

ПУТЕШЕСТВИЕ В МИРЫ АНИМЕ

артбук по главным работам
и смыслам японской
анимации

Натали
Биттингер

18+

心の
ぎ
の
く
に

ПУТЕШЕСТВИЕ В МИРЫ АНИМЕ

артбук по главным работам
и смыслам японской
анимации

Натали
Биттингер

ふし
し
ぢ
の
く
た

УДК 791.2(520)
ББК 85.37(3)
Б66

CRÉDIT PHOTOGRAPHIQUE DE LA COUVERTURE:

© REX ENTERTAINMENT / MADHOUSE — COLLECTION CHRISTOPHEL
LES IMAGES QUI PONCTUENT CES PAGES SONT UNIQUEMENT PUBLIÉES À DES FINS ILLUSTRATIVES DES PROPOS DE L'AUTEUR.
DIRECTION ÉDITORIALE : MARIE BAUMANN
SUIVI ÉDITORIAL : KAËLA JOUINI
DIRECTION ARTISTIQUE : NICOLAS BEAUJOUAN
LECTURE ET CORRECTION : FANNY LE BORGNE ET LE LIVRE D'APRÈS FABRICATION : JULIEN RECURT
PHOTOGRAVURE : APEX GRAPHIC
© GALLIMARD, COLLECTION HOËBEKE, 2022
ISBN : 978-2-07-299551-4
DÉPÔT LÉGAL : OCTOBRE 2022
ACHEVÉ D'IMPRIMER EN SEPTEMBRE 2022
SUR LES PRESSES D'AURIA PRINTING EN ITALIE
NUMÉRO ÉDITION : 546278
First published by Editions Gallimard, Paris
©Editions Gallimard, collection Hoëbeke 2022

Биттингер, Натали.

Б66 Путешествие в миры аниме. Артбук по главным работам и смыслам японской анимации / Натали Биттингер : [перевод с французского]. — Москва : Эксмо, 2024. — 192 с. : ил.

ISBN 978-5-04-184590-2

Добро пожаловать в мир аниме! Бешеный бум популярности японских анимационных проектов продолжается давно, за сериалами уже не первый десяток лет следят миллионы фанатов по всему миру. Разберитесь в основных смыслах аниме вместе с автором Натали Биттингер. В книге вы найдете кадры из любимых тайтлов и исследования основных идей японской анимации.

УДК 791.2(520)
ББК 85.37(3)

ПРЕДИСЛОВИЕ

НАТАЛИ БИТТИНДЖЕР

«Драконий жемчуг», «Наруто», «Ван-Пис»... Япония не перестает очаровывать миллионы фанатов по всему миру. Несмотря на культурное доминирование США с их кока-колой, «Макдоналдсом» и комиксами о супергероях, благодаря глобализации японская анимация смогла проникнуть во все страны, начиная с телевидения и заканчивая Netflix, который в разгар пандемии неожиданно расширил свой каталог аниме-фильмов и сериалов. Поражает и то, насколько популярной стала манга, или японские комиксы. Это настоящий клад сюжетов для анимационных проектов. Раньше школьники зачитывались франко-бельгийскими комиксами о приключениях Тинтина и похождениях Астерикса, сейчас молодое поколение все чаще отдает предпочтение японским историям и даже привыкает ради этого к чтению справа налево. Еще пару десятилетий назад аниме и манга считались субкультурой, у которой было мало поклонников, но все изменилось, и теперь воображаемые миры Страны восходящего солнца обрели большее влияние и распространились на все средства массовой информации — бумажные издания, видеоигры, телесериалы, кино и мерч.

И все же аниме было на слуху еще задолго этих новомодных трендов. Это направление мультипликации испытано временем, оно прошло множество испытаний на пути к своей славе. Еще в 1980-х годах главными героями на детских вечеринках по случаю дня

рождения были японские Грендайзер, Кэнди-Кэнди или Рыцари Зодиака, зажигающие на детских чаепитиях. А «Кулак Северной звезды» был назван французским журналом *Télérama* и Сеголен Руаяль, в то время депутатом парламента от Дё-Севр, порнографией и пропагандой насилия. Журналисты забили тревогу, посчитав, что японские мультфильмы развратят неокрепшие молодые умы, выросшие на милых диснеевских историях о говорящих животных в пастельных тонах. Злопыхатели не поняли и не оценили серьезности этого вида искусства, берущегося за самые сложные и противоречивые темы. Впрочем, Япония не ограничивалась лишь детским контентом и создала мультфильмы высочайшего качества для взрослой аудитории: это невероятно эстетичные, очень экспериментальные, а иногда и оскорбительные проекты. На протяжении десятилетий один японский шедевр сменял другой, от «Акиры» (1988) Кацухиро Отомо до «Твоего имени» (2016) Макото Синкая и невероятных мультфильмов студии Гибли. Все эти работы сыграли решающую роль в признании такой формы кино на Западе.

Аниме свободно от физических ограничений живого кино, оно свободно переплетает самые разные слои повествования и играет с воображением. Это настоящий визуальный пир, лаборатория человеческого опыта и калейдоскоп души, умножающий и преумножающий уровни реальности. Его графическое

многообразие, как и поэтическая чистота, остро распознают недостатки общества и превращают непроницаемые эмоции во что-то материальное и осязаемое. Анимационное творчество не знает границ: действие японских мультфильмов может разворачиваться как в апокалиптических антиутопических государствах далекого будущего (как, например, в «Призраке в доспехах» (1995) Мамору Осии), так и в захватывающих фантастических вселенных, созданных живым воображением Хаяо Миядзаки и элегически печальном реальном мире, как в проектах Исао Такахаты. Анимационные коды свободно переплетаются и проникают друг в друга, чтобы запечатлеть изменения окружающей нас реальности и передать малейшие оттенки человеческих чувств.

Японская анимация — это чудесная и иногда пугающая страна чудес, которая как будто предлагает зрителю взглянуть в зеркало и лучше рассмотреть социальные, политические или экологические проблемы. Это зеркало, футуристическое, поэтическое или гиперреалистичное, никогда не забывает отдать дань уважения природе с помощью изящества линий и плавности движений. Давайте же отправимся в путешествие в мир японской анимации и познакомимся с ее тематическим, повествовательным, эстетическим и визуальным богатством, оценим ее эмоциональный диапазон и рефлексивный масштаб.

は
し
の
ん
に

СОДЕРЖАНИЕ

01. АПОКАЛИПСИС. СЕГОДНЯ 10

| | |
|------------------------------------|-----------|
| АНИМЕ УХОДИТ НА ВОЙНУ | 12 |
| БОЛЬ ИСТОРИИ | 14 |
| ЧЕРНЫЙ ДОЖДЬ | 16 |
| ВОЗДУШНОЕ КЛАДБИЩЕ | 19 |
| ИГРАЯ В ВОЙНУ | 20 |
| ОРУЖИЕ МАССОВОГО ПОРАЖЕНИЯ | 23 |
| ЗАТОНУВШИЕ МИРЫ | 24 |
| ВОЙНА МИРОВ | 27 |
| «МОЕ КОЛЬЦО – УЛИЦА» | 29 |

| | |
|---------------------------------|-----------|
| БУДУЩЕГО НЕТ | 32 |
| ПОЦЕЛУЙ СМЕРТИ | 34 |
| ПОВСТАНЦЫ НЕОНОВОГО БОГА | 37 |
| ГОРОД ПОТЕРЯННЫХ ДЕТЕЙ | 38 |
| СОДОМ И ГОМОРРА | 41 |
| ТЕОРИИ ЗАГОВОРА | 42 |
| МИСТЕР РОБОТ | 45 |
| МЕХА И КАЙДЗЮ В ГОЛЛИВУДЕ | 47 |

| | |
|---|-----------|
| ПРИЗРАК В ДОСПЕХАХ | 50 |
| ЧЕЛОВЕЧЕСТВО СЛИШКОМ ЧЕЛОВЕЧНО? | 52 |
| ГИБРИДИЗАЦИЯ | 54 |
| КОШМАР ДАРВИНА | 57 |
| ЖИВАЯ АДАПТАЦИЯ: МЕЖДУ СВЕТОМ И ТЕНЬЮ | 59 |
| ЗАРОЖДЕНИЕ | 62 |
| САНИТАРНЫЙ ПРОПУСК | 65 |
| ВОЙНА АВАТАРА | 66 |

02. В ЗАЗЕРКАЛЬЕ 68

| | |
|---|------------|
| ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ | 70 |
| ПОСЛЕДНИЙ САМУРАЙ | 72 |
| ПРЫЖОК АНГЕЛА | 75 |
| СИРОТЫ ЖИЗНИ | 76 |
| САМАЯ БОЛЬШАЯ В МИРЕ ПАЛАТКА | 79 |
| КОРСАРЫ И БИЛЬБОКЕ | 80 |
| СМЕХ — МУЖСКАЯ ОСОБЕННОСТЬ | 83 |
| БУНТАРИ-МЕЛАНХОЛИКИ | 84 |
| ФРАНЦИЯ И ЯПОНИЯ | 86 |
| ЦВЕТ-МЕЧТА | 90 |
| НА КРАЮ СКАЗКИ | 92 |
| ЖИВОТНАЯ ФЕРМА | 95 |
| АБРАКАДАБРА | 96 |
| ТАЙНЫЕ ПРОХОДЫ | 99 |
| ПЛАВУЧИЙ ОСТРОВ И ПОРОЧНОЕ БОЖЕСТВО | 100 |
| КАМЕШКИ ДЛЯ МАЛЬЧИКА-С-ПАЛЬЧИК | 102 |
| КАБИНЕТ РЕДКОСТЕЙ | 104 |
| ПРИРОДА КАК СВЯТЫНЯ | 108 |
| СКАЗОЧНЫЕ ДУХИ | 110 |
| ЗАКАТ ДЛЯ КАМИ И ЁКАЕВ | 113 |
| ПАРАД МОНСТРОВ | 115 |
| ДЕВУШКА-СОЛНЦЕ И БОГИНЯ ВЕТРА | 117 |
| «ТЫСЯЧЕЛЕТНЯЯ МАГИЯ» | 118 |
| ХРАМ ФОЛЬКЛОРА | 121 |
| МАШИНА ВРЕМЕНИ | 122 |

ANIME

03. ЖИЗНЬ. СЕЙЧАС 124

МЕТАМОРФОЗЫ ЯПОНИИ 126

СТАРОЕ ПРОТИВ СОВРЕМЕННОГО 129

СЛИШКОМ ГОРОДСКОЕ 130

ТОКИЙСКАЯ СОНАТА 132

ПРОКЛЯТЫЕ С ЗЕМЛИ 134

ПЫЛЬ В ГЛАЗА 137

МАЛЕНЬКИЙ АРХИПЕЛАГ — БОЛЬШИЕ СТУДИИ 139

НЕСНОСНЫЕ ДЕТИ 143

РОДИТЕЛЬСТВО — БОЕВОЙ СПОРТ 145

«СЕМЬИ, Я НЕНАВИЖУ ВАС!» 147

НАЙТИ СВОЙ ГОЛОС 149

ПОДРОСТКОВЫЕ КРИЗИСЫ 151

ВОСПИТАНИЕ ЧУВСТВ 153

ОЧИЩЕНИЕ СЕРДЦА 155

БОЛЬШОЕ ВСЕ И МАЛЕНЬКОЕ НИЧЕГО 157

24 УДАРА В СЕКУНДУ 159

ГРАММОФОН ГИБЛИ 160

ПОГОДА ДУШИ 165

ВКУС РАМЕНА 167

ТЕМНАЯ СТОРОНА ЛУНЫ 169

«Я ЕСТЬ ДРУГОЙ» 171

ПОРТРЕТ ХУДОЖНИКА-ВОЛШЕБНИКА 173

ВОЛШЕБНЫЕ КИСТИ 175

ПЛАТОНОВСКАЯ ПЕЩЕРА 177

АНИМЕ СОЗДАЕТ СВОЕ КИНО 179

ЛУННЫЙ СВЕТ 183

ВЕЧНАЯ МОЛНИЯ 185

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ ПРОИЗВЕДЕНИЙ 186

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ РЕЖИССЕРОВ 190

01

АПОКАЛИПСИС. СЕГОДНЯ

ПУТЕШЕСТВИЕ

10

В МИРЫ АНИМЕ





«Акира», Кацухиро Отото

ふしぎのランド

Тела, разорванные на тысячи кусков. Земля, отправленная в ад выжженных пустынь. Разрушенные футуристические города. Бомбы, созданные людьми и роботами, взрываются, словно фейерверки. Японская анимация активно фантазирует на тему апокалипсиса. Мультипликаторы столкнулись с глубоким экзистенциальным кризисом, который под их отточенными карандашами и перьями принимает форму мутантов.

Такой интерес к концу света неудивителен, учитывая историю Страны восходящего солнца — начиная с постоянных землетрясений и заканчивая двумя атомными бомбами, сброшенными американцами на Хиросиму и Нагасаки в августе 1945 года, чтобы навязать Японии безоговорочную капитуляцию в войне. Еще одним напоминанием о хрупкости мира стал взрыв атомной электростанции Фукусима сразу после разрушительного цунами 2011 года. Жителям японского архипелага присуще постоянное предчувствие катастрофы, грозящей цивилизации. *Memento mori*.

Это чувство внушают и психоделические, шокирующие, а в какой-то степени даже нигилистские анимационные фильмы. Аниме всегда исследовало человечество, стоящее на краю пропасти, человечество, которому грозит полное уничтожение из-за войн, тоталитаризма, технологических и природных катастроф... не говоря уже о пандемиях и уничтожении реальности виртуальными мирами.

АНИМЕ УХОДИТ НА ВОЙНУ

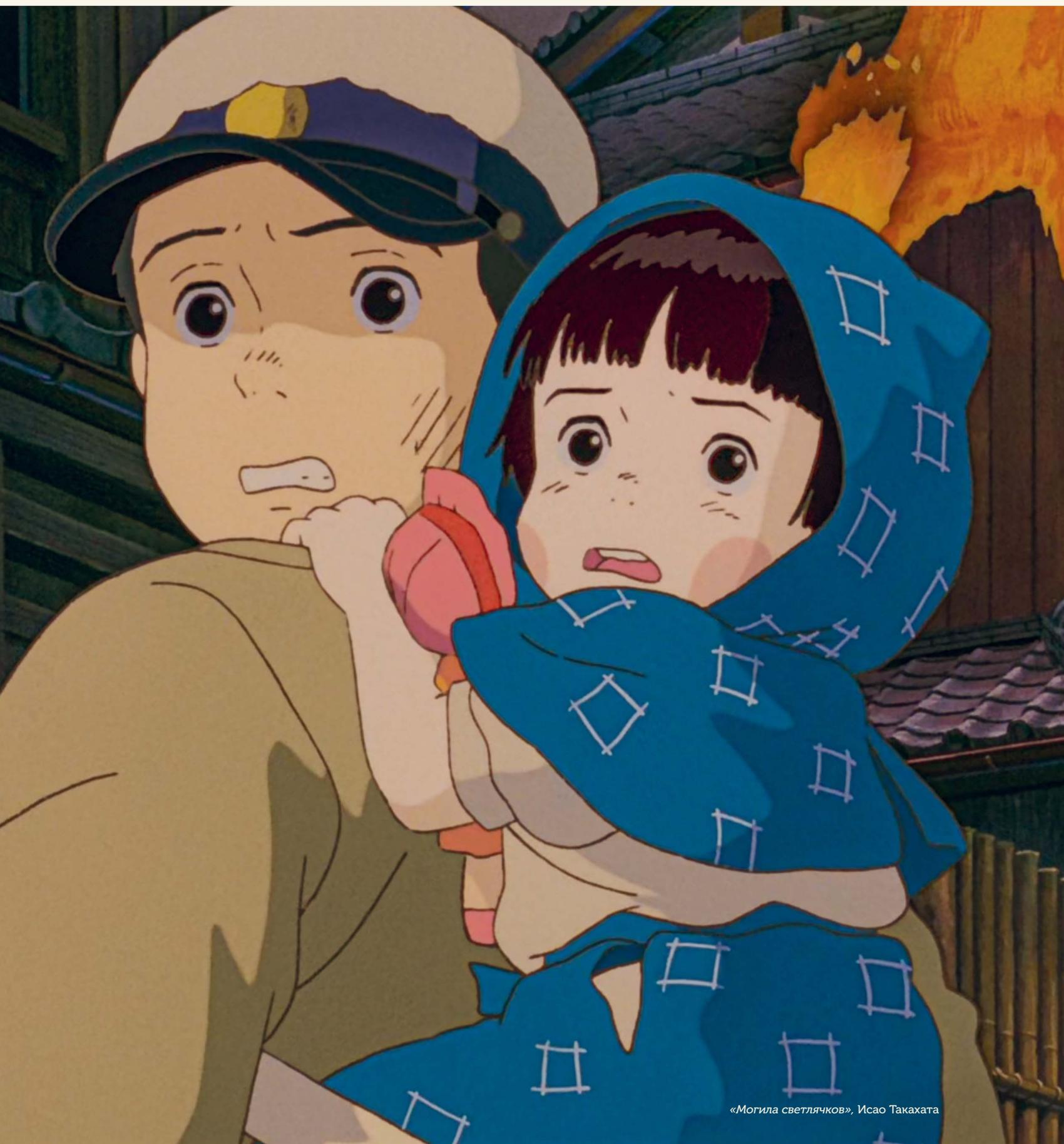
Война — центральная тема японской анимации. Аниме яростно призывает отказаться от любых конфликтов, причем не только геополитических, но и личных. Тень войны заметна в самых разных жанрах: от исторических реконструкций до мультфильмов о роботах (меха) или монстрах (кайдзю), героической фантастики, фэнтези или постапокалиптических проектов. Словно красный мотоцикл Канэды в «Акире» (1988, Кацухиро Отото), война — это мощный двигатель сюжета, который вызывает на поле брани героев, самоотверженно готовых пожертвовать собой ради спасения человечества. Всегда найдутся новые источники конфликта — тираны, злые кланы или вражеские армии, борьба с которыми ляжет в основу повествования.

Смертоносные и абсурдные войны яростно осуждаются как источник саморазрушения. Мангаки и кинематографисты, которые во второй половине XX века совершили революцию анимации, — это дети войны. Они принадлежат к «потерянному поколению», поколению, которое уже в раннем возрасте испытало на себе последствия японского империализма. Они видели, как падали тысячи американских бомб, а затем ходили по улицам, усеянным трупами. В 1945 году будущим мастерам анимации студии «Гибли», основанной в 1985 году, Хаяо Миядзаки и Исао Такахате было соответственно четыре года и десять лет. Такахате пришлось бежать под пролетающими снарядами, разрушившими

его родной город Окаяму и его дом. К счастью, через несколько дней он воссоединился с родителями, избежав трагической судьбы сирот из своего аниме «Могила светлячков» (1988), своего рода поэтической квинтэссенции безумия того времени. Уже своей первой работой Такахата произвел эстетическую революцию в студии Tōei, которая еще со времен «Легенды о Белой змее» (1958) ориентировалась на диснеевские каноны анимации. При помощи Ёйти Котабэ и Хаяо Миядзаки он смог перешагнуть через детские рамки мультфильмов с помощью невероятного кинематографического реализма: «Принц Севера» (1968) рассказывает о борьбе деревни с чудовищным колдуном-захватчиком. Этот мифологический сюжет об общине, находящейся в опасности, со сложными арками раскрытия персонажей (например, обаятельной Хильды) задуман как метафора войны во Вьетнаме.

Эти режиссеры лично пережили настоящий апокалипсис. Их работы наполняет разрушение, выраженное в реалистичной или фантастической форме. Многие из этих режиссеров стали убежденными пацифистами и трансформировали свой травматический опыт в мощные визуальные истории, поднимающие вопрос о судьбе родной для них страны, которая является одновременно и палачом, и жертвой. Некоторые из них в своих картинах исследовали разрушения, причиненные милитаристской Японией до того, как она приняла Конституцию 1947 года, когда ее вынудили «навсегда отказаться от войны» американские оккупанты. Другие создавали вымышленные могилы для безымянных мертвецов. Кроме того, режиссеры изображали футуристические войны будущего, подчеркивая, как технологии могут привести к катастрофе и разрушению. Их работы открыто говорят об абсолютном ужасе войны, кульминацией которого становится сброс ядерной бомбы. Анимация с ее графической свободой — лучший способ показать бессмысленность и ужас этих облученных тел. Это война в ее худшем проявлении и человечество — в самом отчаянном состоянии.





