
А. Молина
Макото Синкай
Чувственные миры гениального японского аниматора
БОМБОРА

ANIME. Лучшее для поклонников японской анимации

Алексис Молина

Макото Синкай. Чувственные миры гениального японского аниматора

«Эксмо»

2023

УДК 791.228:929(520)
ББК 85.373(3)

Молина А.

Макото Синкай. Чувственные миры гениального японского аниматора / А. Молина — «Эксмо», 2023 — (ANIME. Лучшее для поклонников японской анимации)

ISBN 978-5-04-213398-5

Японская анимация невероятно многогранна, в ней переплелось огромное количество жанров, сюжетов и стилей. Один из тех, кто сделал прославление мультипликации Страны Восходящего Солнца целью своей жизни — Макото Синкай. На протяжении многих лет он ставит рекорды кассовых сборов благодаря своей большой фанбазе и умению чувствовать аудиторию по всему миру. Эта книга — попытка осмыслить и разобрать творческий путь автора работ, трогающих струны души и вызывающих самые яркие эмоции. «Твое имя», «Сад изящных слов» и «Пять сантиметров в секунду» — культовые анимационные фильмы, пришло время узнать, благодаря чему они стали настолько великими. Из книги вы узнаете: - В чем секрет красоты неповторимого неба в работах Синкая? - Как аниматор воплощает образы любви и разлуки в своих фильмах? - В чем Макото Синкай наследует Хаяо Миядзаки? - Почему Синкай — идеальный художник юности? В своей книге исследователь Алексис Молина разбирает весь карьерный путь Синкая и ищет ответы на главные вопросы, связанные с легендарным аниматором. Погрузитесь и вы в закулисье миров на стыке меланхолии и безграничного счастья! В формате PDF A4 сохранен издательский макет книги.

УДК 791.228:929(520)
ББК 85.373(3)

ISBN 978-5-04-213398-5

© Молина А., 2023
© Эксмо, 2023

Содержание

Предисловие 7
Об авторе 10
Вступление 11
Часть 1 18
«Иные миры», «Она и ее кот», «Голос далекой звезды» 18
Первые истории 18
Любовь между небом и землей 20
Конец ознакомительного фрагмента. 27

Алексис Молина
Макото Синкай: Чувственные миры гениального японского аниматора

ANIME. Лучшее для поклонников японской анимации



L’OEUVRE DE MAKOTO SHINKAL
L’ORFEVRE DE [.’ANIMATION JAPONAISE de Alexis Molina
Edition francaise, copyright 2023, Third Editions.

Перевод с французского В. В. Ефимовой



© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2024

Предисловие
Что для нас значит фамилия Синкай?

Любимые фильмы всегда рядом. Они преследуют нас. Они живут в нас. Это просто кусок пленки, несколько гигабайт на флешке, маленькие диски с записями. Они похожи на капсулы воображения, рассказывающие нам неправду, но они меняют нас. Они – призраки, поселившиеся в нашей жизни и создающие в своих домах что-то чудесное. В особняках нашего бытия они всегда есть и показывают нам то, что могло бы случиться.

В этом заключается чудо кинообраза. Фильмы – не просто изображение, зажатое в рамках определенной хронологии. Напротив, это определение того, что Жиль Делез называл «образом-временем»: образом, иначе воспринимающим течение времени, накапливающим хаотичные воспоминания и несущим их в себе. Это взгляд Юри в конце фильма «Магазинные воришки» (Хирокадзу Корээда, 2018), в котором печаль, накопившаяся за фильм, сочетается с надеждой, следующей за грустью. Это рука Максимуса в «Гладиаторе» (Ридли Скотт, 2000), так прикасающаяся к пшеничным полям, будто на самом деле она пытается дотянуться до призраков тех, кого герой потерял. Важно, что образ-время включает не только чувства и воспоминания главных действующих лиц, но еще и время и внимание зрителей, опыт наблюдателей. Он запоминает сцену, перед которой у вашей пары был первый поцелуй, которая не обошлась без слез на ваших глазах и пробудила ваши эмоции, которая заставила отвести взгляд от экрана.

Если нас впечатляет это в обычных фильмах, то что говорить об анимации? Казалось бы, в мультиках нет ни актеров, ни «реальности», к которой мы привыкли. И все же. В конце сериала «Ковбой Бибоп» (Синъитиро Ватанабэ, 1998), когда камера фокусируется на теле Шпигеля на церковной лестнице, все чрезмерно ярко освещается, и происходит чудо. Кадр заполняется синим, черным, красным и белым цветами. И до этого момента нас вели 26 серий, влияющие на жизнь зрителей и будто сообщавшие нам: «Вы понесете этот груз». Точно так же чудо происходит в конце «Евангелиона 3.0 + 1.0: Как-то раз» (Хидэаки Анно, 2021), когда Синдзи начинает бежать. В «Волейболе!!» (Сусуму Мицунака, 2014–…) находится место для чудес. Про Миядзаки вообще молчим – волшебное и удивительное встречается в его работах снова и снова. Работы Мамору Хосоды, «Стального алхимика: Братство» (Ясухиро Ириэ, 2009–2010) и многие другие фильмы тоже населяют чудеса. Да, там все ненастоящее и нарисованное. Ну и что? Аниме, которое мы любим, преследует нас. Это образы, накладывающие отпечаток на нашу жизнь, искажая и перекраивая ее. Это «кристаллы времени», смешанные эмоции и эпохи, воспоминания и мечты, которые превращаются в образ и сюжет: Шпигель на лестнице, существо, объединяющее собаку и ребенка, робот в сумерках, пират с флагом…

Короче говоря, киноизображение, а значит, и анимационное изображение, – это не только то, что вы видите на экране. Оно переполняет пространство. Это визуальное богатство, детали цвета, света, обстановки, персонажей и декораций. В нем спрятаны богатства смысла: запутанные сюжеты, метафоры, уровни прочтения и отсылки. А потом – все остальное. Эмоции, катарсис, сопереживание, удивление, очарование, ограниченное время. Все то, что заставляет вас ждать продолжения, даже когда титры уже прошли.

Среди молодого поколения режиссеров-мультипликаторов есть один человек, сумевший добиться особой насыщенности изображения. От кульминационных моментов его фильмов до самых незначительных, от медленных перемещений над небом до крупных планов, фиксирующих детали выражения лица – каждая его работа представляет переполненный богатствами сундук, в котором каждый кадр, кажется, таит множество возможностей.

Этот человек – конечно же, режиссер, сценарист и аниматор Макото Синкай, и эта книга надеется открыть ларец с его творческими сокровищами. Начиная с первых короткометраж-

ных фильмов, снятых в одиночку в своей комнате, и заканчивая всемирным успехом фильма «Твое имя» (2016), за двадцать с лишним лет он стал одним из самых ярких представителей в мире творцов японской анимации. Помимо мгновенно узнаваемого визуального стиля, его одержимость безответными чувствами, пластичностью времени, расстоянием и горько-сладким послевкусием подросткового опыта поставили его в один ряд с великими художниками анимации и режиссерами.

Прежде чем мы повернем ключ и погрузимся в богатство его виртуозных образов и трогательных историй, давайте уделим время небольшому прологу и одной любопытной сцене. Сперва этот рассказ может показаться чем-то далеким от фильмов Синкая, но на самом деле на его территории все взаимосвязано.

Представьте себе: вечер, в доме не то чтобы порядок, скорее даже бардак. На столе лежат горы бумаг, на полу – пыльный ковер. На оранжевом пуфе у камина спит собака черно-белого окраса. Падает теплый свет, в воздухе витает запах жареной лапши (ну, проверить это мы не можем, но доверимся рассказчику). На угловом диване – тоже оранжевом – подросток склонился над дымящейся миской. Он ест ту самую лапшу, запах которой проник во все уголки комнаты. Это блюдо он приготовил накануне вместе с матерью – здесь мы снова делаем паузу для ремарки: мы должны или довериться рассказчику, или представить кадр, снятый в стиле флешбэков, где запечатлены руки мамы и сына, занятые готовкой.

Напротив парня, на красном табурете, стоит старый ноутбук, подключенный к телевизору. Экран показывает, как Токио утопает под дождем – потрясающая игра деталей и отблесков. Мастерски прорисованный город переполнен зеленью, и вы почти чувствуете влажный воздух тени деревьев, сидя на диване.

На крупном плане мы замечаем, что карамельного цвета глаза нашего главного героя сияют. Ему 16 лет, он в одиночестве ужинает дома, и его жизнь только что круто изменилась. Он открыл для себя творчество Макото Синкая. Внутренний мир этого подростка стал богаче и ярче. Анимация когда-нибудь захватит этот свет: все в ней нарисовано, но все реально – как ком в горле Такао, когда он исподтишка наблюдает за Юкари в «Саду изящных слов» (2013).

Лежащая у камина собака просыпается. Ей кажется, что о ней недостаточно заботятся, она берет дело в свои лапы: непринужденно подбирается к ноутбуку и кладет голову на клавиатуру. Никакой реакции хозяина. Тогда она слегка отходит, смотрит на парня. Снова никакого ответа. Еще одно движение. Экран мерцает, юноше приходится встать, потискать собаку, освободить для нее место на диване и снова немного погладить ее, прежде чем вернуться к фильму и волшебству.

