Konstantin Rayhert

*Odessa I. I. Mechnikov National University,
Department of Philosophy and Methodology of Knowledge
Dvoryanskaya str., 2, 65082, Odesa, Ukraine*

The study reconstructs the Satoshi Kon's concept of universal (collective) unconsciousness on basis of the anime of Satoshi Kon: “Perfect Blue”, “Paranoia Agent”, and “Paprika”. Satoshi Kon demonstrates that popular culture is a collective (universal) unconsciousness based on compensation. In “Perfect Blue” by the example of the role model of the Idol Satoshi Kon shows that appropriated and accepted in culture (including popular culture) the behavior patterns created, preserved, expanded and imitated are something like archetypes of the collective unconsciousness of the Japanese popular (youth) culture of which loss begs for a compensation. In “Paranoia Agent” Satoshi Kon explores the phenomenon of creation of a cultural product as a form of compensation for the loss: an individual one who experienced the trauma of the loss tries to compensate the loss, for example, by the way of directing of the psychic energy to creation of cultural products; this is an unconscious process. Moreover, Satoshi Kon shows that the products of the compensation can affect the collective unconsciousness: the products of the compensation can be transformed into the cultural products and then integrated into the culture as the consumer products; the products of someone else's compensation can be consumed by people unconsciously because the culture as a collective unconsciousness demands it from them. In “Paprika” Satoshi Kon shows that popular culture as a mythology and collective unconsciousness through the images of its own products penetrates into the individual unconsciousness and shows its own signs in dreams. In tote the anime of Satoshi Kon are the cinematographic interpretations of analytic psychology of Carl Gustav Jung.

Key words: anime, collective unconsciousness, compensation, culture, dreams.