«Могилы светлячков», Исао Такахата

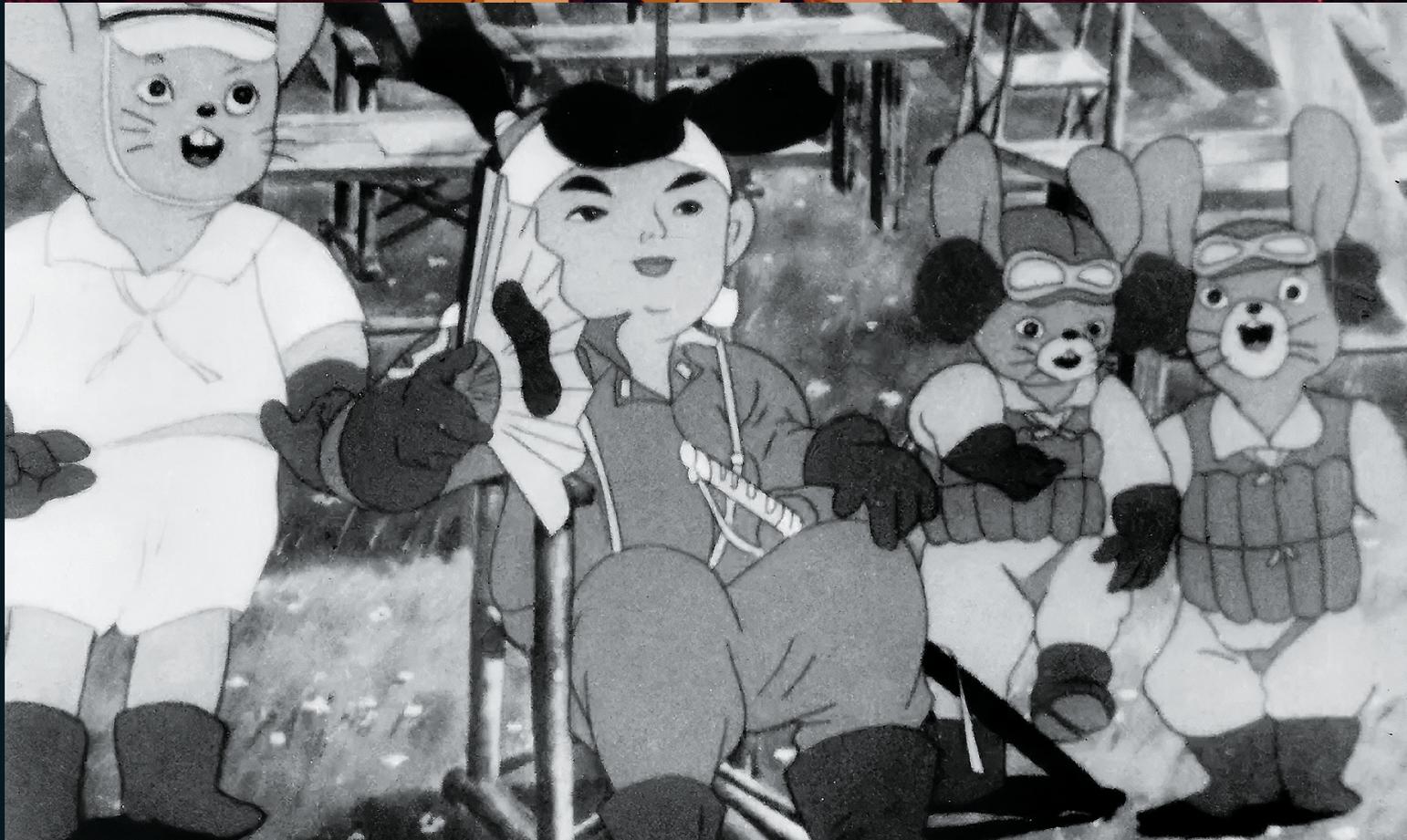
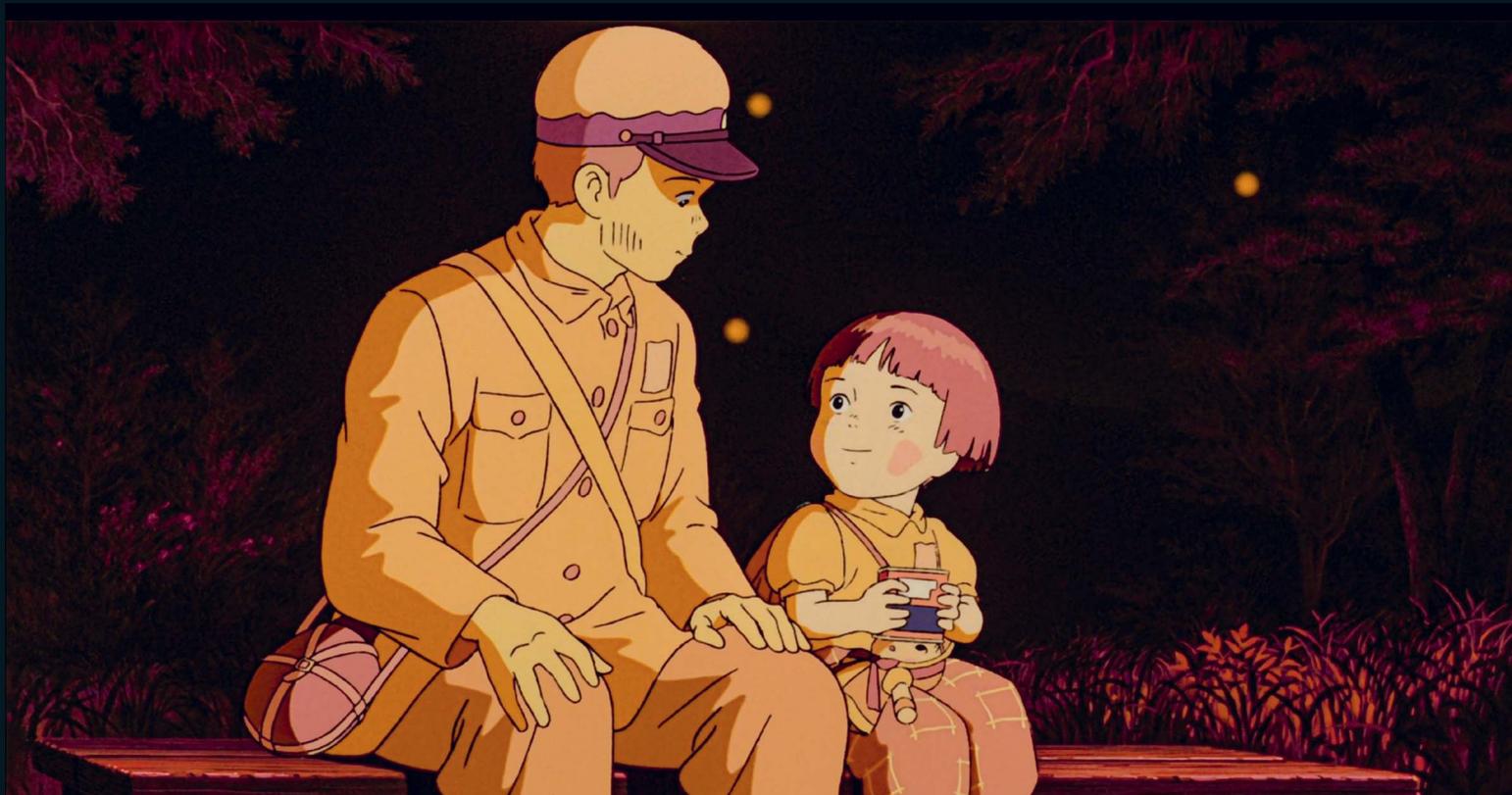
Итак, японская анимация осмелилась обратиться к истории собственной страны, к драме Второй мировой войны. 16 апреля 1988 года студия «Гибли» одновременно выпустила в прокат мультфильмы «Мой сосед Тоторо» и «Могила светлячков». С одной стороны, Хаяо Миядзакэ оживляет чудесных лесных духов: большой пушистый Тоторо и кот-автобус становятся проводниками для двух девочек в зеленой сельской местности Японии 1950-х годов. С другой стороны, Исао Такахата вносит разлад в анимационную идиллию: он показывает смерть двух голодающих сирот — детей войны. Четырехлетняя Сэцуко и ее старший брат Сэйта умирают, окруженные всеобщим безразличием. Она — перед противоздушной ямой, которую они называют домом, он — как собака, на вокзале. Их мать погибает во время бомбардировки Кобе 5 июня 1945 года. Один зал кинотеатра и две совершенно разные по атмосфере работы. Даже годы спустя зрители тех показов помнят травму, которую испытали после просмотра аниме. Это был далеко не тот уютный воскресный семейный киноужин, на который они рассчитывали...

Взявшись адаптировать полуавтобиографический рассказ Акиюки Носаки «Могила светлячков» (1967), Такахата вводит коллективную трагедию в самое сердце анимации. С помощью невероятно детализированных рисунков он изображает поля руин, гниющие трупы, иссохшие от недоедания и изъеденные паразитами тела; все это — последствия глобальной катастрофы. «То, что это мультфильм, не означает, что зрители, даже самых маленьких, нужно щадить», — комментировал Такахата (Positif, июль-август 1996 года). Он не дает публике забыть о жестокостях войны. В середине 1980-х годов режиссер почувствовал, что общественная амнезия набирает обороты, — Такахата даже засомневался, что молодое поколение знает о пропаганде, содержащейся в «Момотаро — божественный моряк» (1945), первом японском анимационном художественном фильме, который был утерян, а затем найден в 1983 году. Снятое режиссером Мицуне Со по заказу Министерства императорского флота, это аниме беззастенчиво использовало тональность детской сказки эпохи Эдо (1603–1868). Момотаро, маленький мальчик, похожий на самурая, был символом героизма и великодушия, который побеждал людоедов и спасал жителей деревень. В 1945 году он стал отважным лидером отряда животных-солдат, полностью посвятивших себя освобождению тихоокеанского острова, захваченного «белыми пиратами», которые в итоге трусливо сдались. По иронии судьбы эта ода славе Японии была выпущена в период военного разгрома разоренной страны.

БОЛЬ ИСТОРИИ

Вышедшая сорок лет спустя «Могила светлячков» — это призыв почтить память жертв войны. Именно поэтому Сэйту и Сэцуко иногда сопровождают светящиеся призраки. Это мост между прошлым и настоящим, переносящий зрителя в призрачное измерение. В этом и заключается задача режиссера: с помощью аниме оживить эти воспоминания из потустороннего мира, вернуть к жизни тех, кто возвращается в конце мультфильма, чтобы увидеть современные небоскребы. Полный страданий путь детей, усиленный жестоким реализмом изображения озаряется немногочисленными моментами счастья и умиротворения, пробивающимися из-под обломков человеческой трагедии: радость от нескольких кислых конфет, вкус риса после месяцев голодания, свет, мерцающий сквозь дыру в зонтике. Символично, что светлячки, вокруг которых и разворачивается история, — это проблески надежды в ночи. Их эфемерное великолепие напоминает о поэтической способности анимации охватить все стороны войны: как ее ужасы, так и красоту простых радостей мирной жизни.

Вторая мировая война, словно грозная травмирующая тень, нависает над современной японской анимацией. Благодаря своему умению адаптироваться и подстраиваться анимация парадоксальным образом обладает невероятным реализмом, который попадает в самую точку, проводя тонкую линию между дистанцированием от событий XX века и погружением — то, к чему Такахата и стремился.



ЧЕРНЫЙ ДОЖДЬ

В основе последних мультфильмов, посвященных прошлому, лежит борьба с забвением. Биографические хроники сквозь призму интимного, переплетающие маленькие и большие истории.

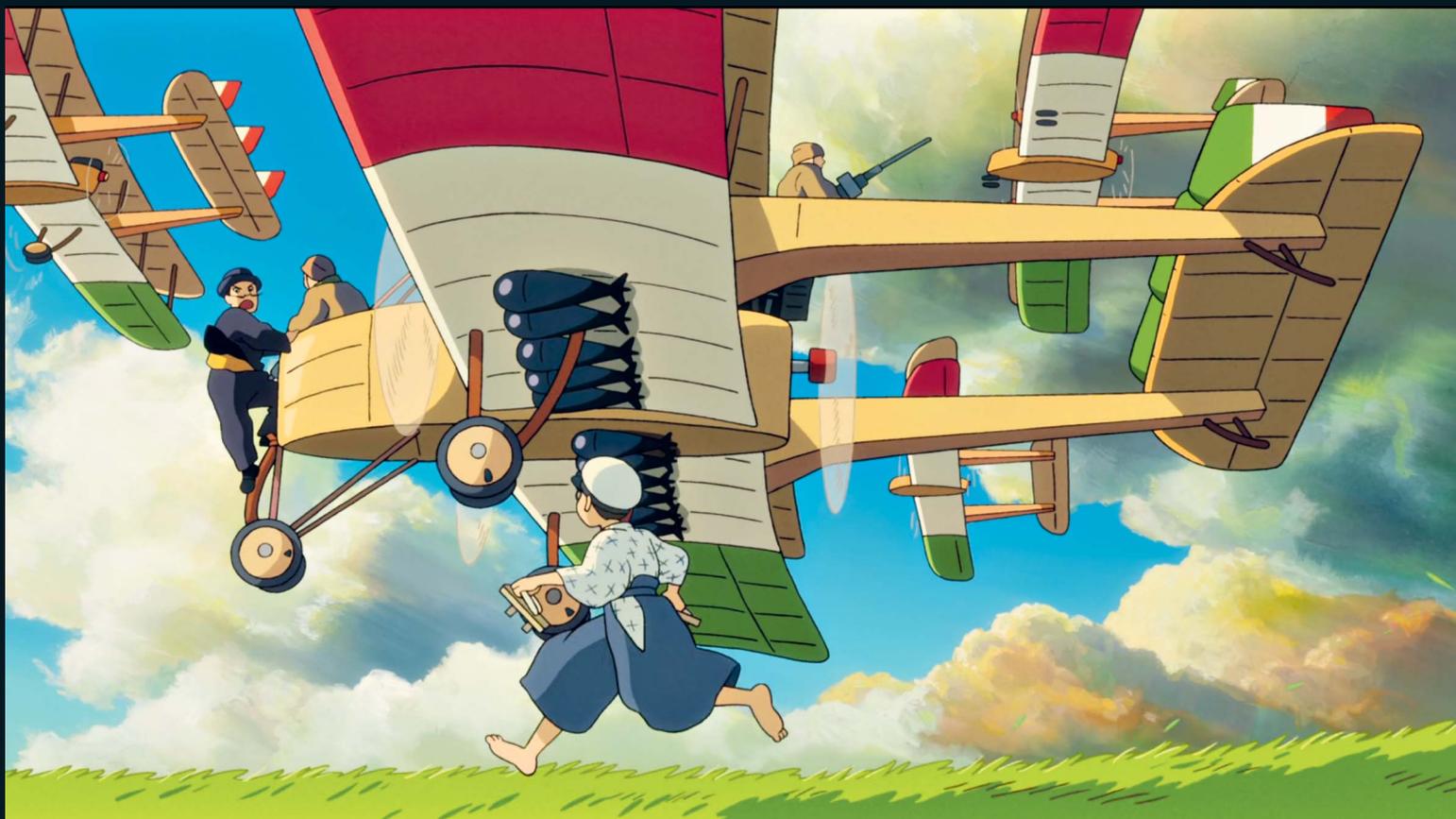
«Остров Джованни» (2013) Мидзухо Нисикубо воспеваает силу воображения, способного смягчить удары войны. В сентябре 1945 года остров на Курильском архипелаге, на котором живут два маленьких мальчика, захватывает советская армия. В этот райский уголок мира детства приходит насилие, кульминацией которого становится депортация детей в лагерь беженцев, находящийся в СССР. После долгого путешествия по снегам к отцу-заключенному один из мальчиков умирает. Смерть Канты от переохлаждения в объятиях брата Дзюмпя напоминает «Могилу светлячков». Однако мечты о светлом будущем — это то, что позволяет детям не терять надежду. По мере развития сюжета они попадают в космический мир «Ночи на Галактической железной дороге» Кэндзи Миядзавы. Философский компас в сошедшем с ума мире, необъятная галактика то и дело сменяется холодным фоном реальности. Как замечает Дзюмпэй, вернувшись на свой остров после пятидесяти лет изгнания, звезды — это умершие, купающие живых в своем свете.

От Хиросимы до военного порта Куре — в мультфильме Сунао Катабути «В этом уголке мира» (2017) неторопливо разворачивается повседневная жизнь молодой девушки, увлеченной рисованием. И вновь мрачная реальность войны преобразуется, пусть и в малой степени, благодаря чуткому взгляду Судзу, которая перерисовывает мир по образу ее грез. Когда бомба не только уносит жизнь ее племянницы, но и лишает ее руки, героиня видит только черный экран, пересеченный мимолетными очертаниями взволнованной птицы-ракеты, а затем воображает девочку в нарисованном мелками поле цветов. Режиссер в скромной минималистичной манере рассказывает о «бомбах нового типа», сброшенных на Хиросиму. Большое облако странной формы, поднимающееся в небо, секунда, и следующий кадр — несколько мертвецов с расплавленными лицами, которые теперь являются лишь тенями.

Чтобы предотвратить повторение такого чудовищного — невообразимого — акта, некоторые аниме заходят дальше и используют более шокирующее изображение событий. Податливость бумаги и карандаша позволяет показать самый момент взрыва, ад на земле, искаженные болью лица, которые затем сливаются в единую маску ужаса. Короткометражка Ренцо Киноситы «Пика Дон» («Атомная бомба», 1978) посвящена мирному утру перед бурей 6 августа 1945 года, когда ничего не подозревающие японцы идут по своим делам. После сброса бомбы изображение замирает, а мир становится черно-белым. Подкинутые атомным взрывом тела тают, пока от них не остаются лишь потерявшие всякий человеческий облик скелеты с выпученными глазами. Взрыв в «Босоногом Гэне» (1983) Мори Масаки выглядит как будто галлюцинозным. Анимационный фильм основан на автобиографической манге с политическим посылом Кэйдзи Накадзавы, одного из выживших в Хиросиме (еще их называют хибакүша, жертвами атомных бомбардировок). Выживание в военное время изнурительно, но жизнь Гена, забавного паренька с круглыми чертами лица (близкого по стилю Осаму Тэдзуке, отцу манги), смягчается любовью семьи. Но в момент удара все перечеркивается — взрывная волна из ярких красок, какофонии голосов и обугленной плоти. Люди превращаются в зомби, город разваливается на части. Грибовидное облако — это адское пламя, которое сметает все на своем пути, прежде чем пролиться черным дождем радиоактивных частиц.

Изображение тел, уничтожаемых ядерным взрывом, появляется в ряде других работ, особенно в тех, которые в свое время подвергались иностранной критике за чрезмерную жестокость («Кулак Северной звезды»), — демонстрация таких неприглядных сцен требует радикальных графических решений, которые часто опираются на жанровое кино (ужасы, в том числе о зомби, киберпанк).





ВОЗДУШНОЕ КЛАДБИЩЕ

Во время войны бомбы, без разбора падающие с неба на мирных жителей, сбрасывают безликие пилоты — за исключением тех случаев, когда анимация делает фокус на этих ангелах смерти, чтобы рассказать об их трагической судьбе. Самыми безумными были камикадзе, которые возродили культуру самопожертвования самураев. Это уничтожение себя во имя нации лежит в основе второй истории «Кабины» (1993), трехсерийного мультфильма, вдохновленного мангой «Поле боя» Лейдзи Мацумото. Молодой японский камикадзе буквально становится единым целым со своим самолетом Cherry Blossom, которому суждено столкнуться с американским кораблем. Перед его самоубийственной миссией женщина-котоистка¹ предлагает ему передохнуть при свете луны. Предводитель врагов, обнаружив фотографию музыкантки среди реликвий человеческой бомбы, восклицает: «Дураки, какие мы дураки!», после чего его разрывает на куски.