Помимо запаха лапши и дождя, над диваном теперь витает грубоватый запах шерсти, согретой камином, около которого спал пес.

Это, конечно же, воспоминание. Сцена сама по себе весьма банальная. Вечер, похожий на многие другие. И все же она здесь, на бумаге, на первых страницах книги, которая без этого уютного эпизода никогда бы не появилась. Но действительно ли это воспоминание? Или скорее собрание множества воспоминаний? Скопление моментов, которые превратили десять лет в начало длинной истории, столь же точной, сколь и искусной.

Природа памяти (тут мы возвращаемся к Делезу и к Бергсону[1]) состоит в том, чтобы соединять эпохи: настоящее – реально, остальное – виртуально. Другими словами, воспоминания – это изменяющиеся вещи, постоянно взаимодействующие сами с собой. Возможно, в «прошлой реальности» вечер, когда собака подтолкнула компьютер мордой, был не таким, как вечер, когда наш герой – автор этой книги, само собой разумеется, – впервые посмотрел «Сад изящных слов». Может быть, в тот день в доме было прибрано (сомневаюсь в этом). А может,

[1] Французские философы. Анри Бергсон рассуждал о воспоминаниях в работе «Материя и память», Жиль Делез – в трактате «Бергсонизм». – *Прим. ред.*

этого и вовсе не было. Может, собака не подходила к компьютеру, а просто прошла мимо, даже не оглядываясь на нашего героя. Но факт остается фактом: воспоминание об этой сцене четко отпечаталось в моей памяти и стало, по выражению Делеза, «кристаллом времени»: сначала образ был «реальным» (как только он появился), а затем в моей памяти появилось его виртуальное воплощение. Кристалл времени – место, где происходит это расщепление, где делается выбор между зеркальным отражением, то есть памятью, и «воплощением реального».

Проще говоря, память субъективна. Она изолирует и измельчает важные моменты, придавая им ценность, которой они не обладали в то время, когда мы их переживали. В память будто бы встроены монтаж и инсценировка – это целый творческий процесс, поэтому из чего-то незначительного и смешного наши воспоминания могут преобразоваться в шедевр. Да, это долгое лирическое отступление, и я мог вас утомить, но оно здесь не зря.

Сознательно или нет, Макото Синкай лучше любого режиссера знает, что кино, как и истории, действия и чувства, связано с памятью. Об этом он сказал в интервью для французской газеты Le Monde о своей работе над освещением: «Все это я делаю потому, что хочу повлиять на изображение и придать ему вид изменяющейся субстанции памяти»[2]. Речь идет о перекодировании и перестройке времени. Оно ускользает от нас, уходит и снова настигает. Незначительное, состоящее из мелочей, которые становятся чем-то значимым, проходя через призму камеры. Синкай знает, что магия кино – это уютный вечер на диване, собака рядом с тобой и хороший фильм на экране. Это обещание, данное под вишневым деревом, взгляд на горизонт летним вечером, банка пива под дождем. Это момент, который мы улавливаем, который неизгладимо отпечатывается в наших сердцах и в воспоминаниях, перестраивая домики нашей жизни.

Наконец, прежде чем перейти к сути дела, давайте зададимся вопросом из заголовка этого предисловия еще раз. Что для нас значит фамилия Синкай? Если вы любите цифры и статистику, вы скажете, что это режиссер, создавший третий по значимости хит в истории японской анимации «Твое имя». В контексте сохранения традиций начинающие киноведы считают его преемником Хаяо Миядзаки – знаменосца в мире анимации.

Недоброжелатели ответят, что Макото – имиджмейкер, одаренный, но неспособный к самосовершенствованию.

Журналисты, критики и фанаты объединили в фамилии Синкай множество идей: это режиссер, рассказывающий о разлуке, расстоянии, взаимосвязи, безответной любви и течении времени. И хотя во всем этом, безусловно, есть доля правды, но книга, которую вы держите в руках, постарается показать, что он – гораздо больше всего перечисленного. Макото Синкай – имя мастера чувств и времени. Имя режиссера, который на задворках своей памяти нашел ключ к самому прекрасному из сундуков с сокровищами, он полон решимости раскрыть все его секреты – фильм за фильмом, образ за образом, наполненные жизнью.

[2] М. Матье. «Макото Синкай, теоретик чувств в сердце японской анимации», Le Monde, 7 января 2020 г. Полная версия на французском языке доступна по ссылке: https://www.lemonde.fr/culture/article/2020/01/07/makoto-shinkai-meteorologue-des-sentiments-au-coeur-de-l-animation-japonaise_6024985_3246.html

Об авторе

Если Алексис Молина не тонет, пытаясь заниматься серфингом, его можно увидеть либо с книгой в руках, либо за просмотром очередного фильма. Иногда его можно застать сжимающим геймпад или сосредоточенным на манге – все зависит от настроения. Слегка одержимый Харуки Мураками, приверженец пословицы «вышибать клин клином», он справляется со своей зависимостью, развивая другую… от фильмов Хирокадзу Корээды (и кока-колы). Параллельно с изучением литературы и тратой времени на League of Legends он пишет для различных СМИ. Помимо работы в Eclypsia[3], он возглавляет раздел о кино в Journal du Japon, где между статьями о фильмах или интервью с кинорежиссерами не забывает написать пару строк о Мураками или малоизвестных японских серферах.

[3] Французское издание о киберспорте. – *Прим. ред.*

Вступление
От Макото Ниицу – к Макото Синкаю

В книге «A Sky Longing for Memories: The Art of Makoto Shinkai»[4] опубликованы интервью соавторов режиссера, где героев попросили описать их отношение к Синкаю и к его творчеству. Среди них – Такуми Тандзи и Акико Мадзима, два бэкграунд-художника, работавших почти над всеми творениями Макото. Их попросили рассказать о первом впечатлении, которое он на них произвел. Первый ответил, что в нем чувствуется «дух молодости», а второй увидел в Синкае нечто «ангельское». Признаюсь честно, Макото произвел на меня такое же впечатление, когда мы встретились для интервью в парижском отеле.

В свои 50 он выглядит как 30-летний. Отчасти это объясняется простотой его стиля в одежде, но по большей части – его спокойствием в поведении и речи. Он был приветлив, в интервью тщательно подбирал слова и давал продуманные ответы. Кажется, спокойствие, исходящее от режиссера, наделило его особой аурой и стало частью «тайны Синкая». Режиссер, как бы многословен он ни был, много рассказывает о своих творческих приемах, но слишком мало – о себе. Если не считать нескольких историй, которые переходят из уст в уста среди журналистов и поклонников Макото, рассказать, кто же это такой, было бы неимоверно сложно. Невозможно – написать его биографию.

Конечно, мы всегда можем обратиться к фактам. Макото Синкай родился в префектуре Нагано и вырос в поселке Коуми. Он изучал литературу в Университете Чуо в Токио и работал в сфере видеоигр, создавая ролики для Falcon Games. Именно там он освоил компьютерную графику, работая над кинематографическими сценами для игр вроде Ys II: Ancient Ys Vanished – The Final Chapter. В Falcon Games Синкай познакомился с композитором Тэнмоном, написавшим саундтреки к его первым фильмам. Благодаря работе с видеоиграми он и стал заниматься режиссурой – сначала в свободное от работы время, но после успеха фильма «Она и ее кот» (1999) Макото отбросил все дела и занялся фильмом «Голос далекой звезды» (2002).

Это все, что можно найти о режиссере на сайте компании CoMix Wave Films, которая занимается дистрибуцией его творений, начиная с «За облаками» (2004). Ну ладно, еще там есть неприлично длинный список его наград. Но вся эта информация не то чтобы раскрывает личность Макото Ниицу и не рассказывает о проделанном пути к Макото Синкаю. Поэтому, чтобы нарисовать его портрет, нужно начать со сборки сложного и разрозненного пазла.

Нагано, литература, переезд в Токио и ранняя карьера, несомненно, стали краеугольными камнями его личности. Добавим еще поездку в Лондон, о которой он часто вспоминает, – кажется, она тоже была поворотным моментом в его пути. После этого лондонского путешествия его кинокарьера начала стремительно развиваться. Запомним этот факт и добавим его в список кусочков головоломки Синкая. Хоть мы и знаем, что именно в Великобритании он открыл для себя японскую рок-группу RADWIMPS, которая впоследствии напишет музыку к фильмам «Твое имя» (2016) и «Дитя погоды» (2019), но эта английская интерлюдия останется окутанной туманом тайны, о которой режиссер никогда не рассказывал. Он надеялся, что там его ждет новое начало и возможность выйти из зоны комфорта. Начало успешное или провальное – об этом вам расскажет ваше воображение.

Стали известны и некоторые подробности его личной жизни. Например, мы знаем, что актриса дубляжа в фильмах «Она и ее кот» и «Голос далекой звезды» Мика Синохара была его девушкой, а сейчас он женат на актрисе Тиэко Мисаке, и у них есть дочь – тоже актриса. Но все это опять же не дает ответа на вопрос: кто же такой на самом деле Макото Синкай?

---

[4] С. Макото (перевод. М. Роузвуд). A Sky Longing for Memories: The Art of Makoto Shinkai, New York, Vertical, Inc., 2015.