Даже первые слова «Кабины» настаивали на возмущении технологиями: «Как мы объясним мечтателям, которые грезили о полетах в небесах, что их мечты теперь используются для ведения войн?» Этот мучительный вопрос занимает центральное место в мультфильме Хаяо Миядзаки «Ветер крепчает» (2013), романтизированной биографии Дзиро Хорикоси — инженера, который посвятил свою жизнь созданию самых красивых самолетов, какие только возможно было вообразить. Однако его имя осталось в истории в первую очередь как ассоциация с печально-известными истребителями-бомбардировщиками «Зеро», участвовавшими в атаках камикадзе, в том числе на Перл-Харбор. Фильм, название которого отсылает к строчке Поля Валери («Крепчает ветер!.. Значит — жить сначала!»), символизирует непримиримую двойственность между созиданием и разрушением. Вершина изобретательности человека породила машины для убийства. В сценах сновидений Дзиро беседует со своим итальянским коллегой Джованни Капрони, создателем двухмоторного самолета Ca.309 «Гибли». Вот откуда получила название знаменитая студия! Молодому человеку, душевно страдающему от катастрофических последствий своего инженерного таланта, Капрони отвечает: «Самолеты — это прекрасные и в то же время проклятые мечты». Эти металлические птицы, рассекающие небо, превращают некогда мирные земли в апокалиптические руины.

У режиссера была и личная причина обратиться к этой теме: его отец руководил заводом, который поставлял рули для «Зеро». «В детстве мне была ненавистна лишь одна мысль о том, что семья моего отца зарабатывает деньги на войне», — признается Миядзаки. Парадоксально, но именно этот факт подогрел его страсть к самолетам, которые он с детства любил очень детально рисовать. Вдохновленный Жюлем Верном и иллюстратором Альбером Робидой, Миядзаки преуспел в изобретении «воображаемых летающих аппаратов» (название одного из его короткометражных мультфильмов), от «Голиафа» — военного линкора из «Небесного замка Лапута» (1986) до гигантских бомбардировщиков «Ходячего замка» (2004). Преуспел он и в реалистичном изображении японских, немецких и итальянских самолетов 1930-х годов.

Дважды в фильмографии Миядзаки мирное голубое небо превращается в воздушное кладбище. «Порко Россо» (1992) — причудливая псевдоисторически-мифологическая басня о большой говорящей свинье, чувствующей привязанность к красному гидросамолету. В 1929 году в фашистской Италии пилот Марко летит над Адриатическим морем, испытывая отвращение к человеческой глупости. Воспоминание о Первой мировой войне говорит ему о сверхъестественном событии, свидетелем которого он стал. Единственный выживший после смертоносной атаки, он оказывается в море облаков. Самолеты его погибших друзей поднимаются в небо, будто облака пыли. А Марко из человека превращается в антропоморфную свинью. Этот визуальный образ настолько поразителен, что воздушное кладбище летчиков вновь появляется в конце аниме «Ветер крепчает».

Когда смертоносный рой самолетов затмевает небо и начинают звучать сирены, все бросаются в укрытие, чтобы спастись от бомб. Оружие, которое должно было возвысить человека, оказалось способным нести смерть всему живому и заставлять невинных людей бросаться на землю вниз лицом.

¹ Музыкантка, играющая на традиционном щипковом инструменте кото (длинной цитре). — Прим. ред.

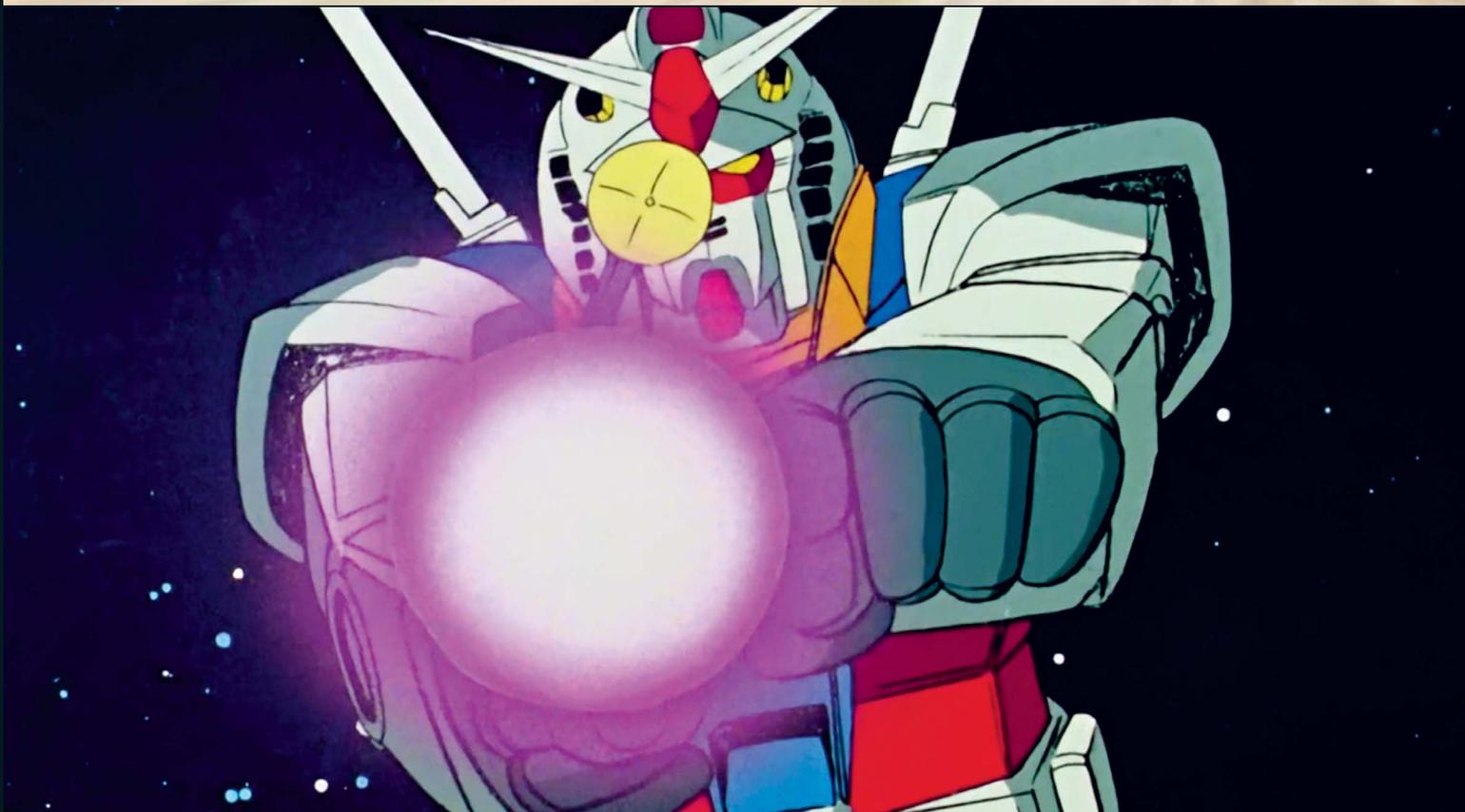
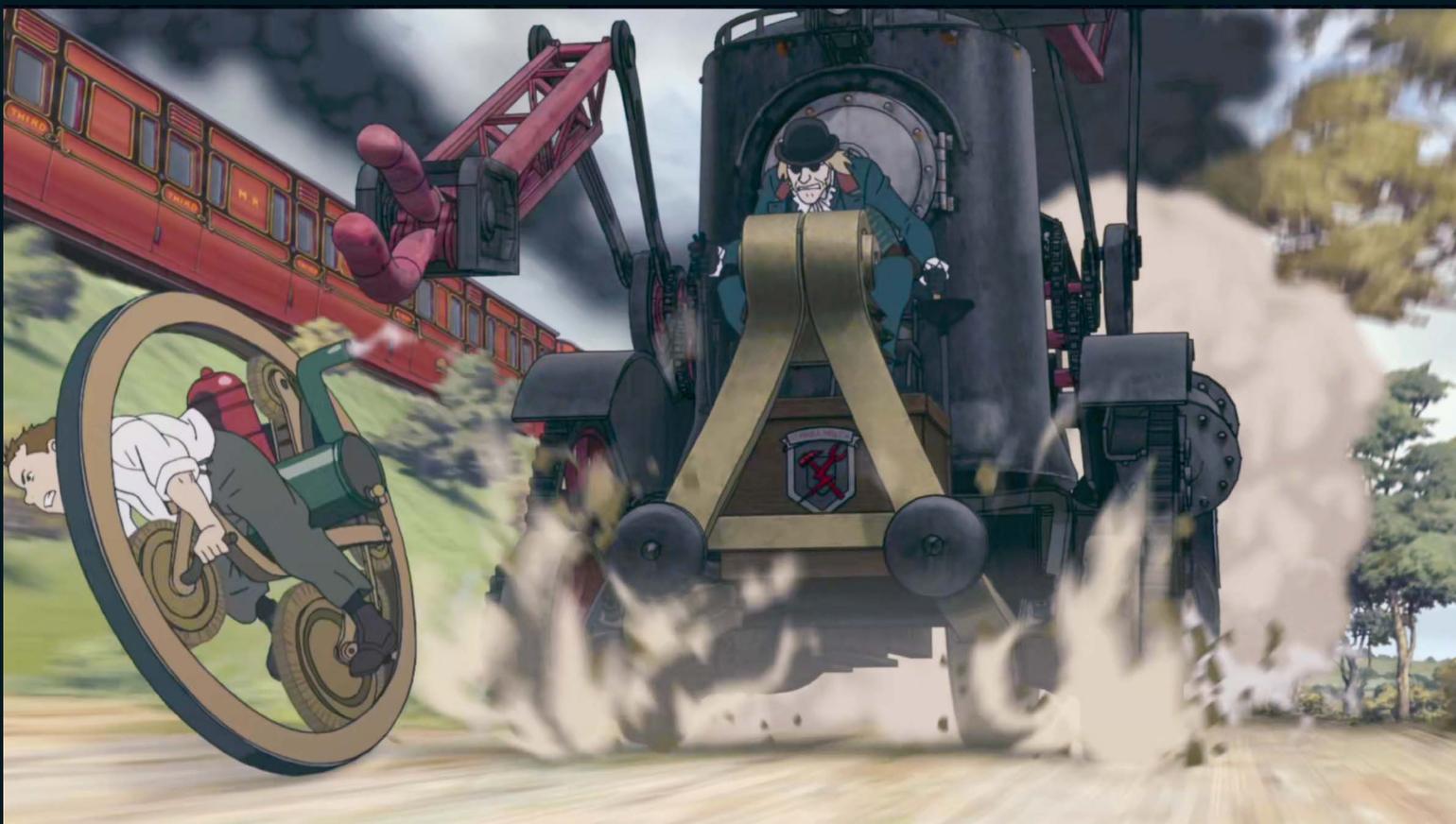
Одержимые войной обожают абсурдные конфликты, которые никогда не заканчиваются. Болезненная страсть осуждается в мультфильме Кацухиро Итомо «Пушечное мясо», который завершает мультфильм-связка «Воспоминания» (1985). Изображенное Итомо военизированное общество поклоняется пушке, оружие прославляется везде и всегда: от дома до завода. В этой удушающей закрытой среде трудятся зомбированные рабочие с трупным цветом лица, а школьники в касках с практически религиозной верой ждут священного взрыва. Когда ребенок, мечтающий стать командиром расстрельной команды, спрашивает своего отца, простого рабочего-грузчика, против кого они воюют, отец отвечает: «Поймешь, когда вырастешь». Ча-сы с пушечным ядром в его комнате знаменуют вечное возвращение мрачного ритуала — настолько глубоко в человеческой ДНК укоренился вкус к войне.

Воздушные сражения в аниме Мамору Осии «Небесные тихоходы» (2008) также повторяются, как бесконечный день. «Поскольку наша война в воздухе — это часть игры, которая никогда не закончится, необходимо установить определенные правила, например, факт присутствия непобедимого врага». В неопределенном будущем, через пятьдесят лет после ужасного конфликта (своего рода эхо Тихоокеанской войны), дети-солдаты ведут захватывающие сражения в небе. Лишенные памяти и эмоций Килдрены имеют особенность — они не взрослеют, поэтому считаются взаимозаменяемыми образцовыми сотрудниками транснациональных корпораций, которые организуют шоу, притворяясь, что борются за мир. Они способствуют отуплению общества, которое потребляет образы войны как развлечение. Эта работа Осии — по-настоящему антивоенная картина, ожидание атак, их монотонность и отсутствие цели обличают застойную цивилизацию и необузданный неокapитализм. Точно так же богатый фонд О'Хары в мультфильме «Стимбой» (2004, Кацухиро Отомо) утверждает, что финансирует науку ради блага человечества, но решается начать «небольшую войну против Англии, связанную с рекламой нашей продукции», чтобы лучше ее продавать.

Жаждающие власти политики и солдаты, волшебники, сражающиеся за славу, или алчные транснациональные корпорации — многим нужны конфликты для установления своего господства. Война — это проклятие человечества, превратившее Марко в свинью в «Порко Россо», а Хаула — в хищного демона-птицу в «Ходячем замке». В своем фантастическом аниме Хаяо Миядзакэ показывает, что сказочный мир разрушается напрасно — королевская колдунья Салиман поджигает королевство, чтобы развлечься и наказать тех, кто ей сопротивляется. Волшебный ходячий замок позволяет оказываться в разных пространствах: от разрушенных и охваченных пламенем городов человечества до нетронутой девственной природы. Хаул отправляется на линию фронта, но вскоре даже мирные альпийские луга, его убежище от войны, становятся полем битвы. Юная Софи, превращенная из-за проклятия в седую старушку, наконец возвращает сердце Хаулу и поцелуем освобождает чучело — принца соседней страны — от проклятия. Победенная любовью молодых людей друг к другу Салиман прекращает конфликт, как будто это занятие больше не имеет смысла — она не может править безраздельно. Если следовать главной идее аниме, война — это зависимость. Она разрушает все: детство, города, человечество, космос.

ИГРАЯ В ВОЙНУ





ОРУЖИЕ МАССОВОГО ПОРАЖЕНИЯ

В изображении оружия аниматоры используют по-настоящему тяжелую артиллерию графики. Технологический прогресс предлагает арсенал самых замысловатых машин для убийства: гигантские пушки, сверхзвуковые самолеты, пулеметы, прикрепленные к телу, киборги и компьютерные вирусы. Чтобы уничтожить самих себя, цивилизации в аниме проявляют поразительную изобретательность. Источник вдохновения мультипликаторов — реальные технологии, разработанные человеком, только немного обобщенные в своем разрушительном потенциале.

Каждому виду оружия — свой тип ведения войны. Стивпанк, созданный в эпоху первой промышленной революции, полон ретрофутуристических устройств, работающих на пару, железе и угле. Лондон, 1866 год, Всемирная выставка. В мультфильме Кацухиро Отомо «Стивбой» речь идет о членах семьи изобретателей, которые мечтают сконцентрировать энергию так, чтобы заставить гигантскую башню летать. Отец, превратившийся после несчастного случая в железного человека, слепо служит фонду, спонсирующему его исследования в военных целях. Повсюду появляются металлические машины, паровые роботы и механические солдаты. К счастью, если верить знаменитой фразе поэта Гёльдерлина, — «Там, где опасность, растет спасение». Сидя на своем собранном из разных деталей летающем аппарате, Стивбой пытается предотвратить кровавую бойню в Лондоне. Финальные титры подчеркивают неразрывную связь между изобретениями, которые несут прогресс, и их фатальными качествами. От поездов, Эйфелевой башни и электрической лампочки к полным ружьям и бомб окопам Первой мировой войны.

Растянувшийся на несколько веков постепенный приход оружия к власти лежит в основе аниме «Карнавал роботов» (1987). В допотопной пустыне, достойной «Безумного Макса» (1979, Джордж Миллер), передвижная крепость в стиле стивпанк безжалостно марширует в сторону деревни. В эпилоге она разрушается, но оставляет после себя реликвию, найденную бедняком: сверкающий шар. Из механизма появляется автоматическая фигурка танцовщицы, которая завораживает семью, — пока не взрывается бомба. Между этими двумя отрывками перед зрителями разворачивается парад футуристических роботов, от самых безобидных до самых разрушительных.

Роботы — одно из самых мощных средств в анимационной научной фантастике. Учитывая страсть японцев к высоким технологиям, следовало ожидать, что они захватят анимацию в мультимедийных франшизах, которые столь же плодотворны, сколь и прибыльны (особенно в индустрии детских игрушек). Независимо от того, сочетается ли он с космическим фэнтези или героической фантастикой, жанр *mecha* (меха) появился в 1960-х годах, с «Железным человеком № 28» (1963–1965). С тех пор он получил свою долю «суперроботов» («Мазингер Зет» (1972–1973), «Грендайзер» (1975–1977)), пилотируемых супергероями для борьбы с силами зла. Более взрослые франшизы («Мобильный воин Гандам 00» (1979–1980) и «Гиперпространственная крепость Макросс» (1982–1983)) отдавали предпочтение реализму в изображении роботов. Смешливая эти две тенденции, «Евангелион» (1995–1996) повествует о психологической борьбе депрессивных детей-пилотов, осознающих охватившее мир безумие. У них нет другого выбора, кроме как снова и снова синхронизироваться со своими роботизированными доспехами в попытке защитить человечество.

Концентрируя все идеи вокруг атомной бомбы, которая могла бы стереть Японию с лица земли, киберпанк-антиутопия изобретает биологическое оружие, мутантов и вирусы, способные уничтожить человеческую расу. Генетические эксперименты, нанотехнологии и кибервойна предлагают широкий простор для тех, кто полон решимости открыть этот ящик Пандоры. Оружие постоянно наращивает свою ударную силу, чтобы превратить врага (или всю цивилизацию) в руины.

Апокалипсис все же случился. Целые регионы были стерты с лица земли. Осталась лишь горстка выживших, которым угрожает повторение катастрофы. Таков пролог многих японских аниме, окрашенных сумеречными тонами.

Так начинается и действие аниме-сериала «Конан — мальчик из будущего» (1978) Хаяо Миядзаки: в 2008 году страшная война, использующая магнитное оружие, привела к отклонению Земли от своей оси. Континенты находятся под угрозой исчезновения. Небольшая группа людей пытается выбраться из атмосферы, но попадает на необитаемый остров, чудом избежавший приливных волн. Фильм «Навсикая из Долины ветров» (1984, Хаяо Миядзаки) — религиозная история о молодой девушке, ставшей новым мессией, и катастрофе тысячелетней давности. Прогресс индустриальных цивилизаций породил титанических роботов, которые уничтожили планету во время «семи дней огня». Теперь Земля заражена токсичным, но опасно красивым лесом, который день за днем становится все сильнее — войти в него можно только в противогазе. Жители Долины ветров во главе с Навсикаей вынуждены бороться с ядовитыми спорами, которые выделяются из Моря Распада. И это не говоря уже о встрече с Ому — гигантскими насекомыми с большими панцирями, чьи глазные яблоки краснеют, когда на них нападают. Но хуже всего в этой ситуации человеку, который никогда не учится на своих ошибках, и в данном случае это солдаты-толмеки, которые хотят воскресить бога-воина, чтобы сжечь испорченную природу, рискуя тем самым породить новый апокалипсис.

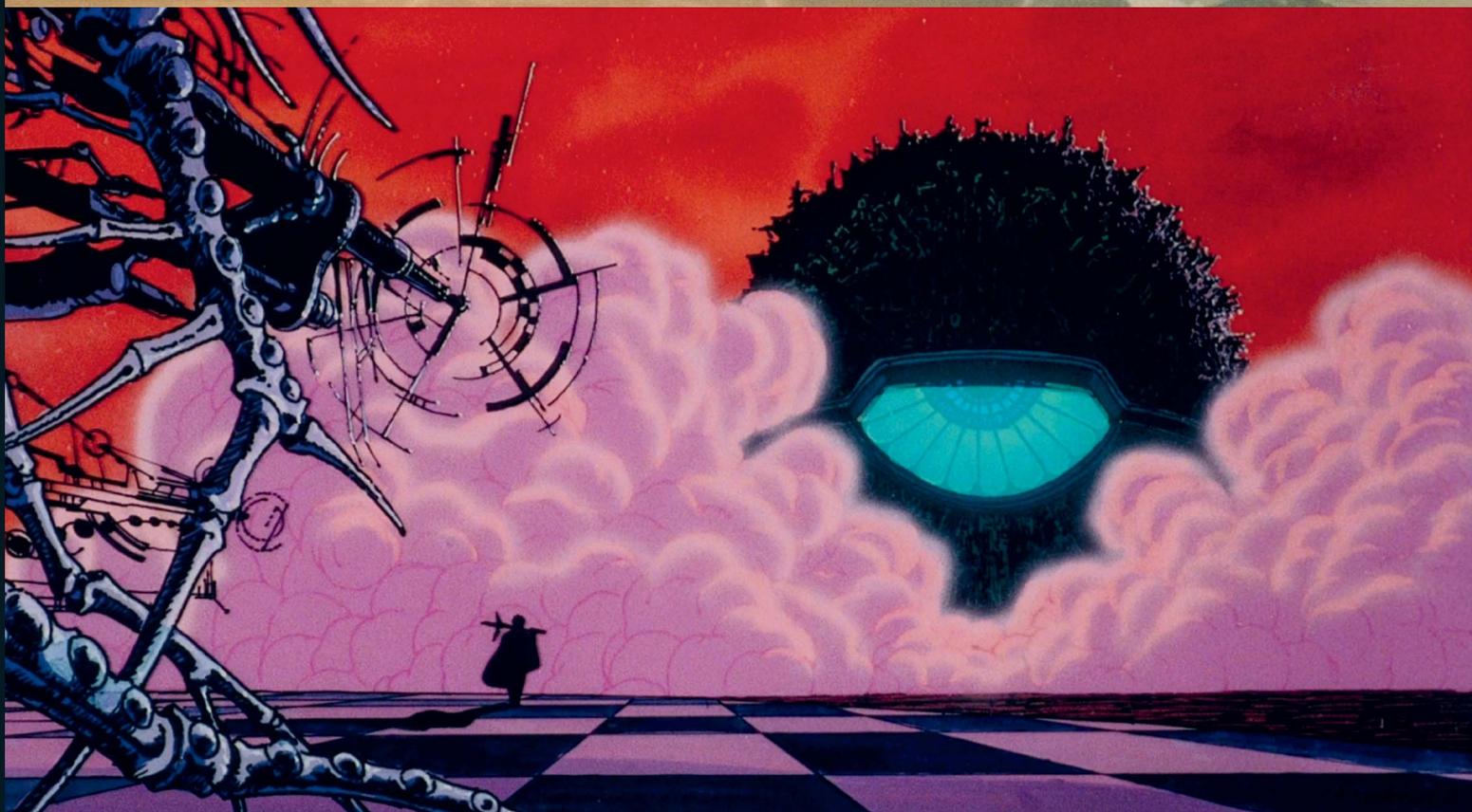
Не в силах успокоиться, человек разрушает свою же родную экосистему. В аниме «Патэма наоборот» (Ясухиро Ёсиура, 2013) небо засосало часть городов и людей из-за неудачных экспериментов. С тех пор все перевернулось с ног на голову, и половина планеты живет в соответствии с гравитацией, которая работает в обратном направлении. Оказавшись в подземных туннелях, «перевернутых» преследуют «люди-летучие мыши», которые перемещаются вверх ногами. Эти солдаты — представители тоталитарного общества, которое было создано на Земле и которое запрещает своему населению смотреть на небо. Более утопичный «Небесный замок Лапута» поднимает одну из главных общих тем всех работ Миядзаки: упиваясь своей тягой к власти, поддерживаемой технологиями, люди нарушают баланс природы и сеют семена собственного уничтожения. Такова судьба Лапуты, легендарного плавучего острова (вдохновленного произведением Джонатана Свифта «Путешествия Гулливера», 1726), на котором находятся останки цивилизации, — настолько развитой, что она хотела господствовать над миром, но ее жители покинули остров, чтобы воссоединиться со своими земными корнями.

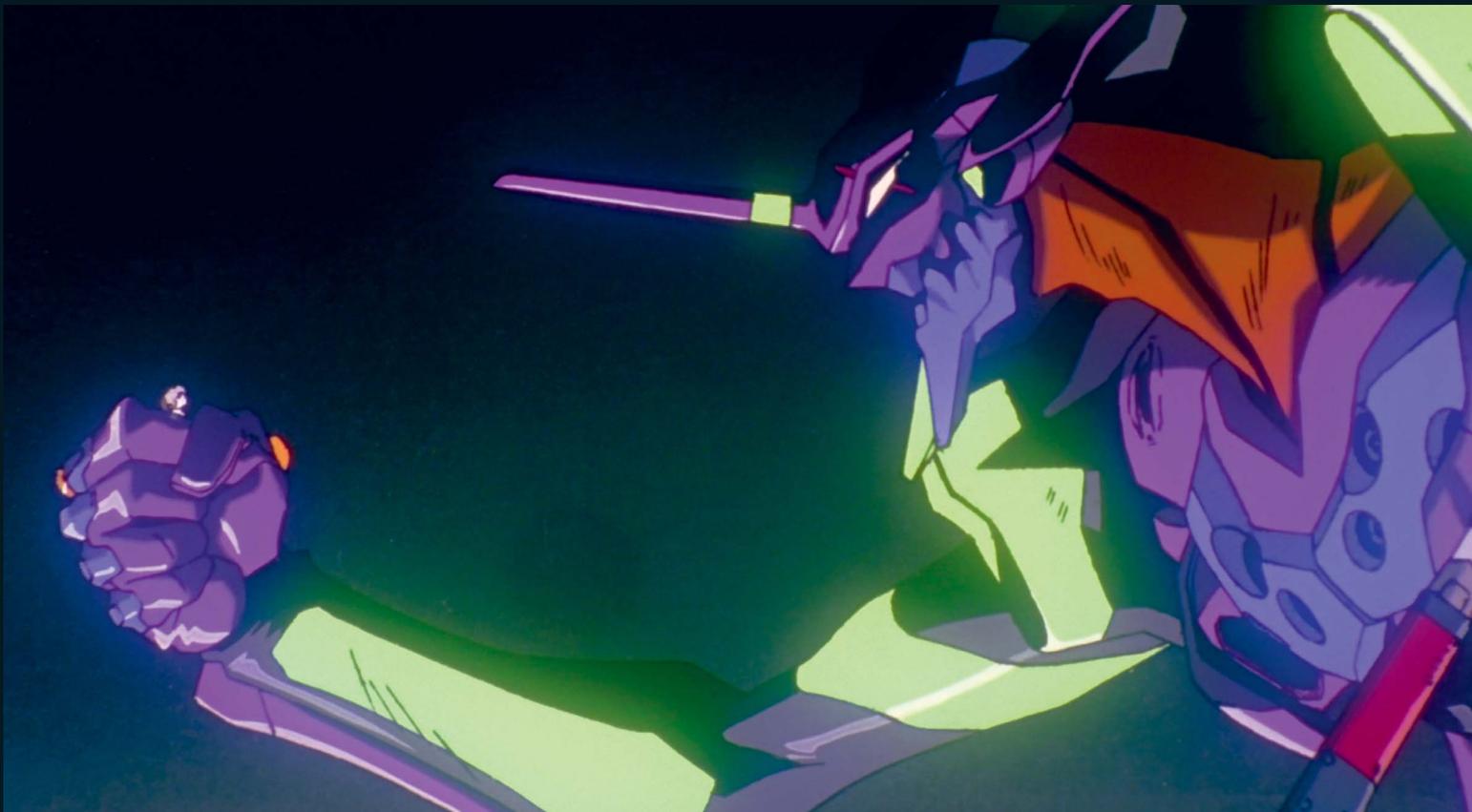
Семьсот лет спустя новые потенциальные диктаторы жаждут военной мощи, угрожая возобновить inferнальный цикл разрушения.

Аниме Мамору Оси «Яйцо ангела» (1985) переносит эту рефлексию на метафизический уровень. Эта вариация на тему библейской притчи о потопе рассказывает о меланхолических скитаниях светловолосой девушки по руинам рухнувшего мира. Она отчаянно защищает яйцо, найденное в окаменелости птицы, а позже встречает загадочного молодого человека с забинтованными руками и пистолетом в форме креста. В пустынном готическом городе они наблюдают за призрачными рыбками, гоняющимися за тенями китов. В конце концов незнакомец разбивает яйцо, чтобы посмотреть, что находится внутри. В начале и конце этого загадочного произведения с неба спускается гигантская машина в форме глаза, на борту которой находятся древние живые существа, превращенные в каменные статуи.

Разделяя прошлое, настоящее и будущее, постапокалиптические вымыслы напоминают зрителю, что все цивилизации смертны, как это ясно осознал Поль Валери после Первой мировой войны. От Земли, которая уже пережила пять массовых вымираний, до загадок острова Пасхи, пирамид и ядерной угрозы — пророчества о конце человеческого мира уходят корнями в далекое прошлое. Они призваны пробудить сознание людей и заставить одуматься — хотя бы немного.

ЗАТОНУВШИЕ МИРЫ





Однако не существует такой площадки для игр, которая удовлетворила бы гегемонистское стремление к власти алчных личностей. В 1960-х и 1970-х годах, во времена покорения космоса анимация активно взялась разрабатывать тему межгалактических войн. В «Мобильном войне Гандаме 00» человек переселился в космические колонии, где создал искусственную среду обитания. В 0079 году по Вселенскому календарю разгорается жестокий конфликт между Федерацией и герцогством Зеон, которое требует независимости. Противостояние между Амуро Рэем и Чаром Азнабле дает геополитические уроки всей Вселенной.

Однако вкус к истреблению не является исключительной чертой человеческого вида. Аниме любит переигрывать теорию эволюции, сталкивая человека с его радикальной противоположностью, будь то инопланетяне («Гиперпространственная крепость Макросс», 1982–1983, «Драконий жемчуг Z», 1989–1996), демоны («Берсерк», 1997–1998, «Истребитель демонов», 2019–...) и даже драконы, угрожающие современному миру («Видение Эскафлона», 1996). Перед лицом этих нечеловеческих изменений «Война миров» становится инкубатором вымыслов. В «Евангелионе» ангелы высаживаются на Землю в 2015 году, через пятнадцать лет после Второго столкновения. Этот разрушительный взрыв произошел во время экспериментов над крылатым гигантом света, обнаруженным в Антарктиде и названным Адамом. С тех пор Нео-Токио 3 был перестроен в оборонительный город, который может раскидываться и скрываться по желанию. Чтобы избежать Третьего удара, секретная организация NERV разрабатывает собственных человекоподобных роботов — Ев. Когда эти существа появляются из недр Земли, как это происходит в аниме «Атака титанов» (2013–...), вновь возникает мифическая борьба между силами хаоса и гармонией космоса. Титаны щелкают людей как орешки, заставляя выживших отступить за укрепленные стены, которые им запрещено пересекать. Молодой Эрен Йегер сливается с одним из титанов, меняя правила в этой людоедской борьбе.

Иногда противостояние является частью цикла наказания и искупления. В мультфильме «Принцесса Мононоке» (1997, Хаяо Миядзаки) духи леса восстают против людей, которые похищают природные ресурсы. Аниме основано на религии синтоизма, а сюжет разворачивается в средневековой Японии, стоящей на пороге индустриализации, которая нарушает природный баланс. Когда ярость одолевает их, некоторые боги становятся проклятыми, зараженными ползучими червями. Вепрь Наго заражает молодого Аситаку проклятием. В итоге юноша вынужден отправиться в изгнание. Странствие приводит его к кузницам госпожи Эбоси, а также к встрече с воином, воспитанным богиней-волчицей Моро: появляется принцесса Мононоке с лицом, окрашенным кровью. Самое могущественное божество, железный бог, иногда имеет полупрозрачное голубое тело, иногда — почти человеческое лицо. Он способен заставить растительный мир подняться и умереть на его пути, а его всепоглощающий гнев выделяет черное вещество, уничтожающее лес. Только когда герои возвращают его голову, отделенную от тела и украденную людьми, жизнь может возродиться. В мультфильме Кэйити Сугиямы «Происхождение: Духи прошлого» (2006) лесные духи еще более агрессивны. Друиды контролируют воду, дарованную людям в Нейтральном городе, и сразу же превращаются в ползучих драконов, если кто-то проникает в их священный загон. Они еще более яростно защищаются от воинственного города, который стремится их искоренить.

С этой точки зрения анимацию можно рассматривать как искусство, которое постоянно обновляет свой бестиарий. Используя древние мифы, средневековую атмосферу, современные или будущие проблемы, она смешивает японские и западные мотивы, чтобы придумать существ, воплощающих наши самые популярные кошмары.

ВОЙНА МИРОВ





«Уличный боец», Гисабуро Сугии

«МОЕ КОЛЬЦО — УЛИЦА»

Аниме «Уличный боец» (1994, Гисабуро Сугии) — экранизация одной из самых популярных видеоигр в истории, ставшей в конце прошлого века хитом сначала в задымленных барах и игровых залах, а затем и на Super Nintendo. Созданная японской студией Capcom в 1991 году игра Street Fighter II: The World Warrior, породившая около пятнадцати сиквелов и спин-оффов на всех носителях, остается основополагающей работой жанра наряду с Mortal Kombat, ее попсовым и ультранасильственным конкурентом, выпущенным американской студией Midway в 1992 году. Мультфильм Гисабуро Сугии, сделавшего свои первые шаги в качестве аниматора в «Легенде о Белой змее» (1958), а двадцать лет спустя выпустившего «Ночь на Галактической железной дороге» (1985), представляет собой восхитительный коктейль, сочетающий несколько ингредиентов, обеспечивших успех «японимании».

Благодаря относительно подробной биографии персонажи-иконы игр Capcom предстают в новом свете: Гюиль, суперсильный блондин с короткой стрижкой, полковник ВВС США, вступает в союз, например, с Чун-ли, китайкой-бойцом в голубом ципао, присланным Интерполом. Все они, подобно изначальному сюжету, предложенному видеоигрой, катапультируются во все стороны: Индия, Гималаи, Лас-Вегас... Воины оказываются втянутыми в запутанный сюжет, в котором зрелищные боевые поединки смешиваются с заговором международного преступного синдиката — и все это приправлено нотками научной фантастики.



«Уличный боец», Гисабуро Сугии

Глава секретной организации «Шадолу» мистер Бисон превращает уличных бойцов в лоботомированных террористов с помощью киборгов-наблюдателей и психических манипуляций. Он намерен заполучить в свои руки Рю, чья слава и сила распространились за пределы страны.

Для этого с первых лет их жизни он колонизирует мозг Кена, родного брата дзюдоиста (это показано во флешбэках). Зритель не сдерживает своего удовольствия и с нетерпением ждет появления персонажей, которых он сам создал, с джойстиком или контроллером в руках. Он ждет момента, когда каждый из них вскрикнет и покажет свои необычные способности: левитация и телепортация йога Дхалсима против борца сумо Э. Хонды; удар током «дикаря» Бланки против борца-кентавра Зангиефа; когтистые удары матадора Веги, которые пытается парировать молниеносный удар Чун-ли... И, конечно же, ха-до-кен, смертельный энергетический шар, выпущенный Рю и Кеном в кульминационный момент, чтобы уничтожить Бисона. Все эти элементы



«Уличный боец», Гисабуро Сугии



«Уличный боец», Стивен Е. де Соуза

превращают аниме в сеанс единения с бойцами, которых игроки знают как свои пять пальцев — настолько их движения и специальные приемы сливаются с историей видеоигры.

Это абсолютно противоречит живой адаптации, снятой американцем Стивеном Е. де Соузой в то же время. Пока на протяжении последних тридцати лет кинематограф пытается перенести некоторые культовые произведения японских видеоигр — от провальных «Супербратьев Марио» (1993) с Бобом Хоскинсом до «Драконьего жемчуга: Эволюции» (2009) Джеймса Вонга, не забывая о саге «Обитель зла» (2002–2016), перенесенной на экран Полом У. С. Андерсоном, — «Уличный боец: Победа» (1994) остается эталоном дурного вкуса и гротеска. Почитаемый за свою сценарную работу над фильмом Джона МакТирнана «Крепкий орешек» (1988), Стивен Е. де Соуза создал синтез плохой идеи с плохой реализацией. Он представлял свой фильм, судя по всему, как нечто среднее между «Звездными войнами», серией о Джеймсе Бонде и фильмом о войне — интересно, какое отношение это имеет к видеоигре, которая, не будем забывать, является не чем иным, как масштабной уличной дракой в разных частях света.

Стоит обратить внимание и на то, как преподносятся персонажи: храбрые Рю и Кен изображены вульгарными бандитами, Балрог, заместитель главного злодея мистера Бисона,

превращен в оператора-журналиста Чун-ли, а Хонда принимает облик гавайского сумоиста... Не говоря уже о кастинге: некоторые актеры даже отдаленно не похожи на своих двойников из видеоигр — например, известная певица Кайли Миноуг играет Чжун-ли. Словом, фильм откровенно издевается над оригинальной историей, но эта катастрофа ожидаема с самого начала. Жан-Клод Ван Дамм погружается в наркотическую зависимость и иногда даже исчезает со съемочной площадки. Рауль Джулия, взятый на роль массивного мистера Бисона, затянутого в вычурную красную форму, страдает от рака желудка, что заставляет сценаристов переписать всю его роль — он умрет вскоре после выхода фильма. Хотя картина, как ни странно, оказалась коммерчески успешной, заработав почти в три раза больше своего бюджета, зрители, с теплом вспоминаящие об оригинальной истории, немедленно отправили ее на свалку кинематографа. Это было началом конца для Жан-Клода Ван Дамма, которого затянуло в мир наркотиков, и лебединой песней для Стивена Е. де Соузы, который больше никогда не будет работать за камерой. «Уличный боец: Победа» нокаутировал своих бойцов и вывел их с ринга. Манга, видеоигры и кино не всегда хорошо сочетаются: таков урок этого непонятного фильма, который, несмотря на свою странность, стал типичным примером этого жанра.