В интервью, которое он дал мне в связи с выходом фильма «Дитя погоды», он признался, что на его творчество влияет небо: «С самого детства я любил наблюдать за небом. Когда я был ребенком, еще не было смартфонов, поэтому часы, которые люди сегодня проводят, глядя в свои телефоны, я проводил примерно так же, только глядя на небо. Для меня это необыкновенный экран – на него можно смотреть бесплатно, он показывает грандиозную вселенную. Я чувствовал себя по-настоящему счастливым, когда наблюдал за закатом, и точно так же – когда зажигались звезды»[5].

Возможно, именно здесь все и начинается. Наша головоломка наконец обретает форму. Повторим пройденное. Макото Синкай родился в деревне с населением менее 5 000 человек в префектуре Нагано. Как и многие его герои: Ходака в «Дитя погоды» и Мицуха в «Твоем имени» – он родом из сельской местности. Это его прошлое, которое он принимает и которое с каждым интервью превращается в матрицу, пробуждая в его памяти детское увлечение горными пейзажами: «В 1970-е годы все было более идиллическим, чем сейчас, мой дом был окружен природой. Меня всегда завораживал мир вокруг. Я каждый день смотрел на небо, теряясь в своем маленьком мире. Я был скорее затерявшимся в облаках ребенком, чем романтиком»[6], – отсюда и его чувство дезориентации, с которым он столкнулся после переезда в Токио. Эти темы вездесущи в его фильмах. Желание «переехать в столицу», влюбленный взгляд токийца на свой город, ностальгия по сельской местности, богатой образами и пейзажами, и борьба между идиллической, но откровенно скучной жизнью и урбанистикой – такой яркой, но одновременно удушающей.

А что, если его фильмы – это ключ к истории его жизни? В конце концов, Синкай сам говорит об этом в фильме «Твое имя»: «Героиня [Мицуха], которая хочет уехать в Токио, вдохновлена мной-подростком. А персонаж, чей отец управляет строительной компанией [Тэсси] и который говорит своим друзьям, что собирается остаться в родном городе навсегда и состариться здесь, – тоже я. Мои родители тоже возглавляли строительную компанию»[7].

Режиссер не перестает сравнивать себя со своими героями. Например, в 25 лет он оказался бы в той же ситуации, что и Такаки в «Пяти сантиметрах в секунду», – в поезде в снежной ловушке на пути к подруге. Однако, в отличие от персонажа, у него хотя бы был мобильный телефон, чтобы предупредить ее. Если же сравнивать его с Ходакой, то Синкай не такой смелый: «В отличие от Ходаки, у меня не хватило смелости покинуть семейный очаг. Мне совершенно не хотелось уезжать из прекрасной малой родины, поэтому я растягивал свой мораторий так долго, как только мог, вращая колесо случайных чисел»[8].

На сессии вопросов и ответов с поклонниками он объяснил, что снял «Она и ее кот» для «особенного человека». Это личный фильм, почти письмо поддержки тому, с кем он общался в то время и кто переживал сложный период. Выходит, фильмы Синкая говорят о художнике больше и лучше, чем любая биография. Анимация стала его терапией, источником исцеления, очень интимным объектом и проводником в мир чувств отдельного человека, в способ поговорить с другими.

«Она и ее кот» – первый фильм Макото Синкая. В предыдущих картинах – «Иные миры» (1999) и «Огороженный мир» (1998) – он еще использовал свою настоящую фамилию Ниицу. Может, это совпадение, а может, доказательство творческого перерождения в контек-

---

[5] М. Алексис. «Встреча с Макото Синкаем: «Для меня небо – это удивительный экран», Journal du Japon, 7 января 2020. Полная версия на французском языке доступна по ссылке: https://www.journaldujapon.com/2020/01/07/rencontre-avec-makoto-shinkai-pour-moi-le-ciel-est-un-ecran-extraordinaire/

[6] М. Ким. «Макото Синкай о своем последнем фильме «Дитя погоды», News Network, 29 августа 2019 г. Доступно на французском языке по ссылке: https://www.heyuguys.com/interview-your-name-di- rector-makoto-shinkai/

[7] Г. Дэниел. «Эксклюзивно: режиссер Макото Синкай о своем аниме «Твое имя», CGMA Online, 25 апреля 2017 г. Доступно по ссылке: https://www.cgmagonline.com/articles/features/director-name- invented-new-medium-anime/

[8] М. Ким. «Макото Синкай о своем последнем фильме «Дитя погоды», News Network, 29 августа 2019 г.

сте внимания к другим, который характеризует фильм «Она и ее кот». В любом случае его следующий проект, «Голос далекой звезды», следует той же логике. Финальная фраза фильма: «Я здесь» – по признанию Синкая, стала не просто репликой персонажа, но и посланием режиссера своим зрителям: «После восьми месяцев работы в одиночестве дома, когда никто не был в курсе, чем я занимаюсь, я хотел, чтобы кто-нибудь знал, что я тоже здесь. Пока я снимал этот фильм, у меня было ощущение, что его фрагменты однажды доберутся до своего зрителя и пробудят в нем хоть какие-нибудь чувства»[9].

Из слияния голосов Синкая и его персонажей складывается еще одна часть головоломки. В отличие от другого известного представителя нового поколения аниматоров, Мамору Хосоды, выходца из Toei Animation, Синкай – одиночка. Уроженец (относительных) окраин Японии, он выбрал необычный режиссерский путь, поскольку он начал работать один, без команды и без заданных рамок. Даже в последних фильмах личность Синкая встречается на всех уровнях: он сценарист, он режиссер, он же не боится запачкать руки и отправиться по локациям будущих шедевров в роли редактора, он контролирует различные творческие задачи – раскадровку, цветовое оформление и так далее. Трудно не заметить связь между его ранними фильмами, созданными в его комнате, и душераздирающим одиночеством, ставшим отличительной чертой его творчества. Творчества, в котором персонажи постоянно ищут Другого, чтобы сказать, как Синкай и герои «Голоса далекой звезды»: «Я здесь».

Отмечу интересную деталь, связанную с его фамилией, – как родовой, так и артистической. «Ниицу» по-японски пишется с помощью двух китайских иероглифов кандзи ##. Первый означает «новый», а у второго значений несколько, и все они связаны со словами «порт» и «гавань». «Синкай» пишется как ##. Первое кандзи то же самое – «новый», но второе означает «море» или «океан». От одной фамилии к другой их значение будто бы расширяется: такое впечатление, будто Макото, став Синкаем, в глубине души «бросился в воду» – отправился покорять новые океаны. И снова – это приключение для одного, но оно дарит возможность встретить новых людей, которой не было бы, если бы режиссер остался в порту и не отправился в плавание по незнакомым водам.

Как выглядит этот новый океан? Это мир кинематографа или Токио, который Синкай решился покорить во время учебы (иронично, он буквально затопил город в фильме «Дитя погоды»)? Да не имеет особого значения: он может оказаться и тем и другим. Важно, что движение к открытому морю: от мира с рамками, барьерами и оградами он движется к гораздо более свободному – заметно на всех уровнях жизни режиссера. Сначала – изменение фамилии, затем – обретение опыта, позже – развитие в фильмах.

В книге «A Sky Longing for Memories: The Art of Makoto Shinkai» творец возвращается к своему первому воспоминанию: паровозу на железнодорожной станции. Неуверенный в реальности этого фрагмента своей памяти, он тем не менее рисует точный образ: старый локомотив, подъезжающий к деревянной станции в Коуми. Об этом моменте он расскажет много позже – когда станет каждый день ездить в школу на поезде и, наблюдая за восходом и закатом солнца, понимать, что ему нравятся подобные виды.

Однажды в Токио, вдали от гор Нагано, его заинтересовали перепады в освещенности города, а поклонники Синкая знают, что игра света, поезда и сумерки – неотъемлемые элементы его магии кино. Здесь снова работает тот же механизм: если в фильмах его чувствительность к этим мотивам очевидна, то верно и другое – они как бы продолжают его жизнь. Из закатов над Нагано, из его школьных путешествий к месту учебы и обратно домой, из повседневности в маленьком замкнутом мире он создал универсальные образы, которые не оставят равнодушными людей по всему миру.

---

[9] К. Эндрю. «Как режиссер фильма “Твое имя” изобрел новый жанр аниме», CGMA Online, 25 апреля 2017 г. Доступно по ссылке: https://www.cgmagonline.com/articles/features/director-name- invented-new-medium-anime/

Кто же такой Макото Синкай? Макото Ниицу, покинувший уют своей провинции и сделавший первый шаг к более свободному и насыщенному деталями миру. Возможно, именно это о нем рассказывают и его фильмы. Если без его интервью и редких признаний невозможно отличить воспоминания от вымысла, мы можем различить нечто глубоко личное: жажду познания других мест и встреч, восхищение красотой и поэзией, а еще любовь к кошкам, которые, несомненно, повлияли на его индивидуальность.