«Уличный боец», Стивен Е. де Соуза

ふしむち

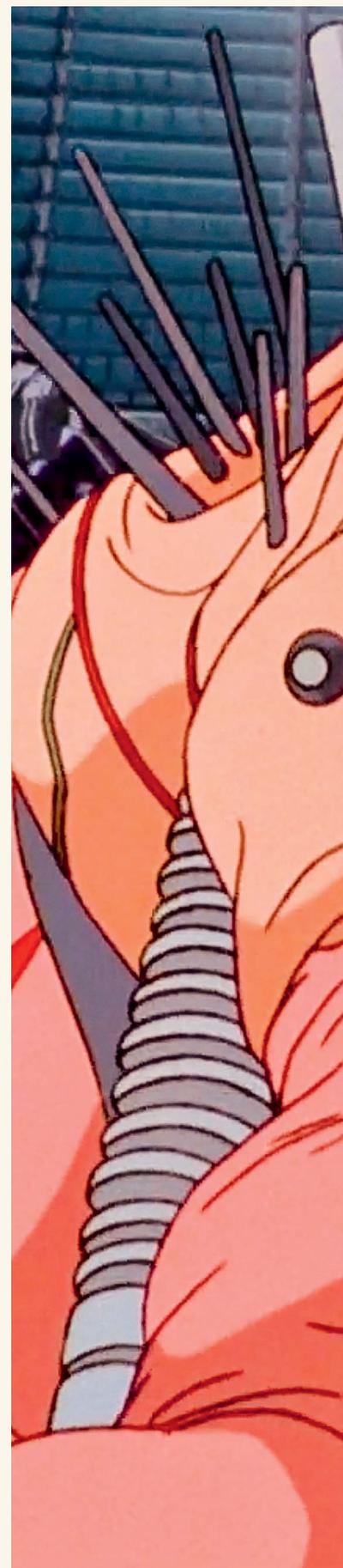
БУДУЩЕГО НЕТ

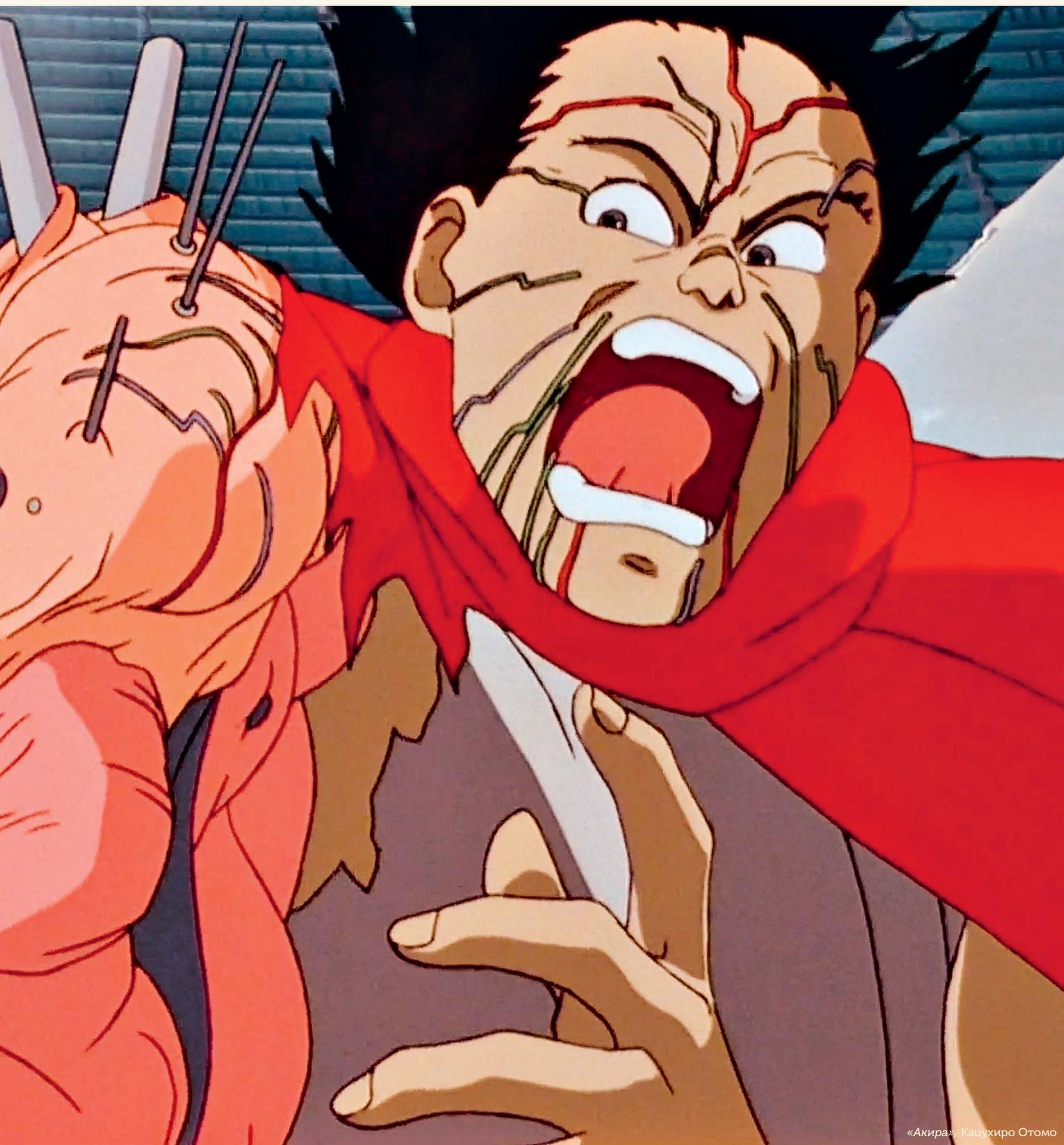
Бомба в анимационной индустрии — таков был эффект «Акиры», шеститомной манги Кацухиро Отомо, публиковавшейся с 1982 по 1990 год и адаптированной в 1988 году. Спустя три месяца после выхода мультфильма Исао Такахаты «Могила светлячков» объемное произведение вывело японскую анимацию на международную арену. Это была бомба замедленного действия, поскольку фильм провалился в прокате и стал культовым только на видеоносителях. В то время у картины был самый большой бюджет (около миллиарда иен) для аниме с двадцатью четырьмя кадрами в секунду (тоже редкое явление в то время). Производя неизгладимое впечатление на сетчатку глаза, Отомо нарушает все графические стандарты. Он рассказывает политически окрашенную историю о разрушительной силе людей, которые без зазрения совести манипулируют наукой. Пронизанный смертоносной энергией «Акира» разворачивает ультранасильственную вселенную, прозрачную, как стекло. Его азимутальное, леденяще-ироничное повествование пронизано неким экстазом, который трансформирует тела и разрушает окружающее пространство. В фильме огненными буквами выгравировано нигилистическое видение будущего.

«Каждая эпоха мечтает о следующей», — гласит прекрасная фраза Мишеле, процитиро-

ванная в предисловии к мультфильму Ринтаро «Метрополис» (2001). Мутация части японской анимации в сторону мрачных футуристических произведений, предназначенных исключительно для взрослых, становится явлением нового поколения послевоенного периода. Кацухиро Отомо и Мамору Осии («Призрак в доспехах», 1995) пережили восстановление Японии, экономический бум, но также и жесткие социальные конфликты 1960-х годов. Эти режиссеры освободились от влияния вдохновленного Диснеем Осаму Тэдзуки, отца манги и мультсериалов («Астробой», 1963–1966) и основателя студии Mushi Production. Современных режиссеров больше интересуют поп-культура и европейские комиксы, от Метала Херланта до карикатуриста Мобиуса, и киберпанк-утопия, от Уильяма Гибсона до Филипа К. Дика и вселенной фильма Ридли Скотта «Бегущий по лезвию» (1982). Вслед за основополагающим романом Гибсона «Нейромант» (1984) киберпанк сочетает агрессивную панковскую эстетику с гиперфизическими достижениями кибернетики: всемогущие технологии, не дающие никакой гарантии, в руках коррумпированных организаций и людей создают тоталитарный и жестокий мир. Другими словами, японская версия будущего с черепом и скрещенными костями.

Немного пугающее совпадение: аниме «Акира» вышло на экраны в 1988 году, за год до смерти Осаму Тэдзуки, а также императора Хирохито, что ознаменовало конец эпохи Сёва (1926–1989). В 1990-е годы японская анимация обобщает неясное будущее, исходя из состояния Японии и всего мира. Она была права, предвидя напряженность, которая должна потрясти планету. Бесчеловечная архитектура, укрепление общественного контроля, сошедшие с ума технологии, повсеместный терроризм, бактериологические и ядерные угрозы, всемогущество транснациональных корпораций во главе с прозорливым ультралиберализмом...





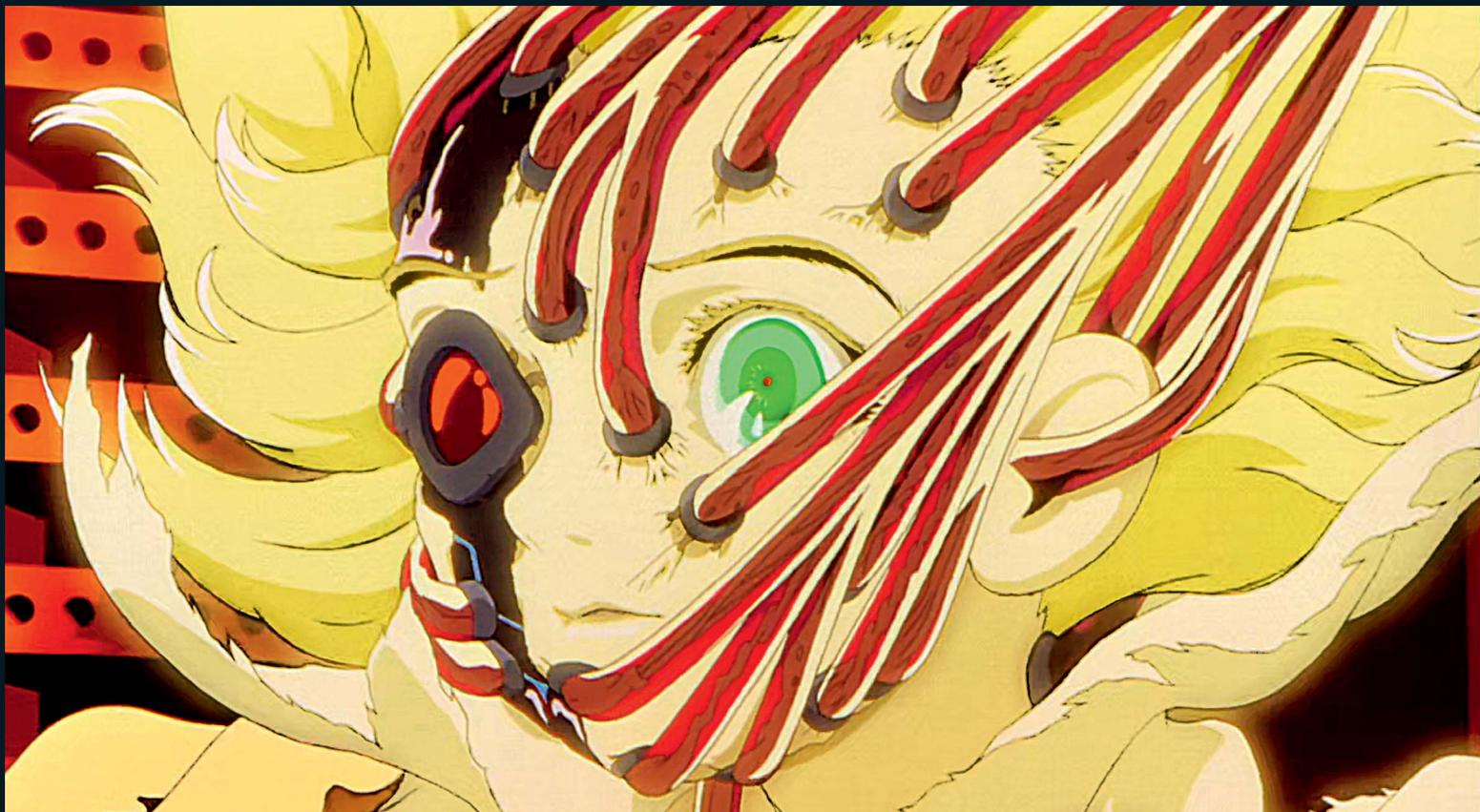
Киберпанк-антиутопия с ее уничтожающей человека технологической гиперсовременностью — аллюзия на разрушительные человеческие порывы. Апокалиптическая реальность охотно демонстрирует последние образы существующего мира. Воображаемый конец света, представленный как неизбежный, превращается в смесь припадочных сцен и пиротехнических взрывов.

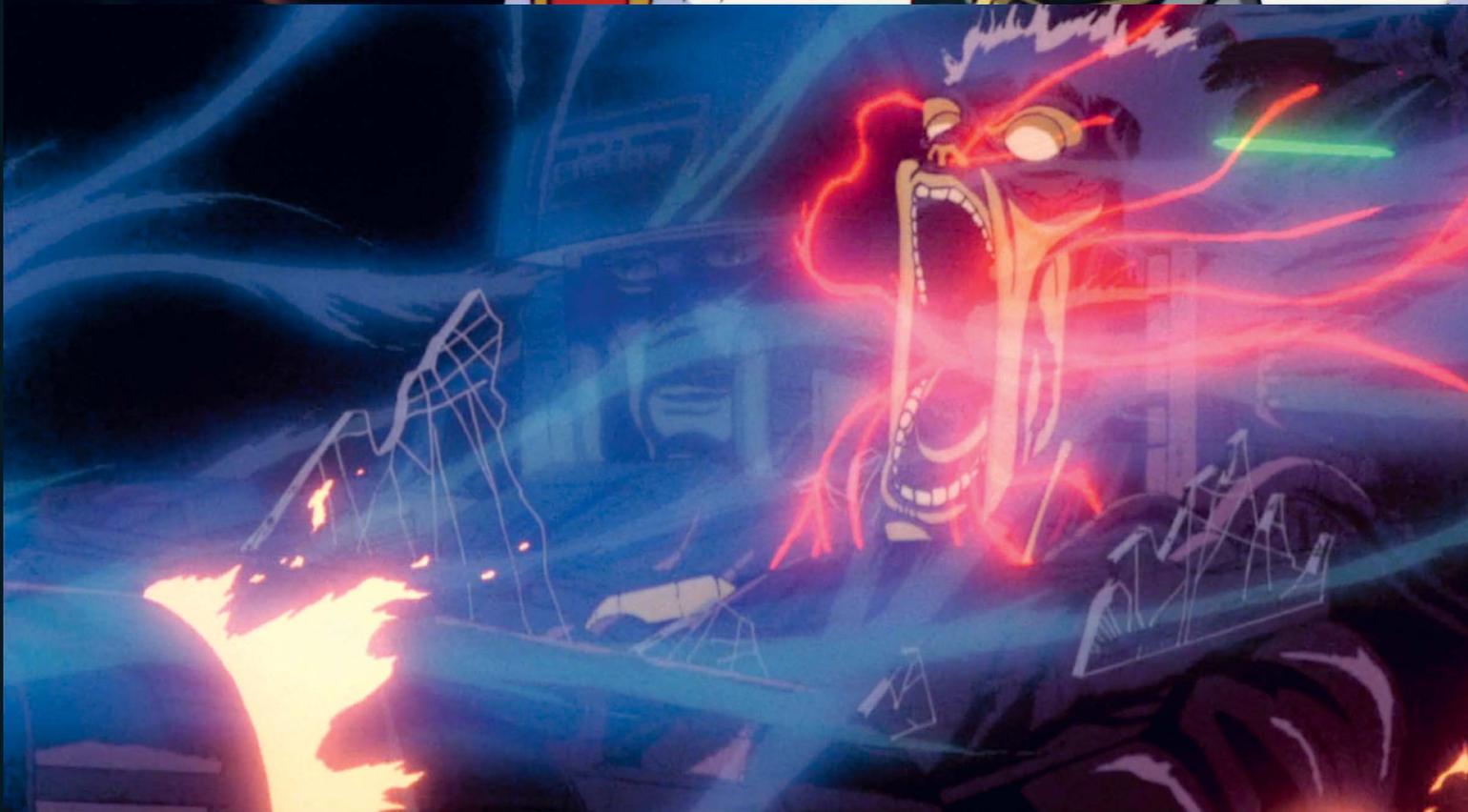
Резкими штрихами Акира представляет Нео-Токио 2019 года, вырождающееся общество, существующее на руинах апокалипсиса. В 1988 году, во время Третьей мировой войны, мегаполис был разрушен загадочным атомным взрывом. С тех пор имя Акиры — мутанта, запертого в бункере № 28 (отсылка на «Железного человека №28»), — произносится то как угроза, то как имя нового спасителя-мессии. Тридцать один год спустя фантастическая Япония снова становится ареной научных экспериментов, проводимых военно-политическим консорциумом, готовым на любые безумства. В этом наркотическом городском аду, где система образования принимает форму исправительной колонии, злобный подросток Тэцуо и генетически модифицированные дети-старейшины угрожают разрушить все, возможно, окончательно — другими словами, перед нами фантазия о последнем апокалипсисе, которая очень напоминает Японию, уязвленную исходом Второй мировой войны. Отомо показывает мучительное и бесчеловечное разрушение. Метаморфозы страдающих тел доведены до предела. Столкнувшись с десятикратно увеличенной болью и яростью, Тэцуо цепляется за предметы, сливается с металлом, поглощает всю окружающую энергию, пока не превращается в чудовищный биомеханический магнитный нарост. Превращение «гнилого мегаполиса» в руины приобретает ненатуральные масштабы. Взрыв бомб создает фейерверк, освещающий тьму вымершего мегаполиса, где человеческая душа уже не жива. Мрачный танец, который празднует конец света; конец, который празднует возможность воскрешения.

ПОЦЕЛУЙ СМЕРТИ

Тринадцать лет спустя Ринтаро соединяет нити многочисленных влияний на свое творчество в центре научной фантастики и аниме. Его «Метрополис» — адаптация манги Осаму Тэдзуки, с которым он начинал работу над «Астробоем». Круглые черты лица юного Кэнити напоминают черты ребенка-робота с сердцем и собственным сознанием, главного героя первого японского аниме-сериала. Эта работа также является данью уважения фильму Фрица Ланга «Метрополис», шедевру немецкого экспрессионизма, вышедшему в 1927 году. Что касается сценария, то он был доверен отцу Акиры, Кацухиро Отомо. Этот взрывной коктейль предлагает зрителю еще один удушающий город, находящийся в руках теневого тирана, который угнетает население, разделенное на людей и роботов. Чтобы установить свое глобальное правление, Красный Герцог манипулирует Тимой, андроидом, который выглядит в точности как его погибшая дочь.

Главная бомба скрыта под хрупкой невинной оболочкой маленькой девочки, которая выглядит совершенно по-человечески. Тима не осознает своей истинной природы и предназначения. Встреча с Кэнити очеловечивает ее, позволяет ей почувствовать любовь и сострадание. Отсюда ее абсолютная ярость, когда она понимает, что ее существование было искусственным и она была создана для порабощения населения. С этого момента ее чувства и память стираются, она становится всего лишь машиной, которая запускает систему полного уничтожения. В возвышенном финале ангел апокалипсиса начинает бойню под звуки джаза, которые радикально контрастируют с изображением: «I Can't Stop Loving You». Поцелуй смерти — шах и мат, даже если несколько выживших сеют семена надежды, а птицы вновь заселяют руины.





ПОВСТАНЦЫ НЕОНОВОГО БОГА

«Двойной керамический ротор, привод на два колеса, черт возьми!» Криминальный и сверхзвуковой красный мотоцикл Канады стал такой известной иконой поп-культуры, что Стивен Спилберг показал его в одной из сцен погонь в своем фильме «Первому игроку приготовиться» (2018). Этот мотоцикл навсегда олицетворяет бунтарские приключения Акиры на двух колесах — и маргинальной молодежи, совершающей правонарушения не только от скуки, но и в знак протеста против тоталитарного порядка и узаконенного насилия. В слиянии со своими машинами Тэцуо и его друзья мчатся по асфальту, бросая вызов сошедшему с ума обществу. Город кошмаров становится игровой площадкой для мотоциклетных банд, которые противостоят друг другу с кожаными куртками, родовыми татуировками или клоунскими масками. От сведения счетов и до лихорадочных погонь — они поджигают город, анархистским фейерверком утверждая свою неотъемлемую свободу, возбуждаясь от собственной скорости, когда жизнь и смерть переплетаются.

Другая версия «без будущего», «Война на Венере» (1989) Ясухико Ёсикадзу, также рассказывает о молодых байкерах, восставших против властей. Венера — это серая промышленная зона, в которой теперь существует своя атмосфера. Находясь в центре всеобщего стяжательства, она сотрясается от эндемического насилия. На фоне всеобщего хаоса праздная молодежь с головой бросается в гонки на мотоциклах, в которых не существует правил. Когда в 2089 году Иштар вторгается в столицу, которую ранее удерживала Афродия, первым делом Хиро разрушает танк, находящийся рядом с его старой трассой. Образец разочарованного антигероя, не доверяющего всем прогнанным институтам, он против своей воли оказывается втянутым в эту грязную войну за власть. Его заряженный оружием мотоцикл высекает искры на поле боя. Но как только появляется возможность, он выбирает путь без бога и повелителя.

Аниме Такеши Коикэ «Красная линия» (2010) — это визуальное нагромождение, в котором апокалиптическая научная фантастика смешивается с гонками вне закона. Самые популярные из этих соревнований натравливают друг на друга непревзойденных гонщиков, которые жмут педаль газа и бросают ракеты во все подряд. Столкнувшись с кентавром, слившимся со своим двигателем, или с обворожительными волшебницами, Джей-Пи выглядит как стильный аутсайдер, поскольку он сражается без оружия на старомодном автомобиле с модифицированным двигателем в рокерском обличье, как некий Элвис Пресли. Это антиутопическое будущее населяют гибриды (человек/животное/машина) с заостренными чертами лица. Как будто этого недостаточно, военные Робомира, планеты, где незаконно проводится «Красная линия», хотят уничтожить гонщиков с помощью дезинтегратора и биологического оружия, ставшего гигантским монстром. Мультфильм с его безумной скоростью, шумом и яростью — это апология движения, которая искажает изображение, перспективы и тела. Другими словами, анимация в ее самой сути.

Временами пилот просто начинает гонку со смертью — чистый нигилизм. Мазохистская короткометражка «Гонщик» (в мультфильме «Лабиринт сновидений», 1987) показывает последний круг Зака, непобежденного чемпиона цирка смерти. Режиссер Ёсиаки Каваджири наблюдает за его налитыми кровью глазами и перекошенным от боли лицом. Его тело и нервная система находятся на одной линии с машиной, измученной стрессом. Обезумев, он в конце концов уничтожает себя на полной скорости — игра окончена. Продолжая гонку даже после финиша, машина увозит его к призракам погибших соперников. Ирония заключается в том, что его окончательное самоуничтожение усиливается гипнотической музыкой и арабскими пламени, рисующими гипнотизирующие фигуры. Так, гоночные автомобили в мультфильме бросают вызов пространству и времени, издавая рев восстания или напевая кровавые лебединые песни.