В дополнение ко всему, что мы уже знаем, в Интернете можно найти много непроверенной информации, по крайней мере, для «неяпоноязычных». Например, говорят, что он поклонник фильмов «Небесный замок Лапута» (Миядзаки, 1986), «Конец Евангелиона» (Анно, 1997) и работ Мамору Осии. Ходят слухи, что он изучал конькобежный спорт и кюдо[10]. Проверить это невозможно, и нам снова придется обратиться к его фильмам: открывающей сцене «За облаками», противостоянию в «Голосе далекой звезды», второй половине «Пяти сантиметров в секунду» и монстрам в «Ловцах забытых голосов». Конечно, у нас еще будет время вернуться к деталям из этих отрывков и их вероятным намекам на увлечения Синкая, но уже сейчас можно сказать, что они связаны между собой и так же связаны с личностью режиссера, и это заставляет верить, что непроверенная информация не врет. Это подсказывает цветовая палитра, определенное ощущение скорости, сосредоточенность во взгляде, выражения лиц – старомодные для анимации, но при этом уместные. Все звучит и выглядит правдиво. Возможно, Синкай никогда не был конькобежцем, но он определенно знает, как передать ощущения от этого спорта, так что давайте представим его зимой, несущегося на полной скорости по замерзшему озеру в Нагано. Давайте представим, как он до дыр засматривает кассету с фильмом «Небесный замок Лапута» и делает заметки в темноте. Позволим себе это представить, ведь именно детали делают его историю интересной.

Несмотря на немногие правдивые факты, которыми он делится с прессой, и редкие откровения о том, как его фильмы вдохновлены его собственной жизнью, он все равно остается неуловимым. Даже коллеги сравнивают Синкая со всеми его лейтмотивами: городским пейзажем, сельской местностью или морским горизонтом[11]. Если судить по его фильмам, он сам стал воплощением всего этого, даже больше. Мечтатель, путешественник, мастер передавать эмоции, одиночка. Ребенок, которому было суждено унаследовать семейный строительный бизнес и который, вопреки желанию отца (но при его молчаливой поддержке), стал строителем другого рода. Архитектором историй. Он – совокупность всех своих персонажей, невероятных масштабов личность, которой он стал благодаря универсальности фильмов, дополняющих его и умножающих его воспоминания.

При всем этом Макото Синкай – еще один японский художник. Каким бы оригинальным ни был его подход, каким бы необычным ни было его видение, он существует в системе опыта, идей и влияний, и в разговоре о том, какой он человек и режиссер, невозможно их игнорировать. Спонтанно, с учетом его использования кадров-подушек – техники, к которой мы еще вернемся, – и его чувства повседневности и созерцания, легко назвать его наследником Ясудзиро Одзу, мастера японского кино, чье влияние кажется нескончаемым. Но, по признанию самого Синкая, ему никогда не удавалось посмотреть ни один из его фильмов или творений Куросавы, не заснув. Вместо этого, как студент-отличник филологического факультета, он ссылается на литературу в качестве источника вдохновения, и, в частности, на одного автора – Харуки Мураками. При этом в «Твоем имени» прослеживается влияние придворной истории XII века – романа «Торикаэбая моногатари, или Путаница», а в «Саду изящных слов» (2013) явно цитируется поэтическая антология VII века, но именно тень Мураками, гиганта совре-

[10] Японское искусство стрельбы из лука. – *Прим. ред.*

[11] С. Макото (перевод М. Роузвуд). A Sky Longing for Memories: The Art of Makoto Shinkai, выборочное цитирование, с. 167–174.

менной японской литературы, проходит красной нитью в его фильмах. Этот писатель – бесспорный мастер того, что определяется как литература с личным влиянием автора, с персонажами, часто влюбленными и невосприимчивыми к окружающему миру. Нетрудно понять, как он повлиял на Синкая, для которого тоже существует определенная дистанция от общества. Он признался мне, что, несмотря на разницу в жанрах, старательно изучает стиль романов Харуки Мураками: «Он – новеллист, поэтому, когда мы говорим о ритме, это, конечно, немного другое, но я все равно изучаю стилистику его произведений»[12]. В фильмах Синкая также присутствуют точные описания повседневных жестов (особенно в сценах на кухне), которыми славится Мураками. В целом, Синкай, кажется, черпает вдохновение не только из процессов, но и из идей, присущих автору. Иногда они встречаются в его фильмах в неизменном виде, как, например, когда он устраивает рыбный дождь над Токио или имитирует структуру повествования в некоторых работах.

Есть еще одна точка соприкосновения в работах этих художников. В 1995 году мир Мураками перевернули два события: землетрясение в Кобе и нападение секты «Аум» на токийское метро. Эти катастрофы сильно потрясли писателя, пока он жил за границей, и привели к революции в его литературе. Критики говорят о «сдвиге», переходе от отстраненности к самоотдаче[13]. Хоть Макото Синкай далек от политизации своих работ и продолжает утверждать, что его фильмы – это развлечение, но в его творчестве тоже произошел сдвиг после беспрецедентной тройной катастрофы 11 марта 2011 года и землетрясения в Тохоку. Два его последующих фильма, «Твое имя» и «Дитя погоды», – мы вернемся к ним позже – преследуют призрак уничтожения и вероятность увидеть город, в одно мгновение стертый с лица земли. Очевидно, потрясен был не только он, но и целое новое поколение художников: таких, как композитор Сэико Ито или режиссеры Кодзи Фукада и Кацуя Томита, – все они пытались одновременно с Синкаем противостоять катастрофе в своих произведениях. Подобная реакция режиссера разделяет традицию Мураками.

В завершение вступления зададимся последним вопросом: какое место Макото Синкай занимает в японском культурном ландшафте своего времени? И что это за ландшафт? Ведь если он режиссер японской анимации, то он в том числе и режиссер, чьи работы нельзя отделять от игрового кино. Поэтому прежде чем говорить о его творчестве, нужно хотя бы вкратце упомянуть о контексте, в котором оно создается.

В книге «Аниме: от «Акиры» до «Ходячего замка»[14] академик Сьюзан Дж. Напье определяет три основных (но не единственных) направления анимации и, в целом, современного японского искусства. Это не самостоятельные жанры или точные классификации – скорее это лейтмотивы, помогающие сформировать основные течения японской культуры. Среди них:

• апокалиптический жанр, глубоко связанный со сложной и хаотичной историей страны;

• так называемый «фестивальный» жанр, эквивалентом которого на Западе стала карнавальность – момент, когда социальное равновесие нарушается;

• элегический жанр – форма выражения меланхолии (традиционно элегия – лирическое стихотворение, посвященное болезненным чувствам).

Часто самые красивые аниме находятся на пересечении этих трех жанров: на ум приходят «Евангелион» (Анно, 1995–1996), в котором апокалипсис связывается с внутренними страда-

[12] М. Алексис. «Встреча с Макото Синкаем: «Для меня небо – это удивительный экран», Journal du Japon, 7 января 2020.

[13] Писатель, чей стиль можно выразить одним японским словом «#» (boku), означающим «я», Мураками долгое время воспринимался как автор, отрешенный от мира и отстраненный от социальных и политических вопросов. Но после двойной катастрофы в 1995 году его литература словно всколыхнулась. «Boku» отошел на задний план, отдав предпочтение названным персонажам, а также тем, кто был больше вовлечен в историю. Мураками включил в свои истории голоса, отличные от его собственного, – например, жертв теракта. Из литературы социальной отстраненности его произведения превратились в литературу социальной приверженности. Синкай, похоже, тоже идет по этому пути, хотя, возможно, и не так открыто.

[14] Н. Сьюзан Дж. «Аниме: от «Акиры» до «Ходячего замка», Нью-Йорк, St. Martin's Press, 2005.

ниями в элегических сценах (Напье в качестве примера приводит третий эпизод), или фильмы вроде «Могилы светлячков» (Такахата, 1988), некоторые творения Миядзаки, где используется гротеск, – например, родители, превращенные в свиней, соседствуют с меланхолической красотой (прогулка по еле погруженным в воду рельсам) и напряженным предчувствием конца.

Если кратко резюмировать эти направления, то первое Напье связывает не только с последствиями атомных бомбардировок, но и с отчужденностью японского общества и постепенным его крахом. Что касается фестивального жанра, то он восходит к «мацури» – неотъемлемой части японской религиозной и социальной жизни, празднику «царства игры и ритуала»[15]. Наконец, считается, что элегия связана с острым осознанием японским обществом мимолетной природы вещей – это напоминает классическую концепцию «моно-но аварэ»: печаль, горе, жалость и сострадание к предметам и эпические образы вроде опадающих цветов сакуры. Однако самое интересное, что эти лейтмотивы не эксклюзивны для анимации, их можно найти во всех сферах японской культуры: от живописи до кино и литературы. По сути, именно они пресекают любые попытки рассматривать анимацию как отдельную среду, ведь она пронизана теми же стремлениями и вопросами, что и остальные формы художественного выражения в стране. Но это также не означает, что анимация является средством, лишенным какой-либо специфики. Это просто говорит о том, что она больше не воспринимается – и уже давно – как маргинальная форма искусства.

Изучаемая учеными, признанная публикой, анимация является частью японской попкультуры, и Макото Синкай в этом контексте – настоящий японский режиссер. Конечно, он является очевидным наследником Мамору Осии, Хидэаки Анно или Хаяо Миядзаки, чьи меланхолию, визуальные образы и обеспокоенность общественными вопросами он разделяет. Конечно, три направления Напье также можно найти в фильмах Синкая: вопросы конца света и меланхолии – основные идеи его работ. Что касается карнавальной природы анимации, то очевидными примерами можно считать сцены пробуждения Таки и Мицухи в телах друг друга в «Твоем имени». В этом Синкая можно сравнить с современными аниматорами: например, у него «фестивальность» присутствует в меньшей степени, чем у Масааки Юасы, а использование элегических тонов, пожалуй, более выражено, чем у Мамору Хосоды, хотя оба обращаются к одним и тем же вопросам о месте молодежи в обществе. Кроме того, новое поколение режиссеров вроде Лаундрау и Юты Мурано, похоже, с разной степенью успеха перенимает некоторые из черт его стиля. А его фильмы отголосками звучат и в японском игровом кино.

Как и Синкай, Хирокадзу Корээда, лидер японского «живого» кино, одержим маргинальными персонажами и инсценировкой их банальной повседневной жизни. Стиль фильмов Наоми Кавасэ напоминает, как режиссер «Твоего имени» включает японский фольклор в свое творчество. Еще одно имя, которое приходит на ум, – Рюсукэ Хамагути, он разделяет с Синкаем ту же одержимость Мураками и механический ритм его романов. В целом, главные темы современного кино на Архипелаге – одиночество и отношения, и здесь Синкай снова как в своей тарелке. Отличается от многих он лишь тем, что из всех названных режиссеров именно у него самая большая аудитория в кинотеатрах. Ведь если японское кино, возглавляемое святой троицей Куросавы-Одзу-Мидзогути, долгое время было жемчужиной мирового масштаба, то теперь оно сводится к небольшой аудитории и обозначается как «фестивальное» или жанровое кино, что немного странно, когда речь идет о фильмах таких режиссеров, как Такаси Миикэ или Сиона Соно.

В этом ландшафте анимационные фильмы выделяются, а творения Макото Синкая, начиная с «Твоего имени», – тем более. Это следует иметь в виду при чтении данной книги, потому что, если фильмы Синкая, несмотря на общие темы, пользуются огромным успехом по сравнению с произведениями других японских режиссеров, это нельзя объяснять лишь более выра-

[15] А. Майкл. «Мацури: Праздники японского города», Hawaii Press, 1993.

женным интересом общества к анимации. Должно быть что-то еще, что-то в его стиле, отличающее Синкая от остальных. И нет лучшего способа определить этот секретный ингредиент, чем просмотреть фильмографию Макото в хронологическом порядке. Давайте увидим, как от фильма к фильму приводятся в движение шестеренки успеха.

Ну что, приступим? Давайте, ведь если его кино чему-то и научило нас, так это тому, что время не ждет!

Часть 1

«Иные миры», «Она и ее кот», «Голос далекой звезды» Истоки стиля

Первые истории

У каждой истории есть свое начало. Первый шаг, первое слово, первый взгляд. Первый шок, первая идея или первый фильм. В случае Макото Синкая таких истоков несколько. Принято считать, что его карьера началась с «Она и ее кот», дебюта режиссера. Это понятно: получив главный приз на конкурсе DoGa CG Animation Contest в 2000 году, мультфильм, несомненно, стал его первым успехом и дал старт его карьере, привлек внимание таких профессионалов индустрии, как Ютака Камада – продюсер, спонсировавший конкурс. Камада назвал работу Синкая поворотным пунктом в компьютерной графике и в мультипликации, которые стали средством личного и проникновенного самовыражения Макото[16].

Но давайте не забывать, что до этого прорыва в фильмографии Синкая уже было две ленты, которые он снял под именем Макото Ниицу. Это «Огороженный мир» и «Иные миры», вышедшие в 1998, и их так же интересно изучить, как и мультфильм «Она и ее кот».

Первого фильма на просторах интернета нет, и единственное, что нам о нем известно, – то, что есть очень короткий ролик, длительностью едва ли тридцать секунд, содержащий несколько концепт-артов и скриншотов для «Огороженного мира». И хоть говорить об этом произведении сложно, немногочисленные изображения не оставляют сомнений: первый фильм уже нес в себе ДНК именно Синкая. Это потерянное и фрагментарное зарождение тем более увлекательно, что дошедшие до нас отрывки показывают, что в творческой копилке режиссера есть «исходный материал» – нечто, присутствующее в произведениях с начала его карьеры: темы, образы, искусство бликов и цвета – на все это намекают те сохранившиеся следы, которые мы нашли.

Исходный материал, который, как мы можем предположить, стал основой «Огороженного мира», оформится в трех следующих работах Синкая, ставших его первыми большими шагами в карьере: в сольных «Иные миры», «Она и ее кот» и «Голос далекой звезды». В совокупности это трио образует странный триптих. Первый все еще считается экспериментальным – он состоит из нескольких склеенных кадров, лишь смутно рассказывающих историю. Второй уже более «зрелый», в нем появляются те формы повествования, которые мы сейчас ассоциируем с Синкаем. Но именно в «Голосе далекой звезды» начинает формироваться его стиль. В нем же впервые появляются темы и образы, ставшие ключевыми в творчестве режиссера.

Перед анализом этих трех короткометражек и роли, которую они сыграли в карьере Синкая, давайте углубимся в лингвистику. В названии двух фильмов есть слово «мир» – «world» по-английски, «sekai» по-японски. Что еще интересно, название «Огороженный мир» ассоциируется с понятием «замкнутость» и японским глаголом ## (kakomu): окружать, замыкать, заключать. А в оригинальном названии «Иных миров», #### (Tôi Sekai), есть понятие, утраченное при переводе для мирового проката, – «дистанция». Это значение прилагательного # # (tôi): далекий или удаленный. «Далекий мир» стал ответом Синкая на первый кинематографический опыт – это открытие и признание расстояния. В обоих случаях названия фильмов

[16] К. Эндрю. «Как режиссер фильма “Твое имя” изобрел новый жанр аниме».

Макото соотносятся с одной и той же географической и пространственной логикой. Хотя в них представлены (по крайней мере, в «Иных мирах») личные истории, они помещены в контекст более или менее обширного мира: в первом случае – закрытого, во втором – далекого и недоступного. Все это вполне соответствует цели «Иных миров», ведь это фильм о страхе пары перед отношениями на расстоянии, перед дистанцированностью. Но прежде всего это доказательство слаженности работы Синкая и того, что режиссер с ранних работ придерживался своего видения. Фактически почти во всех его фильмах можно найти концепции, которые встретились нам в «Иных» и «Огороженных» мирах.

«Голос далекой звезды» и «За облаками» (оригинальные названия ##### (Hoshi no Koe) и ########## (Kumo no Mukou, Yakusoku no Basho) объединяет идея далекого пространства: звезда (##, hoshi), чей голос (## koe) мы должны «услышать», или «обетованное место» (# #### yakusoku no basho), которого мы достигаем, отправляясь «за облака» (##### kumo no mukou). Название «Пяти сантиметров в секунду» даже не нуждается в переводе на японский: в нем обозначена скорость, а расстояние – в подзаголовке: «Цепь историй об их отдаленности». Последний пример вездесущности этой темы – «Ловцы забытых голосов», оригинальное название которого ####### (Hoshi wo Ou Kodomo) в приблизительном переводе означает «Дети, которые гонятся за звездами». В данном случае японское название выражает поиск далекого объекта и стремление сократить расстояние до него. Этот мотив не так часто встречается в названиях следующих фильмов, но, как мы покажем, останется в центре их повествования.

Это небольшое лингвистическое отступление было сделано не просто так. Мы увидели, что Макото Синкай одержим темой расстояния, и это вполне логично для режиссера, которому нет равных в изображении и анимации поездов или разлученных пар. Мы узнали, что в первых фильмах, которые Макото выпускал под фамилией Ниицу, он уже начал утверждать свое режиссерское видение и что между всеми работами Ниицу-Синкая можно установить родство – начиная с «Огороженного мира». Красную нить, связывающую все его работы. Можно ли считать этот потерянный фильм его «дебютом»? Возможно. Однако триптих, который следует за ним, не менее важен, и, думаю, чтобы все-таки выяснить, с чего началась история Синкая, мы должны искать не фиксированную точку, а скорее жест, который раскрывается с нарастающей силой с его первых сольных работ.

Несмотря на то что три фильма, о которых идет речь в этой главе, кардинально отличаются по форме и продолжительности: самый короткий длится 90 секунд, самый длинный – 25 минут – они рассказывают относительно похожие истории. Но давайте посмотрим, какие они. Фильм «Иные миры» до удивления прост: в нем рассказано о повседневной жизни пары и об их страхе, что будущее разлучит их. На самом деле это скорее компиляция эмоциональных моментов, а не сюжет с реальной историей и проработанными героями.

«Она и ее кот», напротив, конкретнее. Он повествует об отношениях между котом Чоби и его безымянной хозяйкой, которую мы будем называть Она. Разделенный на пять частей, фильм показывает различные моменты их жизни в течение года: «усыновление» Ею Чоби, время, которое они проводят вместе, и даже несколько приключений. В мультике есть и второстепенный персонаж – кошка по имени Мими, подружка Чоби, которую он предпочитает считать своей возлюбленной. Как и «Иные миры», этот фильм сосредоточен на отношениях между двумя персонажами. Однако, в отличие от своего предшественника, он содержательнее и детальнее.