ГОРОД ПОТЕРЯННЫХ ДЕТЕЙ

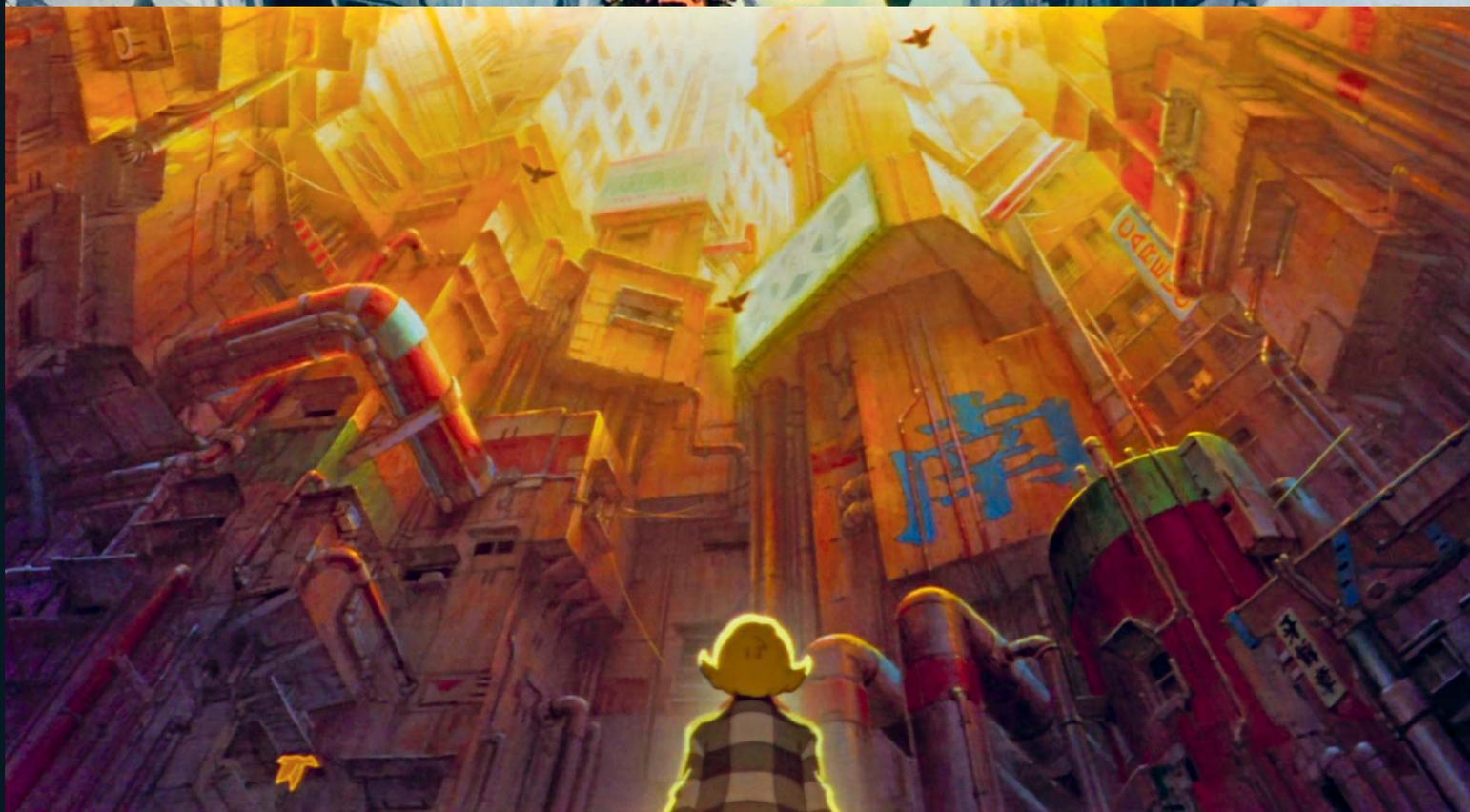
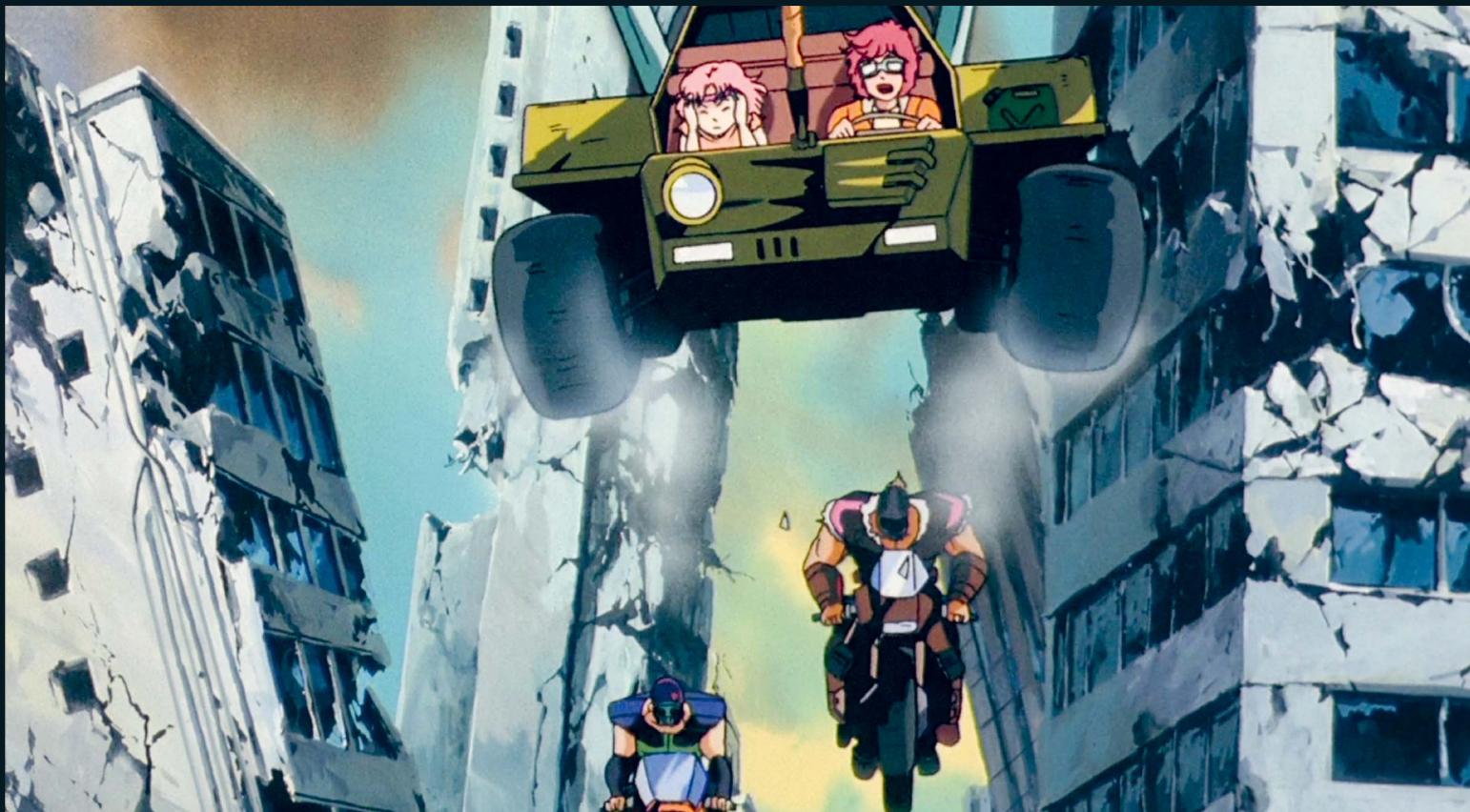
В период своего высокого экономического роста (1955–1973 годы) Япония вводила безудержные городские изменения. В попытке победить перенаселение повсеместно появлялись недорогие жилые комплексы, словно клетки для кроликов. Как искаженное зеркало азиатских городов, антиутопическая анимация часто предлагает лишь компактную сеть небоскребов, освещенных агрессивными неоновыми огнями и рекламными голограммами. Между массой сырого бетона и гладкими стеклянными башнями, гибридный город «Призрака в доспехах» (Мамору Осии), например, смешивает бетонные реминисценции Гонконга с фантазийной архитектурой. Бесчеловечная, поглощающая — архитектура футуристических мегаполисов отражает и политическое устройство, и нарушение психики, и отчужденность населения.

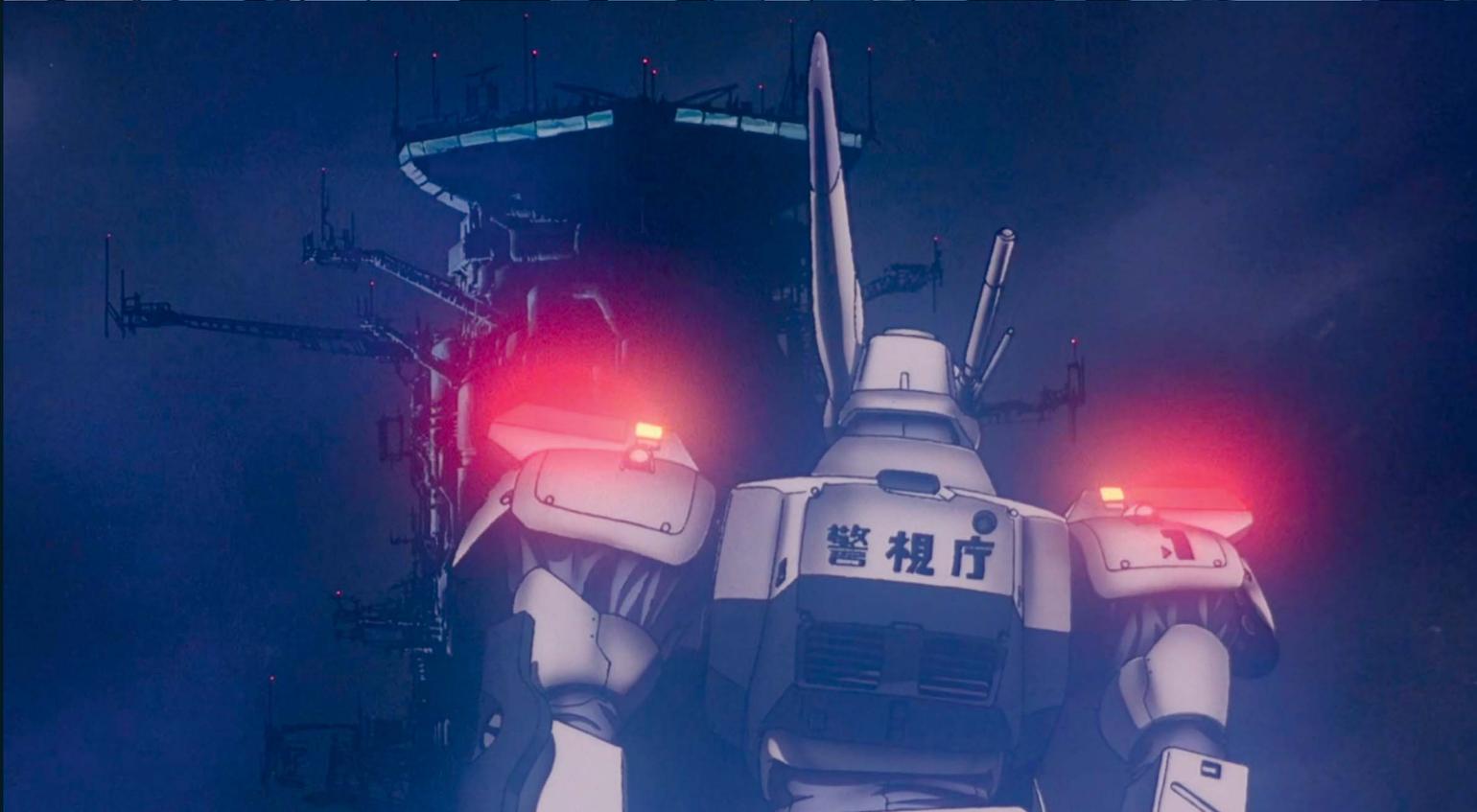
Какой дизайн выбрать для городов, находящихся на краю пропасти или постапокалипсиса? Существовало два варианта: «Безумный Макс» и «Бегущий по лезвию». С одной стороны, полуразрушенная вселенная с артефактами прошлого, отданная на откуп племенной власти беззаконных кланов. Так обстоит дело с «Кулаком Северной звезды» (сериал 1984–1987 годов и фильм 1986 года режиссера Тоёо Асиды). После ядерной войны несколько полуразрушенных зданий, испещренных воронками от снарядов, болезненно возвышаются посреди выжженной земли. Полчища мотоциклистов уничтожают выживших, чтобы разграбить скудные ресурсы, в то время как честолюбивые властители мира впадают в неистовство. С другой стороны — чудовищные мегаполисы, в которых доминируют несколько влиятельных людей. «Метрополис» Ринтаро основан на вертикальной стратификации — социальной сегрегации. С вершины своей башни Красный герцог наблюдает за высотами, погруженными в мрак классово-борьбы. Нижний город, выстроенный как парк развлечений общества потребления, является домом для простых людей. Это, прежде всего, место казни роботов, нарушивших границы зон, отведенных для каждого вида, — ведь в этом тоталитарном мире механические существа дискриминируются, низводятся до рабов, они отбывают наказание в недрах Земли. Если зона –2 скрывает атом-

ные электростанции, то зона –3 концентрирует все городские отходы. Именно здесь находятся Кэнити и Тима после взрыва лаборатории, в которой был придуман андроид. Их путешествие становится попыткой вернуться к свету, несмотря ни на что.

В нескольких мультфильмах две реальности, находящиеся на противоположных концах спектра, сталкиваются. Одной из первых манг, прославившихся на Западе, была антиутопия «Сны оружия» (1990–1995), породившая два оригинальных анимационных видеофильма (они были выпущены непосредственно на видеоносителях), а затем экранизированная Робертом Родригесом («Алита: Боевой ангел», 2019). После взрыва метеорита человечество оказывается разделенным на два клана. Зависнувший в небе город элиты сбрасывает свой мусор на Землю. На этой гигантской свалке под открытым небом ведут беспощадную войну киборги, полностью замещенные механическими деталями люди, охотники за головами и преступники. После Третьей мировой войны в «Яблочном зернышке» (фильм Синдзи Арамаки 2004 года, ремейк аниме-сериала 1988 года) все повторяется. Необыкновенную девушку-бойца Дюнан Нат извлекают из руин Земли, где выжившие продолжают сражение с помощью роботов-убийц. Она попадает в утопический город Олимпия, где люди и «биоройды», клонированные из человеческой ДНК для обеспечения всеобщего порядка, уживаются вместе. Этот закрытый город со стеклянными зданиями, покрытыми растительностью, так же бестелесен, как и киборги, которые им управляют: им запрещено размножаться, им чужды эмоции, которые являются источником зла. Когда этот прекрасный механизм заклинивает в новой войне миров, утопия превращается в антиутопию. И не зажившие от прежних времен раны снова открываются, чтобы разрушить башни из слоновой кости и возродить первобытный хаос.

В конце концов, вся эта архитектура зла кажется построенной лишь для того, чтобы держать в узде людей и их симулякров.





В надежде утолить свою жажду власти, люди строят все новые и новые планы. Их озарения питают бред сумасшедших ученых, которые стремятся окончательно сдвинуть границу между жизнью и смертью. Включенный в «Карнавал роботов» мультфильм «Шестеренка Франкенштейна» (1987, Кодзи Моримото) вновь обращается к истории Франкенштейна. Прототип ученика колдуна, создатель держит на расстоянии вытянутой руки карту мира: он верит, что в его руках находится судьба человечества. Он стреляет молниями, чтобы оживить гигантское электрическое существо, которое подражает каждому его движению. Когда он по неосторожности падает, его раздавливают объятия робота, а затем земная сфера взрывается. Так как эти отклонения природы похожи на тех, кто их и создает, неудивительно, что они выпускают лишь смертоносные импульсы.

Мечтая о слиянии плоти, металлов и компьютерных программ, сумасшедшие ученые позволяют торговцам иллюзиями (военным, политикам, транснациональным корпорациям) опьянить себя. Не в силах овладеть этим абсолютным оружием, все они оказываются на волоске от гибели, потому что выпустили на свободу силы, с которыми не могут совладать. Несколько аниме прямо призывают к великим мифам разрушения: например, режиссер Мамору Осии, умело использующий библейские отсылки, обновляет притчу о потопе в своем постапокалиптическом «Яйце ангела». С другой стороны, «Небесный замок Лапута» осуждает высокомерие людей, возомнивших себя Богами. Муска — один из немногих монолитных злодеев Миядзаки; восторженный и безумный, он провозглашает себя королем Лапуты: «В Библии огонь уничтожил Содом и Гоморру. В Рамаяне это — стрела Индры. Весь мир снова склонится перед Лапутой». Разбудив роботов-убийц, с помощью молний и бомб он начинает демонстрацию сил, которые намерен использовать в своих целях. И это приводит к жестокому наказанию.

И «Метрополис», и «Патлабор» (1989, Мамору Осии) полны библейских отсылок на гордый Вавилон и его Вавилонскую башню, которая страдает от гнева мстительного Ветхозаветного Бога за то, что смогла достичь небес. Заручившись поддержкой своего фашистского боевика Мардука, Красный Герцог задумывает политический заговор, состоящий в том, чтобы посадить свою «дочь» Тиму на трон на вершине башни Зиккурат. Все эти имена взяты из вавилонских легенд. Как и многие отвергнутые искусственные интеллекты, Тима решает отомстить, просто уничтожив людей, которые являются всего лишь соломинкой по сравнению с ее непостижимыми способностями. «И сошел гнев Божий на Вавилонскую башню», — комментирует японский сыщик, которому изначально было поручено арестовать ученого-изгоя, давшего жизнь вышедшему из-под контроля андроиду.

С другой стороны, безумный компьютерный гений Патлабор, известный когда-то как Иегова, намеревается повторить божественную кару и уничтожить Токио с помощью вируса под названием... Бабель. В стимпанк-Японии 1999 года проект «Вавилон» намерен решить проблему перенаселения путем строительства искусственных островов. Однако после исчезновения полюсов уровень воды опасно поднимается, вызывая (вполне обоснованный) страх затопления архипелага. Токио теперь представляет собой огромную строительную площадку, где роботы Labors работают над развитием промышленности (роботы-строители) или над поддержанием безопасности (роботы, управляемые полицейскими патрулями, Патлаборы). Именно там Эйити Хоба вводит своего троянского коня в их операционную систему, после чего совершает самоубийство. Таким образом он провоцирует нарушение работы механизмов, становящихся эмансипированными и обращающимися против своих наивных «хозяев». Такое изображение апокалипсиса звучит как предупреждение зрителю, который становится свидетелем крушения цивилизации, раздираемой собственными демонами.

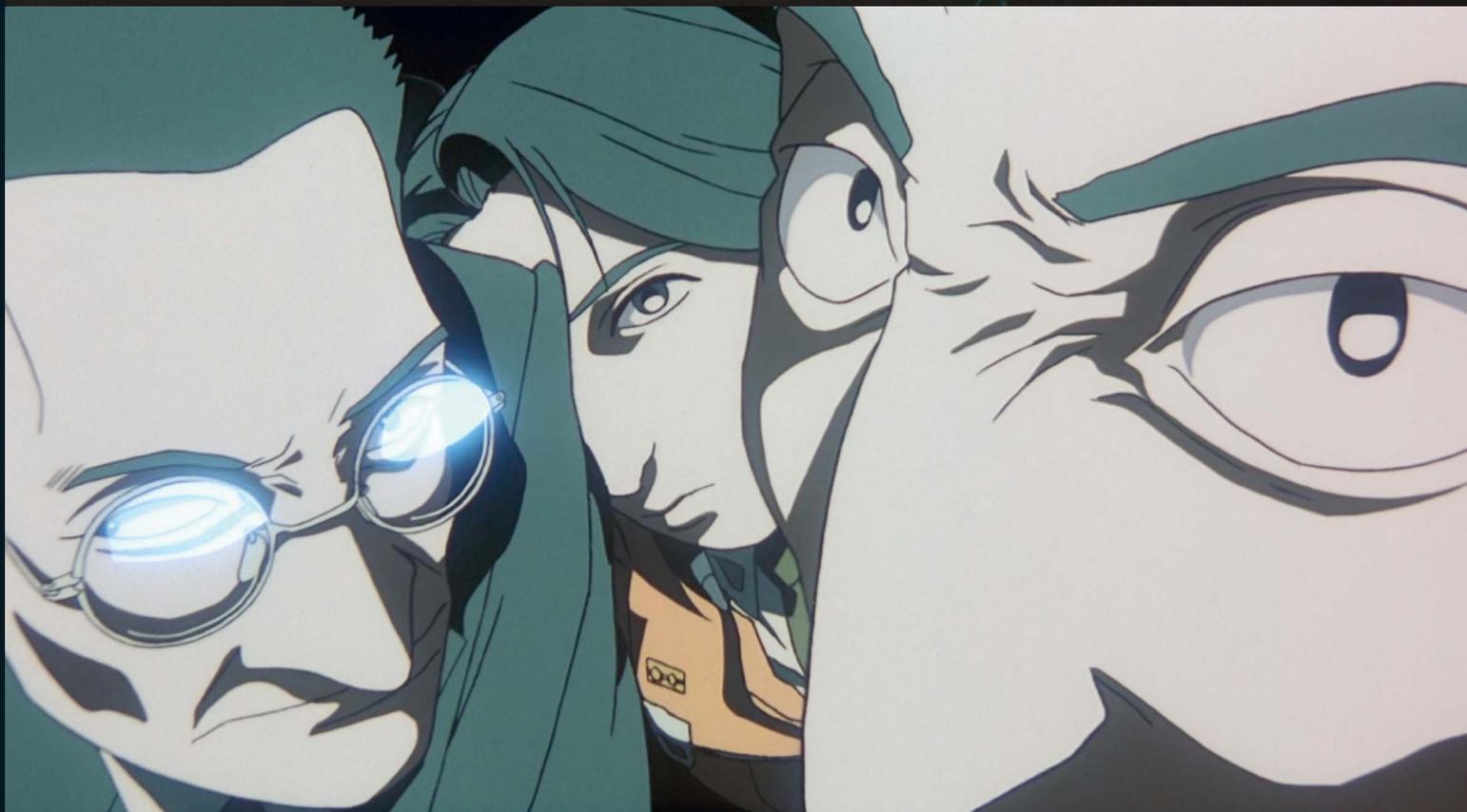
СОДОМ И ГОМОРРА

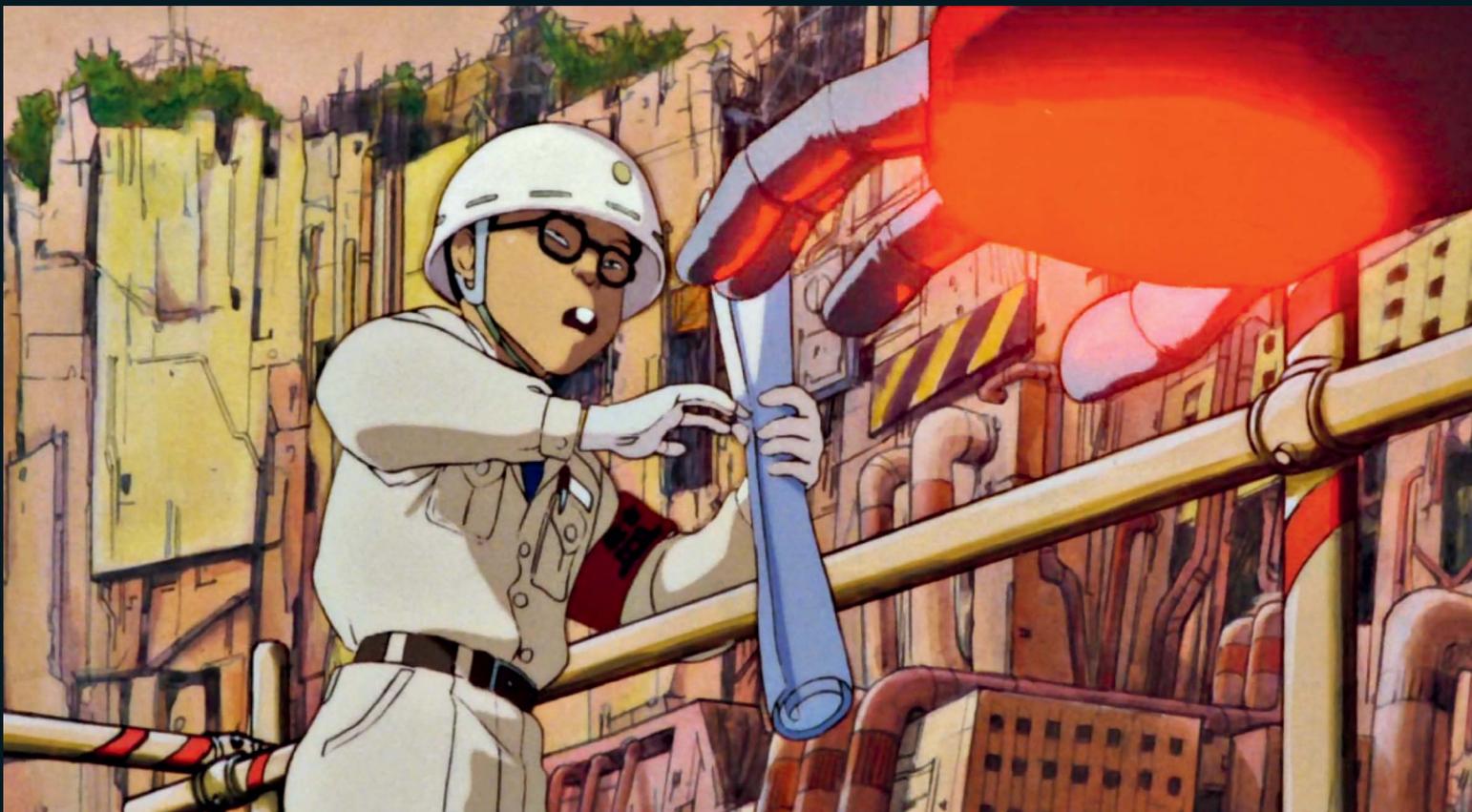
Под давлением генералов, политиков или развращенных предпринимателей наука и техника отклоняются от своих орбит. Они возрождают дегенеративное состояние природы, что приводит к войне всех против всех. Следуя мейнстримным ожиданиям от франшизы, первый «Патлабор» рассказывает о сбое в работе роботов, которые должны были обеспечить безопасность населения. Вернувшись к съемкам второй части («Патлабор 2», 1993), Мамору Осии утверждает свое видение. Он поднимает политическую рефлексию на одну ступень выше и практически вычеркивает роботов Labors из уравнения. Он намерен показать, что в военное время почти у каждого есть «грязь на руках». Еще более цинично то, что мир — это лишь фикция, воздвигнутая над трупами, скобка, которая плохо скрывает дремлющие конфликты. Именно это хочет доказать капитан Цуге с помощью сложных махинаций. Став свидетелем кровавой бойни во время миротворческой операции ООН в Юго-Восточной Азии, он замышляет теракт в Японии. Из-за поддельных изображений отношения с Соединенными Штатами натягиваются как тетива. И все же заговор, зреющий внутри, практически невидим. В эту матрешку вовлечены солдаты, агенты разведки и коррумпированные чиновники, а в конце концов коррумпированной оказывается вся система. В зимний Токио, охваченный террором, вторгаются танки и вертолеты: город живет, находясь в осаде, на грани гражданской войны. Мотивы Цуге более чем неопределенны — желает ли он подчеркнуть слабость Японии, в конституции которой прописан отказ от войны, в сфере безопасности? Реабилитировать милитаристскую Японию с помощью фальшивого государственного переворота? Или, напротив, осудить тоталитаризм, всегда готовый восстать из пепла? Осии размышляет смысл, но дает сухие размышления об истории Японии, воевавшей в союзе с нацистами, разрушенной атомной бомбой, оккупированной американцами, возрождающей свою промышленность благодаря Корейской войне.

ТЕОРИИ ЗАГОВОРА

Он возвращается к этому в мультфильме «Оборотни» (1999). Хотя режиссером выступил Хироюки Окиура, манга, вдохновившая аниме (Kerberos Panzer Cops), и сценарий были написаны именно Осии. Спустя десятилетие после вторжения нацистской Германии в конце Второй мировой войны Япония находится на грани развала, постоянно идя по тропе войны против внутренних врагов. Страна является добычей антиправительственных повстанцев, в частности Секты, которые постоянно атакуют ослабленные города, а также различных официальных органов обороны, каждый из которых борется за свое превосходство. Последние придумывают запутанные планы по уничтожению своих конкурентов, запугивая при этом простых людей. Эта военная альтернативная история буквально воплощает идею о том, что «человек человеку волк», как выразился философ Томас Гоббс. Это также страшная вариация на тему сказки о Красной Шапочке. Когда Фюзе, агент подпольного отделения (Бригада Волка) полиции безопасности POSEM, не сумел застрелить террористку-смертницу, и та в итоге взорвала себя, он окончательно погряз в пучине грязных трюков. Со всех сторон увековечивается бесконечный круг насилия. «И тогда волк съел Красную Шапочку».

В обоих произведениях Осии использует кинематографическую метафору для описания сути сюжета: сценарий, актеры, режиссер и слишком доверчивые зрители. Этот фарс, в котором одно противостоит другому, имеет конкретное следствие: он пророчит конец социального и политического, которые рушатся сами по себе.





В «серьезной» научной фантастике совершенные технологии будущего уничтожают своего изобретателя, человечество: генетические эксперименты идут не по плану («Акира»), искусственный интеллект восстает («Призрак в доспехах»), киборги сбегают от своих создателей («Метрополис»), зараженные вирусом роботы начинают убивать («Эрго Прокси», 2006). Эти вышедшие из-под контроля машины становятся наказанием человека за его грехи.

В аниме «Железный человек № 28» (Ёнехико Ватанабэ, 1963–1965), предшественнике одноименного сериала-меха, во время Второй мировой войны Япония разрабатывает роботов-солдат. После войны пульт управления, с помощью которого они приводятся в действие, становится объектом всеобщего вожделения; и чаще всего он попадает в недобрые руки, обращая этих железных гигантов против мирного общества.

Война является движущей силой самых опасных изобретений, но не отстает от нее и безудержный экономический рост. Эта абсурдная истина обличается в аниме «Остановите работу»: офисного работника отправляют в затерянные джунгли где-то на другой стороне земного шара, где только что произошел переворот. Его миссия — остановить проект строительства недвижимости в болотистой местности, который приносит компании убытки. Только есть одно препятствие — на строительной площадке работают роботы, запрограммированные на уничтожение всех, кто будет мешать работе. Запертый в тюрьме бессильный работник наблюдает, как бригадир ускоряет работу до тех пор, пока обстановка не накаляется. У него остается только одна надежда — деактивировать центральный компьютер. Но новость об очередном государственном перевороте приносит новый приказ от его компании: работа должна возобновиться как можно скорее. Занятый лазанием по разросшейся сети кабелей, ведущих к сердцу системы, герой, зажав нож между зубами, ничего не слышит.

Потеря контроля над биомеханическими существами, которые должны ускорить восстановление разрушенного землетрясением Токио, лежит и в основе аниме-сериала в жанре киберпанк «Кризис каждый день» (1987–1991). Массово производимые многонациональной компанией «Геном» роботы начинают мстить своим угнетателям. В аниме «Блейм!» (Хироюки Сэсита, 2017) редкие выжившие прячутся от Строителей и Защитников — а ведь когда-то они управляли этими машинами. Машины захватили власть с помощью вируса. Они массово истребляют людей, считая их непрошеными гостями своего анархичного города. Еще страшнее то, что новые поколения людей потеряли знания о том, как работает система, созданная их предками.

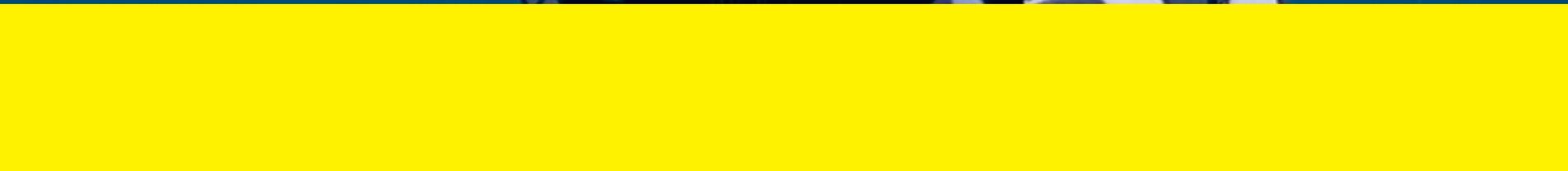
МИСТЕР РОБОТ

Ослепленные собственным высокомерием, некоторые люди верят, что инновации — даже самые бесчеловечные — являются спасением от всех бед. В анимации этика почти всегда вытесняется техникой. «Старик Зет» (1991, Хироюки Китакубо, по сценарию Отомо) — это леденящая душу трагикомическая история. Чтобы противостоять старению населения, Министерство здравоохранения продвигает компьютеризированные кровати-роботы, способные заботиться о пожилых людях абсолютно во всем. Не зная при этом, что ими управляет военная организация. Первого «подопытного кролика» забирают из его дома, чтобы навсегда подключить к электронным компонентам кровати, и его бывшая медсестра восстает против такого бесчеловечного отношения. Но тут восстает и сама машина, увлекая за собой несчастного старика. Он мутирует в прожорливое чудовище, которое поглощает все на своем пути, а затем взрывается.

Чудовищные метаморфозы технологий, которые должны быть простыми инструментами для человека, — постоянный элемент антиутопий в стиле киберпанк. Превратившись в приманку, наделенные силой существа уничтожают все, что находится в пределах их досягаемости. Они ненасытно всасывают энергию, материалы, тела и души.



«Патлабор», Мамору Осии



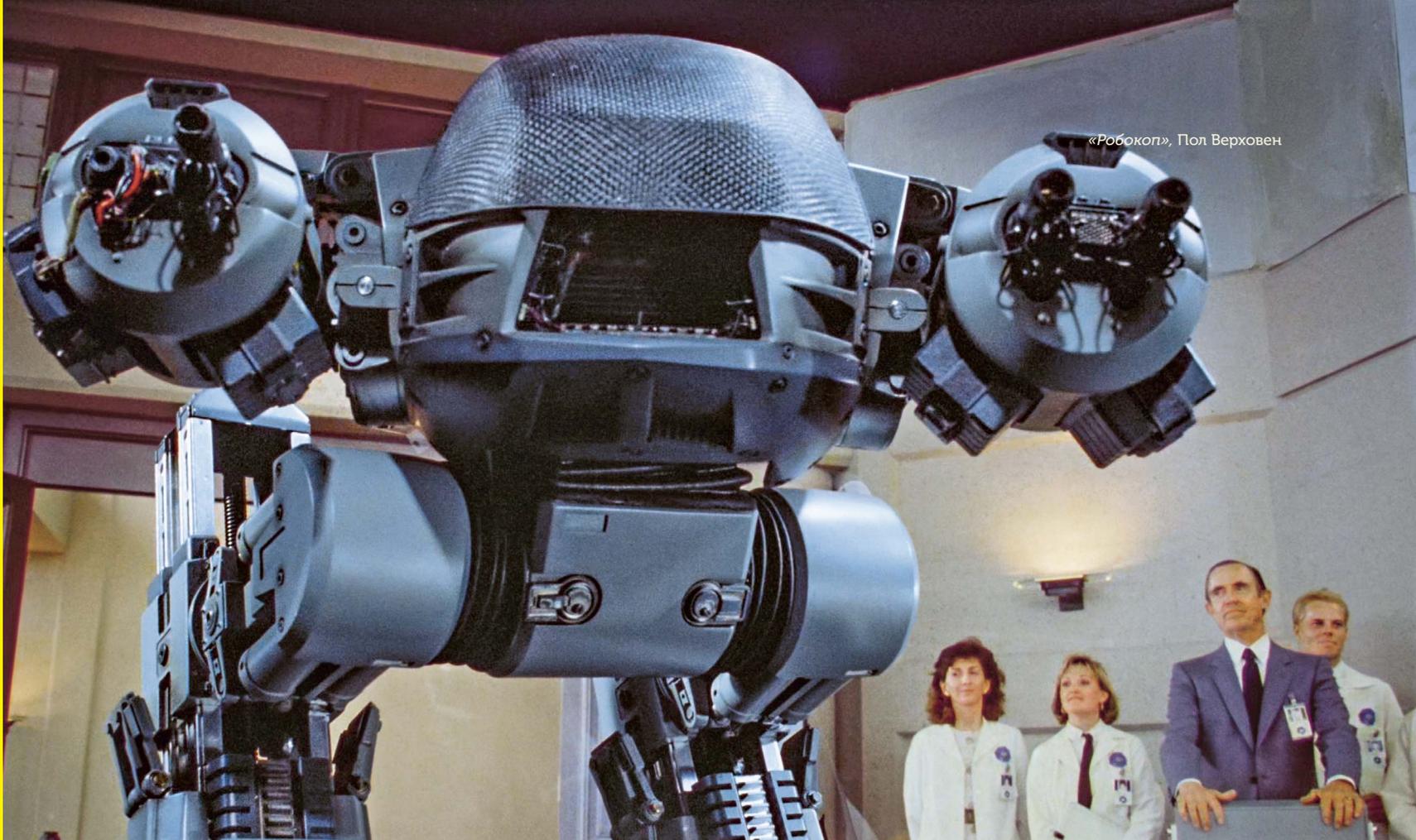
МЕХА И КАЙДЗЮ В ГОЛЛИВУДЕ

47

Летом 2013 года, как раз когда киноадаптации комиксов Marvel и DC начали захватывать Голливуд, отбрасывая растущую тень на индустрию сезонных блокбастеров, на экранах кинотеатров стали появляться фильмы-НЛО — например, «Тихоокеанский рубеж». Этот фильм был первым в своем роде. В эпоху франшиз с бесконечным количеством частей («Форсаж», 2001–...), ремейков и спин-оффов, которые можно выпускать хоть каждый год (как, например, произошло со вселенной «Звездных войн» после ее поглощения компанией Disney), а также едва прикрытых повторений успешных сюжетов 1980-х годов, которые заперли киноиндустрию в своеобразной временной петле, фильм Гильермо дель Торо словно сбивает с ног — этот удар настолько же спасителен, насколько и неожидан. Воодушевленный коммерческим успехом «Хеллбоя» (2004) и успехом у критиков «Лабиринта Фавна» (2006), отобранного Каннским кинофестивалем, мексиканский режиссер, который в 2017 году выиграл «Оскар» за «Форму воды», получает бюджет в двести миллионов долларов для съемок фильма о битве между гигантскими роботами, пилотируемыми людьми, и монстрами, выходящими из земных глу-

бин. Другими словами, это был фильм о противостоянии двух образов, прямо вытекающих из японской культуры: мехи и кайдзю.

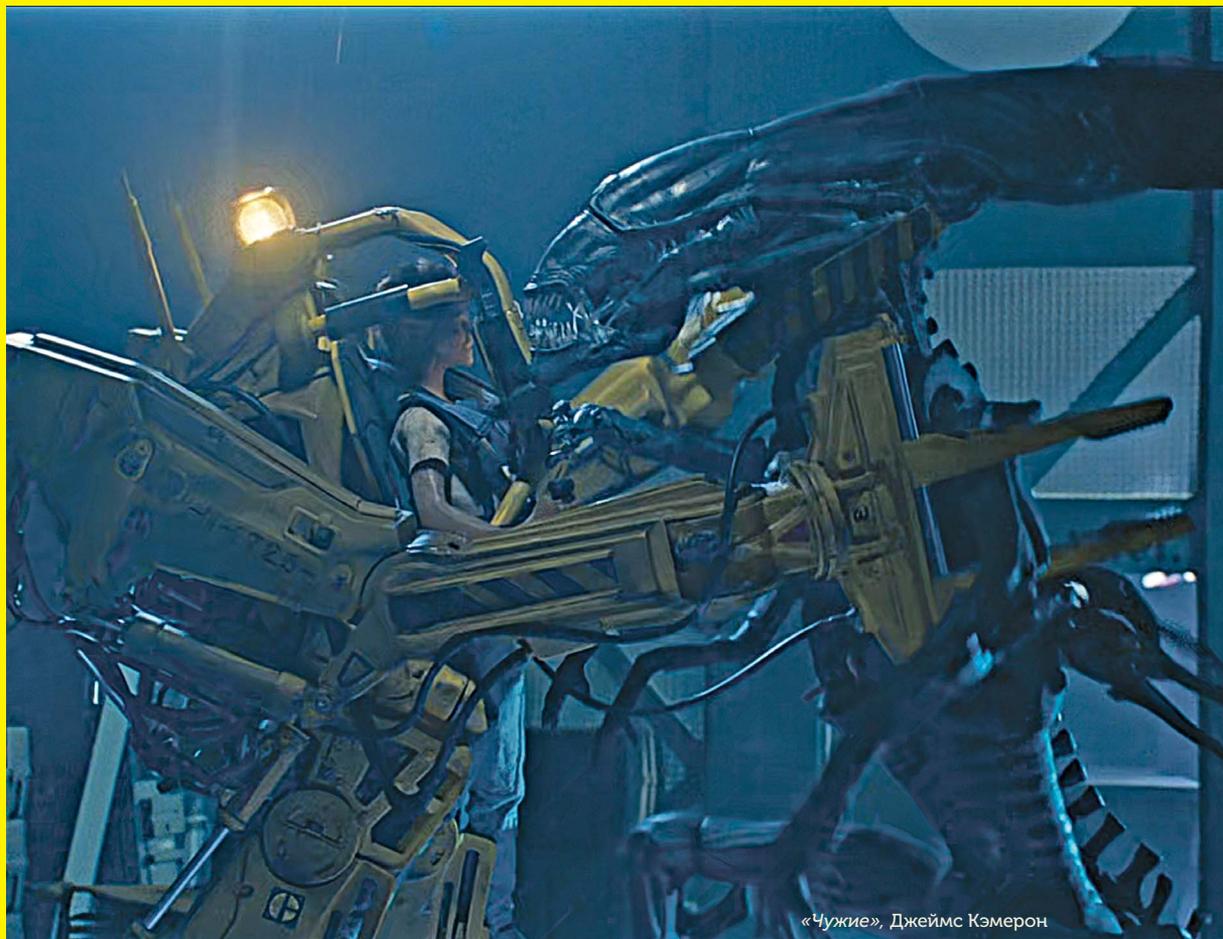
Впрочем, Гильермо дель Торо, этот гик, с подросткового возраста очарованный историями о призраках и монстрах, был не первым режиссером, которому удалось прорваться в Голливуд и транслировать в фильмах японскую мифологию. Еще в 1987 году (за два года до первой «Полиции будущего» Мамору Осии) Пол Верховен, голландский режиссер, по совету Стивена Спилберга приехавший в США, в фильме «Робокоп» с помощью японских образов создал новый вид полицейских сил, состоящих из футуристических роботов, которым поручено охранять охваченный бандитизмом город Детройт. Об этом рассказывает сценарист Эдвард Ноймайер (журнал *Torso*, № 12, 2015): «В японской культуре есть тяга к всевозможным механизмам, от иллюстраций Хадзимэ Сораямы [до] культуры мехи. [...] ED-209 [гигантский робот с шарнирной головой и ракетной установкой в качестве руки] был вдохновлен японской игрушкой. Японцы действительно оказывают большое влияние на современную научную фантастику через мангу.