Наконец, «Голос далекой звезды», как это ни удивительно, – фильм с самой насыщенной историей. Еще один сложный рассказ о любви с препятствиями, но на этот раз все происходит в декорациях научно-фантастического жанра. В нем юная героиня Микако Нагаминэ отправляется в дальние уголки Вселенной, чтобы сразиться с инопланетянами-тарсианами. Получа-

ется, «Голос»[17] – это не только романтический фильм, но и экшен с мечами и освоением космоса. Двойной сюжет записывает фильм в ряды представителей жанра, о котором мы еще не раз будем говорить, когда речь зайдет о фильмах Синкая, – сэкай-кэй. Он возник в 1990-е годы, а его особенностью стал акцент на апокалиптических и глобальных конфликтах, во время которых герои пытаются решить еще и личные проблемы. Первым сэкай-кэем принято считать «Евангелион» Хидэаки Анно – он повлиял на «Голос», но к этому мы еще вернемся. Долгое время жанр не пользовался одобрением критиков и воспринимался как олицетворение ухода нового поколения в свой внутренний мир. На самом деле в его основе лежит субъективный опыт горстки персонажей, чьи чувства имеют значение не меньшее, если не большее, чем судьба мира, или же они тесно связаны с этой судьбой. Довольно несправедливое обвинение в адрес жанра, который может предложить нечто большее, чем просто апокалипсическую историю, и рассматривает своих главных героев с хорошо проработанными эмоциями как тех, на кого возложена судьба мира. Но оставим защиту сэкай-кэя академикам, специализирующимся на этой теме. Стефани Томас[18], например. Нас интересует то, что, играя с шаблонами жанра, «Голос» одновременно и использует их, и отходит от них. В работе Синкая нет апокалиптического конфликта, а причины, побудившие Микако противостоять тарсианам, почти не объяснены. Что касается мужского персонажа, Нобору Тэрао, ему никакая опасность не угрожает, а его развитие во второй части фильма, далекое от жанрового клише, показывает, как он пытается разобраться в мире и найти в нем свое место. В этом отношении «Голос» тем более интересен, поскольку герои Синкая, как и герои его «учителя» Мураками, обычно изображаются сосредоточенными на себе и своих отношениях и в значительной степени закрытыми от окружающего мира (когда он не отражает их любовную жизнь). Синкай только начинает утверждать свой стиль, в этом фильме карта замкнутости обыгрывается меньше, чем в последующих, и хоть в нем нет ни одного по-настоящему экстравертного персонажа, но в этой истории возможностей для приключений у молодых влюбленных хватает – не только же романтическими раздумьями заниматься.

Поговорим о сюжете «Голоса», чтобы немного прояснить ситуацию. Действие фильма разворачивается в 2047 году. Политический контекст неясен, но мы знаем, что Земля находится в состоянии войны с внеземным народом, тарсианами. Микако, нанятая Организацией Объединенных Наций для противостояния им, отправляется на Агарту (первое появление этого названия в фильмографии Синкая, за девять лет до «Ловцов забытых голосов»), планету за пределами Солнечной системы. Там, выполняя свою миссию, она пытается поддерживать связь со своим возлюбленным Нобору по электронной почте. Но расстояние, очевидно, все усугубляет, и письма героев друг другу доходят все медленнее и медленнее: сначала тянутся месяцы, потом годы. Это и есть главный сюжетный прием фильма – в его основе лежит не столько судьба мира, сколько связь между подростками и влияние дистанции и времени на нее. В «Голосе» рассказывается об отчужденности и о том, как Микако и Нобору продолжают любить друг друга, несмотря на расстояние. Такая тема делает «Голос» протофильмом Синкая, так как она станет основой почти для всех его будущих творений.

Любовь между небом и землей

В каждом из этих фильмов над парой нависает тень разлуки и возникает вопрос о любви, столкнувшейся с несбыточностью, и во всех фильмах чувства, которым мешают, невозможные или потенциально невозможные, переживаются не только в негативном ключе. Синкай расска-

[17] Впредь, когда я буду подробно рассказывать о фильме, его название я буду сокращать после первого упоминания.

[18] Т. Стефани. «Сэкай-кэй как экзистенциалистский нарратив: Положение Xenosaga в рамках жанра», Университет штата Огайо, 2014.

зывает не только об угрозах разлуки, но и о проблесках надежды: эти короткометражки объединяют схожие выводы и намек на возможность воссоединения – ладонь, положенная на руку другого в «Иных мирах», песня персонажей со строчкой «Мы любим этот мир» в фильме «Она и ее кот» и фраза «Я здесь» в «Голосе далекой звезды». Сходства этих произведений – истории об оборванной любви и отказе от пессимизма – дают понять, как они сочетаются друг с другом. Первый – 90-секундный немой фильм, второй – короткометражный черно-белый фильм продолжительностью едва ли 5 минут, последний – длительностью 25 минут и цветной. Все они похожи режиссерскими и сюжетными приемами и перекликаются друг с другом.

«Иные миры» – фильм, повествование которого «плавно течет». Весь он завязан на движениях камеры, плавно следующих и перекликающихся друг с другом кадрах, придающих всему фильму сильную визуальную согласованность. За восходящим кадром самолета следует нисходящий над городским пейзажем, устанавливающий оппозицию между «желанным небом» и «удушающей землей», о которой и рассказывают эти полторы минуты. Продолжительное движение камеры вправо от кадра к кадру связывает разные сцены в единое целое… Можно было бы продолжать приводить подобные примеры, но и двух достаточно, чтобы понять: благодаря связующим движениям камеры каждая сцена «Иных миров» чрезвычайно продуманно переходит в следующую, что свидетельствует о почти обсессивном внимании Синкая к ритму своих произведений. Этот же прием мы снова увидим в следующих фильмах, хотя реализован он будет иначе. Например, в «Голосе» есть поразительная сцена, где камера спускается из космоса на Землю, затем ее подхватывает ветерок, несущий ее и несколько лепестков цветущей сакуры к спящему за партой Нобору. От звезд до окна класса, где спит главный герой, связующим элементом между юношей и Микако стали именно передвижения камеры. Такая мизансцена соединяет их, возможно, даже более надежно, чем телефоны и электронные письма, которым, как мы узнаем, требуется больше времени для связи, и оно будет только увеличиваться. Видите? Почти то же самое, что и в «Иных мирах», но во второй ленте прием используют до абсурдной степени – он повторяется на протяжении всего действия. В «Голосе» к нему прибегают реже, что и делает его ярче в глазах зрителей.

В фильме «Она и ее кот» прием «плавного течения» и связывания кадров приобретает наиболее интересный характер. Третья часть фильма, где рассказывается про лето, посвящена отношениям между Чоби и Мими. В отличие от главной героини (Нее), описание кошки ограничивается несколькими прилагательными: «Мими маленькая, милая и кокетливая». Она никогда не описывается в чувственных терминах. Более того, ее речь ограничена текстовыми полями, которые создают в ритме фильма немые паузы. Есть что-то почти удушающее в том, как герои внезапно появляются на экране, заменяя изображение и отсекая звуки мира. На протяжении сцены «диалога» кошачьих Синкай чередует текстовые поля и вставки об окружающем мире, как будто голос режиссера мешает Чоби. Более того, эта часть фильма насыщена символами заточения и удушья: заборы, панели, проволочная сетка и бетонный завал, отрезающий всякую перспективу. Несмотря на то что это первый момент в фильме, когда Чоби общается с кем-то, Синкай изображает как раз обратное: фундаментальную некоммуникабельность. Эта часть показывает диалог глухих, который становится все поразительнее благодаря тому, что в тот момент, когда Чоби описывает Мими, Синкай вставляет кадр с ней. Мими почти не присутствует в жизни кота, да и в сцене, где они сидят на скамейке, он вообще отворачивается от кошки. Неудивительно, что последним кадром в этой части оказывается широкий снимок продуваемой всеми ветрами пустоши. Если предыдущая весна с возлюбленной оставила неизгладимые следы, то лето – не более чем пустой миг, вакуум, который Мими так и не смогла заполнить.

Следующая часть, «Одиночество», открывается стоп-кадром, в котором ветер колышет занавески. Ветер, как и в конце третьей части, дует слева направо, как будто в этом фрагменте продолжается что-то из переносимой ветром истории о недосказанности, о которой мы только

что говорили. В этой части фильма Она показана удрученной и печальной, и, заставляя один и тот же поток ветра следовать от одной части к другой, Синкай делает Ее печаль и слезы продолжением чувств Мими. По Ее реакции, когда она кладет трубку и срывается, зритель догадывается и представляет себе боль Мими, когда Чоби отверг ее, хотя в фильме ничего не говорится о причинах Ее страдания, не обязательно связанных с любовью. Здесь нет передвижной камеры, но режиссер с помощью одного лишь лейтмотивного ветра передал процесс кругового движения, которое создает эмоциональные связи между персонажами, их болью и одиночеством. То, что в «Иных мирах» было механизмом придания повествованию визуального единства, в картине «Она и ее кот» становится ценным инструментом для понимания персонажей и пробуждения сопереживания их чувствам. Такой подход говорит о нежности режиссера и предвосхищает «Пять сантиметров в секунду» и его вторую часть, где показана значимость героини, не сумевшей добиться внимания человека, которого она любит.

То, чего Синкай добивается с помощью передвигающихся камер и ветра, он также реализует символически, посредством предметов и образов, которые он наделяет множеством значений. Первые несколько секунд «Иных миров» поражают своим богатством. Синкай начинает со съемок самолета, отображая противостояние неба и земли, о котором мы говорили. Затем, добавив неподвижного персонажа перед вентилятором, чей взгляд обращен к земле, и карусель деревянных птиц, кружащихся перед окном, он расширяет эти мотивы несколькими вариациями. Хоть птицы отсылают к самолету на переднем плане, они – «облако», они не одиноки в небе. С другой стороны, они привязаны друг к другу, охваченные неизменным движением, которое, в свою очередь, отсылает к движению веера. Что касается девушки, то ее одиночество сравнимо с одиночеством самолета в небе, и, как и деревянные птицы, она заперта внутри, вдали от мира. Все эти резонансы делают открывающую сцену важным моментом для понимания фильма, где мотивы неба и земли пересекаются с мотивами свободы, одиночества и заточения, создают ощутимую атмосферу: своего рода меланхолию, которая подчеркивается как тенями и фоновой подсветкой, так и этими взаимосвязанными, но в то же время противоборствующими мотивами.

Следующие фильмы триптиха, возможно, менее виртуозны в своих символических и тематических переплетениях, но и они пронизаны схожим противостоянием. В разговоре на эту тему надо отметить, что последовательность сцен в начале «Голоса далекой звезды» захватывает дух, ведь Синкай не перестает снимать небо. Из окна поезда, в котором едет Микако, оно багровое и сумеречное. Лестница, по которой героиня поднимается, кажется подвешенной в пустоте над городом, и эффект усиливают многочисленные крупные планы девушки, на фоне которых видно только голубое небо. Аналогично в нескольких вставках, демонстрирующих конструкцию лестницы, можно увидеть облака, проплывающие за ступенями. Все направлено на создание ощущения высоты с первых же кадров, и два эпизода меня особенно поразили. Первый – широкий кадр, показывающий крошечный силуэт Микако на лестнице, город в нижней части картинки, чистое небо, заполняющее большую часть экрана, – девушка будто парит над миром. Второй кадр, он же первый пример использования бликов[19] в кинематографе Синкая, показывает, как Микако заходит в свою квартиру в сумерках – она открывает дверь, которая, кажется, ведет прямо в пустоту, словно само здание подвешено над миром. Этот настойчивый мотив высоты идет рука об руку с душераздирающим чувством изолированности, потому что, находясь над миром, Микако ужасно одинока, о чем свидетельствует ее внутренний монолог, в котором она говорит о мире и о том, как она думала, что будет вечно связана с ним благодаря своему телефону, хотя она «больше не может до него дотянуться». В космосе Микако

[19] Блики объектива – оптические явления, возникающие при рассеивании света через объектив камеры. Они проявляются в виде белой дымки на изображении, светящегося ореола или, если используется анаморфотный объектив, светящейся линии. Хотя Синкай не работает с камерой, ему особенно нравится последний эффект.

действительно оказывается одна над миром, и весь фильм насыщен кадрами, подчеркивающими незначительность персонажей перед лицом необъятного неба, сочетающими высоту и одиночество. Талант Синкая заключается в том, что он превращает эту вступительную порцию сцен в воспоминание, кусочек прошлой жизни. Открывая фильм интроспективной сценой, насыщенной земными ощущениями: звуками цикад и трелями птиц, – и уравновешивая этот гиперреализм точной работой с мотивом высоты, он не просто связывает одиночество и парение над миром. Как и в «Иных мирах», он создает контраст между высоким и низким, небесным и земным.

В отличие от своего предшественника, «Голоса» идут дальше в этой игре, показывая космос не просто полем для исследований, а далеким местом, башней из слоновой кости, где Микако обречена вспоминать мир, больше ей не принадлежащий, – земной шар, который она покинула без надежды на возвращение. Благодаря использованию эффекта бликов оппозиция между «вверх» и «вниз» приобретает новый смысл, поскольку Земля и космос не воспринимаются в фильме как два полюса одного мира. То, что было лишь мотивом в «Иных мирах», становится центром сюжета и чувств в «Голосе», поскольку Земля для Микако является частью ее прошлого. Это ушедшая вселенная, история которой рассказана в прошедшем времени. Космос же стал ее настоящим, что и определяет весь фильм. Следующая сцена показывает повседневную жизнь девушки на Земле, она еще не покинула планету и проводит дни с Нобору. Чередование крупных и общих планов героев, вставок окружающего мира, унаследованное от фильма «Она и ее кот», приобретает новый смысл: распирающая боль сопровождает каждый снимок неба, и зритель знает, что оно неизбежно станет тем, что разделит двух любящих подростков. Когда они смотрят вверх, они кажутся несовместимыми, как будто видят не одно и то же. Возможно, еще интереснее то, что, пока последовательность воспоминаний пересекается с темами подростковой жизни – покупки в конбини, поездка домой на велосипеде или прогулка до автобусной остановки, Синкай вводит ряд элементов-паразитов, которые, кажется, приходят с неба или из космоса. Первоначальное противопоставление оказывает влияние на весь фильм и во многом определяет его прочтение. Космические корабли, лексика – «тарсиане», «пионеры» или «заговорщики» – и визуальные элементы наподобие следов самолетов в небе и железнодорожной колонны, перевозящей контейнеры из космического агентства, – все это в равной степени создает футуристическую обстановку. Несмотря на то что главные герои разговаривают на протяжении всей сцены, мы в итоге их видим не так уж часто, потому что главное – это мир вокруг них, показанный на широких кадрах, где небо всегда выглядит подавляющим, если не откровенно угрожающим, как, например, в моменты, когда оно хмурится перед грозой.

С точки зрения фильмографии режиссера, эта сцена тем более поражает, что «Голоса» – его первая лента в цвете, и, возможно, первая демонстрация визуального мастерства Синкая. Все искусно поставлено, цвета идеально сбалансированы, хотя каждый кадр неба показывает его разделенным на желтый и зеленый или голубой и розовый. Использование бликов на объективе придает эпизодам почти сказочный вид, а изображению – впечатляющее качество. С помощью реплик Микако режиссер приглашает зрителя взглянуть на визуальное великолепие, которое он использует для анимации: «Эй, посмотри на небо». Это приглашение – тот самый первый шаг в признании Нобору о ее отправлении в космос. Иными словами, делая акцент на небе, Синкай предсказывает предстоящую разлуку и наделяет каждый образ, каким бы чудесным он ни был, непозволительной красотой, как бы говоря, что он не просто визуальный художник и что его отображение мира всегда служит определенной цели. В данном случае нужно было показать болезненную, сокрушительную и неизбежную разлуку.

Хотя предыдущие фильмы Макото и были черно-белыми, это не стало визуальным решением, с которым отобразить мир и рассказать об отношениях героев было бы нереально. Ино-

гда все сводилось к деталям, как, например, сцена-подушка[20] с солифлором с двумя цветами в «Иных мирах»: сцена не только намекала на близость пары, но и рассказывала об их месте в мире – два существа, оставшиеся наедине друг с другом. Но детали служат не только для подсказок – они становятся полноценной частью повествования, как, например, в фильме «Она и ее кот». В короткометражке Синкай заставляет отношения Чоби и хозяйки вращаться вокруг течения времени и смены сезонов. «В тот день стояла ранняя весна, шел дождь» – с этих слов начинается фильм, и, если «Сад изящных слов» впоследствии чему-то и научит нас, так это тому, что дождь никогда не маловажен в фильмах Синкая. Сценам, которые он настигает, дождь придает особую насыщенность и превращает их в моменты, как бы изолированные от остального мира и течения времени. С начала картины «Она и ее кот» мы понимаем, что встреча главной героини с Чоби – чудо, ставшее возможным благодаря ливню, заколдованной интерлюдии. Но и это не самое интересное.

Как и в «Иных мирах», в «Она и ее кот» вступает субъективная камера, позволяющая посмотреть взглядом (иногда полным очарования) одного персонажа на другого и на происходящее в фильме вообще. В данном случае все еще интереснее, потому что нам вдруг оказывается доступна перспектива кота, чьи органы чувств развиты сильнее, чем у людей. Поэтому Макото уделяет пристальное внимание ощущениям героя от дождя. И это не просто впечатления – они не только создают единство сюжета и мира, но и дают коту возможность сравнить себя с хозяйкой и сблизиться с ней через общий опыт: «И его шерсть, и мое тело были совершенно мокрыми, а воздух вокруг нас пах дождем».

Дождь – это в данном случае местоимение «мы». Точно так же «вокруг нас» помещает их в общее пространство, которое тем более интересно, что аксиологическое прилагательное «хороший» придает ему положительную ценность. Герои живут в пузыре, который не просто изолирует их от остальных, – звук телефона, звонящего без ответа, не может его пробить, – он удобен, приятен, наполнен «хорошими запахами», которые дарит дождь. Фрагмент внутреннего монолога Чоби выражает ту же мысль: «Мир тихо вращался, без единого звука, и наши тела безмолвно продолжали сохнуть». Спокойствие мгновения, украденного у мира и его суеты. Это реальность, куда Чоби не перестает помещать себя и свою хозяйку: то самое «вокруг нас», то самое «мир тихо вращался». Находясь в пузыре, герои, тем не менее, находятся «в центре мира» и полностью в него погружены. Не случайно Чоби обращает внимание на ощущения от дождя, ведь в фильме о смене времен года ливень стал связующим звеном между котом и Ней и миром: их мочит дождь – как и балкон, на котором частенько задерживается камера. Наконец, на связь между героями с окружающим указывают образы, накладывающиеся на речь Чоби: кадр чайника, раковины, корзины, переполненной грязным бельем, балкона, где разбросаны мешки с мусором, – словом, детали их мира, квартиры. В этом и заключается смысл первой части, в которой всего за несколько кадров удается создать нечто цельное. «Единый» мир, где все слаженно работает и все чувства, от слуха до обоняния и осязания, не могут отвлечься от дождя. Это идиллический начальный момент, который, как подсказывает трезвонящий телефон, не может длиться вечно. Это скобки, в которых, кажется, все оказалось на своих местах. Кроме того, в этой сцене проявляется привычка Синкая снимать кадры, дополняющие друг друга или отвечающие друг другу, в замедленном режиме, как бы создавая ощущение медленно дрейфующего взгляда, скользящего по вещам в одном и том же жесте. Особенно нежная манера съемки, идеально подходящая трепетности момента, который впоследствии станет своего рода местом рождения любви Чоби к своей хозяйке.

---

[20] Подушечные кадры – кинотехника, популяризированная режиссером Ясудзиро Одзу, которая заключается во вставке в кадр объекта, не имеющего отношения к повествованию: пейзажа, комнаты, вазы или другого предмета. Термин относится к фигуре речи в классической японской поэзии: макура-котоба, или слова-подушки для того, что они определяют или чье значение меняют. Синкай – режиссер, обожающий кадры-подушки и, подобно Одзу, он использует их для придания ритма и ощущения спокойствия своим фильмам, а еще для изменения и усиления их смысла, как в случае с макура-котоба.

Возможно, самое интересное то, что после названия фильма в кадре появляется мир «после дождя», где музыка Тэнмона – скромное фортепиано – заменяет звук дождевых капель. Между кадром-подушкой с электрическими столбами и замедленной съемкой многоквартирного дома эта сцена, кажется, поддерживает идею пробуждающегося мира, выходящего из оцепенения, в которое его погрузил ливень. Лучше всего эту мысль раскрывает кадр с приятно шипящим чайником в начале. Помимо очевидного «пробуждения» после дождя, в этих образах есть и нечто метафоричное. На смену мягкому томлению приходит свет, ослепляющая любовь, пробуждающаяся точно так же, как и остальной мир. Может быть, Чоби и родился под дождем, но он его пережил, и, когда небо проясняется и жизнь начинается заново, кот занимает свое место в Ее мире. Это утверждает не герой, а реальность, которую показывает нам Синкай, – как и в «Голосе далекой звезды», мир становится хранителем эмоций героев, которые он раскрывает и усиливает.

Пятая, заключительная часть фильма – прекрасная иллюстрация склонности Синкая обращаться к миру, чтобы рассказать о своих героях. После потрясений четвертой части это возвращение к спокойствию, к неподвижному кадру с изображением аккуратной квартиры – до этого все в ней было перевернуто вверх дном. Здесь режиссер возвращается к событиям первых двух частей и переносит их в другое время года. Наступает зима. «В бесконечной темноте мир, несущий нас, меняется». С первого предложения этой части местоимение «мы» возвращается, и оно снова связано с миром, где существует, и со временем, которое в нем проходит: «Времена года сменяют друг друга, сейчас зима». Время, отмеченное сезонами, меняющейся природой: в первом кадре за пределами комнаты, помимо снега, показаны строительные краны – четкие образы мира, не стоящего на месте. Сцены с отображением окружающего в этой части особенно яркие, снег усиливает ощущение уютного кокона и мягкости – тот же эффект дарил зрителям дождь в первой части. В «интерьерных» кадрах используются уже знакомые зрителю элементы: чайник или Она, собирающаяся на работу. Интересно, что Чоби, увидев Ее в пальто, сравнивает Ее с «большой кошкой» – своеобразная игра с антропоморфизмом нащупывает новую точку соприкосновения героев. Эпизод представляет собой вариацию знакомых нам мотивов: Ее уход на работу тот же, что и во второй части, но показан он зимой, когда на улице еще темно. Чоби фокусируется на тех же деталях, запахах и звуках. Однако на этот раз он слышит запах снега: «Ее тело, пахнущее снегом, ее пальцы, тонкие и холодные…» Аналогичным образом он устанавливает дальнейшие связи со звуками и ощущениями окружающего мира, когда говорит, например, о «звуке черных облаков, несущихся по далекому небу». Несмотря на повторы, этот заключительный раздел не просто копирует предыдущие: например, во внимании кота к ощущениям появилось нечто новое, поскольку Чоби, описывая, как снег заглушает звуки, утверждает, что все еще слышит поезд, на котором Она едет, как будто что-то в их связи укрепилось – затвердело настолько, что сделало звуки Другого особенными. В тот момент, когда зритель думает, что повторение повседневных сцен на экране ведет к выводу, что Чоби и Она – два полюса единого мира, финальная сцена все меняет. В поезде Она смотрит в окно на снег, затем нам показывают, как Она пытается поймать снежинку, и вдруг они с Чоби произносят: «Мы любим этот мир».

Этими словами заканчивается фильм, и, помимо первого использования приема, который должен стать неотъемлемой частью кинематографа Синкая, – выражения персонажами своих чувств в унисон, – концовка знаменательна тем, что меняет масштаб фильма. Если до сих пор его можно было рассматривать как историю любви – невозможную, конечно, – то с такой развязкой все меняется.

Вопреки своему названию, «Иные миры» – фильм, в котором мира практически нет. Он лишь тень на периферии жизни героев, в лучшем случае – зеркало для их эмоций. Финал короткометражки «Она и ее кот», наоборот, превращает идею о мире и о любви к нему в конец любви между Чоби и Нею. В этом и заключается поэтический гений этого фильма: с самого

начала любовь к миру в нем неотличима от любви к возлюбленному. В глубине души Чоби любит Ее за то, как она благоухает ароматом дождя, и за шум, который издает ее тело, когда она движется по миру. Чоби рассказывает о любви, пока фильм показывает вставки с изображением повседневных предметов и городских пейзажей: чувства будто бегут по капиллярам и распространяются от пространства к людям и от людей к пространству. Все это станет ключом к «стилю Синкая», его любовному вниманию к деталям повседневной жизни и, в случае фильма «Она и ее кот», к мелочам Токио, который мелькает на экране чуть ли не чаще, чем сами герои. И, конечно, столица Японии тоже пользуется Ее любовью и любовью кота.

В итоге в этом «втором первом фильме» режиссера есть что-то почти буддистское – настолько, что последний кадр наглядно доказывает непостоянство вещей. Запечатлев течение времени и включив в этот цикл любовь, Синкай делает ее эфемерным объектом, которому суждено угаснуть или, по крайней мере, эволюционировать. Именно это и делает фильм «Она и ее кот» таким трогательным: взгляд, маленькое окошко в личную жизнь двух главных героев. Неважно, что это кот и его хозяйка, а не человеческая пара, персонажи, чья привязанность никогда не будет более чем платонической. Важно то, как любовь влияет на них, как она делает их чувствительными к миру и друг к другу.

Три года спустя «Голос далекой звезды» многое почерпнет из этих отношений между миром и любовью, возьмет на вооружение основы, но слегка их переиначит, чтобы сказать кое-что другое. В последовательности воспоминаний, о которой мы говорили ранее, есть сцена, настолько же невинная, насколько и прекрасная. Во время дождя Микако и Нобору на одном велосипеде пересекают небольшой зеленый провал на лестнице. На заднем плане, на фоне света, они – две крошечные тени, просто проезжающие мимо, и если они находятся в центре экрана, то остальное пространство занимает мир: побитые дождем ступени, темно-синее небо и густая листва деревьев. Эта сцена важна только потому, что она создает воображаемый мир, который расширит следующая. Крупные планы мокрых ботинок и кадры автобусной остановки, где двое подростков укрываются, пока не прекратится дождь, и разговаривают о кэндо. В этом читается идея убежища и комфорта, чувствуется близость, нежность, а через экран почти ощущается запах асфальта с нотками мокрого дерева. Но все это, как и двое подростков на велосипеде в просвете между зеленью, – мимолетно, вот-вот исчезнет, оставив после ливня лишь пустой мир. Мы никогда не увидим их лица на автобусной остановке, в лучшем случае – их силуэты, в худшем – бесплотные голоса, которые находятся на грани исчезновения. Возможно, в этом и заключается смысл поездов (автобусов и другого транспорта), которыми наполнена часть фильма, посвященная воспоминаниям Микако: движение, уносящее их прочь, бег вперед, в пустой мир. К одиночеству. И снова Синкай создает целую вселенную из чувств героев.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.