«Робокоп», Пол Верховен

Они очень любят роботов. Можно даже сказать, что человекоподобные роботы — часть их эстетики». Однако «Робокоп» не является прототипом жанра. Он идет по стопам фильма Джеймса Кэмерона «Чужие», вышедшего годом ранее. В этом сиквеле «Чужого» (1979) Ридли Скотта королева ксеноморфов вступает в схватку с героиней Сигурни Уивер, одетой в роботизированную броню. Этот поединок — официальное введение мехи в западное научно-фантастическое кино. Проще говоря, начиная с конца 1980-х годов несколько ведущих творцов отдают дань уважения Стране восходящего солнца, культура которой постепенно увеличивает свое влияние на международной арене.

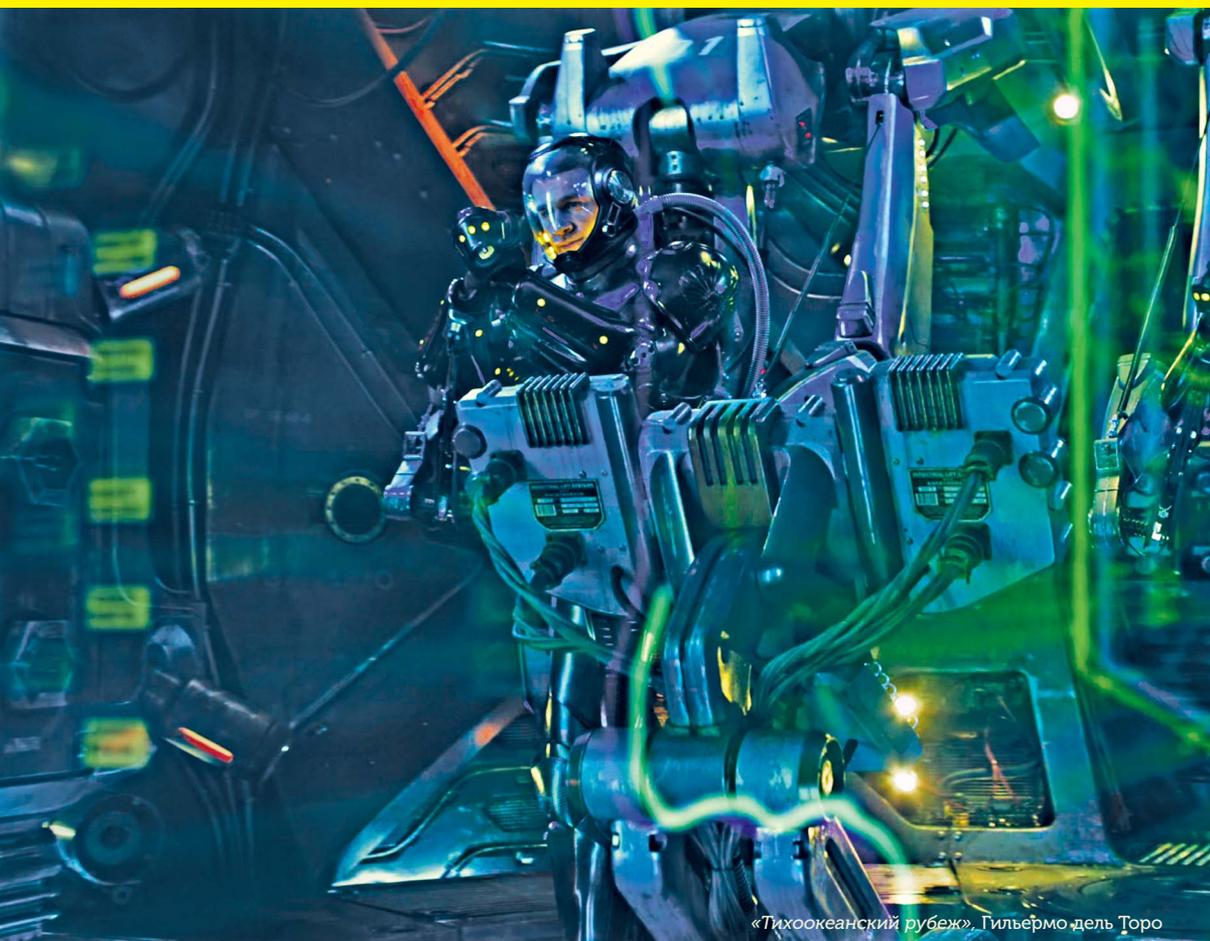
Тем не менее эти работы были довольно сдержанной данью японской культуре, в то время как Гильермо дель Торо делает ее основной темой своего фильма. «Тихоокеанский рубеж» — это не что иное, как столкновение между летним блокбастером в американском стиле, призванным заполнить кинотеатры в июльскую жару, и полетом фантазии гиков, которые давно мечтали о фильме такого масштаба, фильме, с головой погружающем в знакомые образы Токио. Это слияние можно сравнить со сближением двух главных героев: американца Райли Беккета, быв-



«Чужие», Джеймс Кэмерон



«Тихоокеанский рубеж», Гильермо дель Торо



«Тихоокеанский рубеж», Гильермо дель Торо

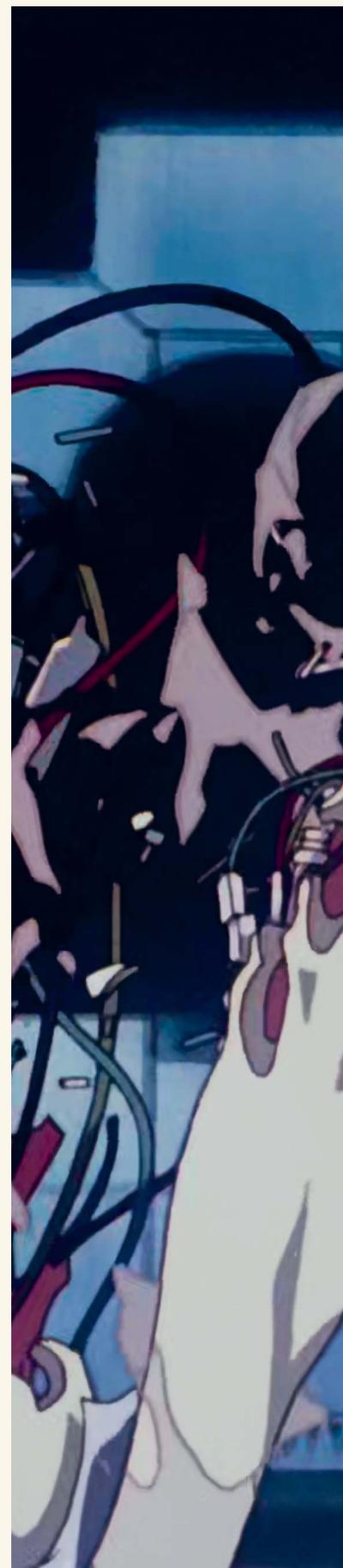
шего рейнджера, оплакивающего смерть своего брата, и японки Мако Мори, единственной выжившей после нападения кайдзю, уничтожившего ее семью. Оба вынуждены изрядно постараться, чтобы овладеть феноменальной мощностью робота, которым им предстоит управлять. По сути, весь фильм отмечен этой печатью слияния воображения. Во флешбэке, в котором мы видим трагическую юность героини, монстр Годзилла, эмблема японской поп-культуры, рожденная травмой от атомных бомбардировок Хиросимы и Нагасаки, призван тем же образом, что и рыцарский жанр «песен о деяниях», появившийся в средневековой Европе. Точно так же удар меча, завершающий поединок в воздухе, в нескольких сотнях метров над Гонконгом, имеет много общего не только с историями про роботов, но и с легендой о короле Артуре. Фактически уже с самого начала фильма японское влияние настолько заметно, что у зрителя невольно создается впечатление, будто, несмотря на западную упаковку, сердце фильма все же начало биться в Японии. Для достижения такого синкретизма нужен был гений Гильермо дель Торо.

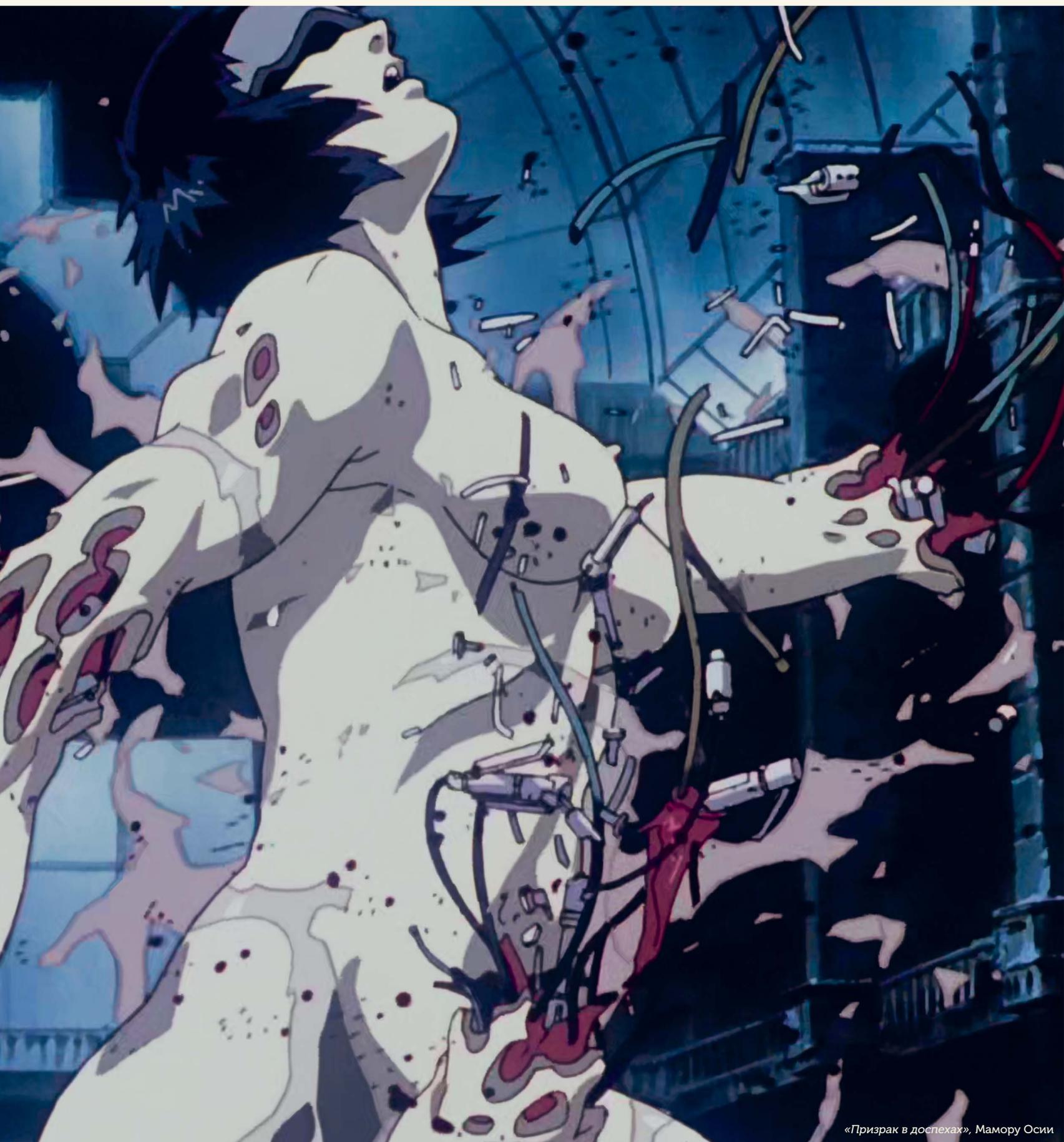
ПРИЗРАК В ДОСПЕХАХ

«2029. Компьютерные сети наполняют вселенную». Эти слова были сказаны задолго до того, как интернет окончательно захватил нашу жизнь — в начале аниме Мамору Осии «Призрак в доспехах». Этот мультфильм-феномен поражает своей философской глубиной. Что происходит с сознанием, улучшенным электронными имплантами и отключенным от тела мутанта? Для режиссера-провидца представление будущего в 1990-х годах — возвращение к «самому примитивному архаизму»: «Эта сверхразвитая технология, это пугающее будущее — не что иное, как то, что мы привыкли называть магией». От призраков до андроидов, от колдунов до Франкенштейна, от автоматов до людей-киборгов есть только один шаг, который с радостью делают режиссеры-провидцы. Никогда еще алхимическая мутация человека, робототехники и искусственного интеллекта не воплощалась в жизнь с такой остротой.

Более того, технологические инновации переворачивают с ног на голову и анимацию, которая теперь может смешивать аналоговое и цифровое. Стало возможным сочетание традиционных рисунков, созданных человеком, с трехмерными компьютерными изображениями. Начальные титры мультфильма «Призрак в доспехах» предвещают саму тенденцию: сборка киборга сочетается с его компьютерным моделированием, а строки флуоресцентно-зеленого кода, прокручиваемого на полной скорости, предвосхищают «Матрицу» Вачовски (1999). Изначально неживая металлическая туша на наших глазах превращается в наделенную движением совершенную копию человека. Анимация отбрасывает все футуристические фантазии и находит отклик у трансгуманистов XXI века, которые действительно стремятся усовершенствовать человека и окружающую его среду.

1990-е и 2000-е годы определенно придали манге благородство, согласно выражению, используемому студией «Гибли» для обозначения своего искусства. Анимация — это кино. В 2001 году «Унесенные призраками» получили «Золотого медведя» и «Оскар» за лучший анимационный фильм. В 2004 году мультфильм «Призрак в доспехах 2: Невинность» впервые был включен в официальную программу Каннского фестиваля. Студии Production I. G. и Madhouse выпускали свои самые значимые работы, а новые авторы, вроде Сатоси Кона, размывали границы между реальностью и миром фантазии. В то время как экономика Японии рушилась от финансовых пирамид и спекуляций, пессимистичные и вымученные истории о будущем собирали толпы зрителей. Развитие анимации было в самом разгаре, а мир стоял на пороге появления Интернета, социальных сетей и средств дополненной реальности, сделавших виртуальность более реальной, чем сама реальность. «Телевидение — это реальность, а реальность меньше, чем телевидение», — предсказывал Дэвид Кроненберг в фильме «Видеодром» (1983). Сегодня экраны действительно являются «сетчаткой глаза разума», постепенно превосходя конкретный опыт мира.





ЧЕЛОВЕЧЕСТВО СЛИШКОМ ЧЕЛОВЕЧНО?

Человек против машины. Как он меняется, когда сливается со своим механическим или цифровым двойником? Что происходит с личностью человека, оснащенного протезами, которые повышают его физическую и умственную работоспособность? Эти вопросы проходят красной нитью через научную фантастику страны, которая страстно любит роботов — настолько, что японская анимация исследует новую диалектику тела и разума.

С одной стороны, бедное, маленькое и смертное тело, с другой — вечное и механическое. Этот раскол становится центральной темой мультфильма Ринтаро «Галактический экспресс 999» (1979). Тэцууро стремится осуществить мечту своей матери, убитой жестоким графом Меккой — сесть на поезд «Галактический экспресс 999», чтобы получить механическое тело на Андромеде. Первое путешествие приводит его к встрече с этим новым видом: на Плутоне призрачная хранительница ледяного кладбища кланяется ему и сожалеет о своем первоначальном воплощении; в поезде прозрачная, будто состоящая из кристаллов, официантка без черт лица неустанно трудится, чтобы выкупить свой предыдущий облик, — но меланхолию киборга невозможно унять. Холодная и отшлифованная технология рассеивает душу тех, кто попадает на ее приманку. Очеловечивание, как и бессмертие, порождает дегуманизацию. Прометей, правительница Андромеды, занимается геноцидом: она заманивает к себе Тэцууро, чтобы превратить его в электронные компоненты, благодаря которым ее люди смогут впитать нематериальные человеческие качества, такие, как, например, мужество. Аниме «Прощай, Галактический экспресс 999» (1981) черпает вдохновение в людоедской развязке фильма Ричарда Фляйшера «Зеленый сойлент» (1973): механические существа поддерживают жизнедеятельность энергетическими таблетками, полученными из раздавленных человеческих тел. Финал воспроизведен в аниме Мамору Осии «Призрак в доспехах 2»: компания крадет души погибших девушек, чтобы сделать анимированные секс-куклы еще более привлекательными.

В конце 1970-х годов в космической опере¹ уже велась смертельная борьба между видами. В 1990-е годы слияние людей и технологий становится все более неоднозначным. В аниме «Евангелион» показано столкновение двух форм жизни, но любой антагонизм теряет свою силу. Если судить поверхностно, герои-подростки с помощью гигантских роботов сражаются с чудовищными Ангелами, которые на 99,99% состоят из генов *Homo sapiens*. Созданная в муках Ева — на самом деле их альтер-эго, рожденное от Адама. Это самое первое существо даже родило двух детей, Рей и Каору. Таким образом, ее душа и тело возродились в нескольких человеческих существах, размывая четкое разделение относительно природы друг друга.

Главный герой страдает от депрессии. Синдзи управляет Евой под давлением обстоятельств, в поисках любви отца и признания от окружающих. Но как только борьба заканчивается, он теряет смысл своего существования. Кто я, если моя личность больше не определяется этой роботизированной оболочкой, с которой я соединился, чтобы защитить человечество? Это настоящий экспериментальный бред, а два заключительных эпизода аниме напоминают психоаналитический сеанс, переходящий в агрессивный допрос. Титры засыпают зрителя экзистенциальными вопросами и ответами героя и его друзей: «Почему ты управляешь?», «Тревожность от разлуки», «Кто ты?» Синдзи падает в бездну вопросов: «Это я? Настоящий я? Фальшивый я?» В экстремальной ситуации ему удается заявить о себе и разрушить свою экспрессионистскую тюрьму. Концовка, расширяющая графическую палитру до головокружения, настолько обеспокоила поклонников, что Хидэаки Анно пришлось предложить альтернативную версию в полнометражном фильме «Конец Евангелиона» (1997). Тем не менее режиссер использовал оригинальные визуальные и композиционные средства, чтобы подчеркнуть психические расстройства героев, порожденные путаницей между человеком и машиной.

¹ Один из поджанров приключенческой научной фантастики, действие которого происходит в космосе или на других планетах, а сюжет сосредоточен на конфликте между несколькими оппонентами, которые используют могущественные технологии. От других поджанров космическую оперу отличает полный или частичный отказ от научного обоснования происходящего. — Прим. ред.

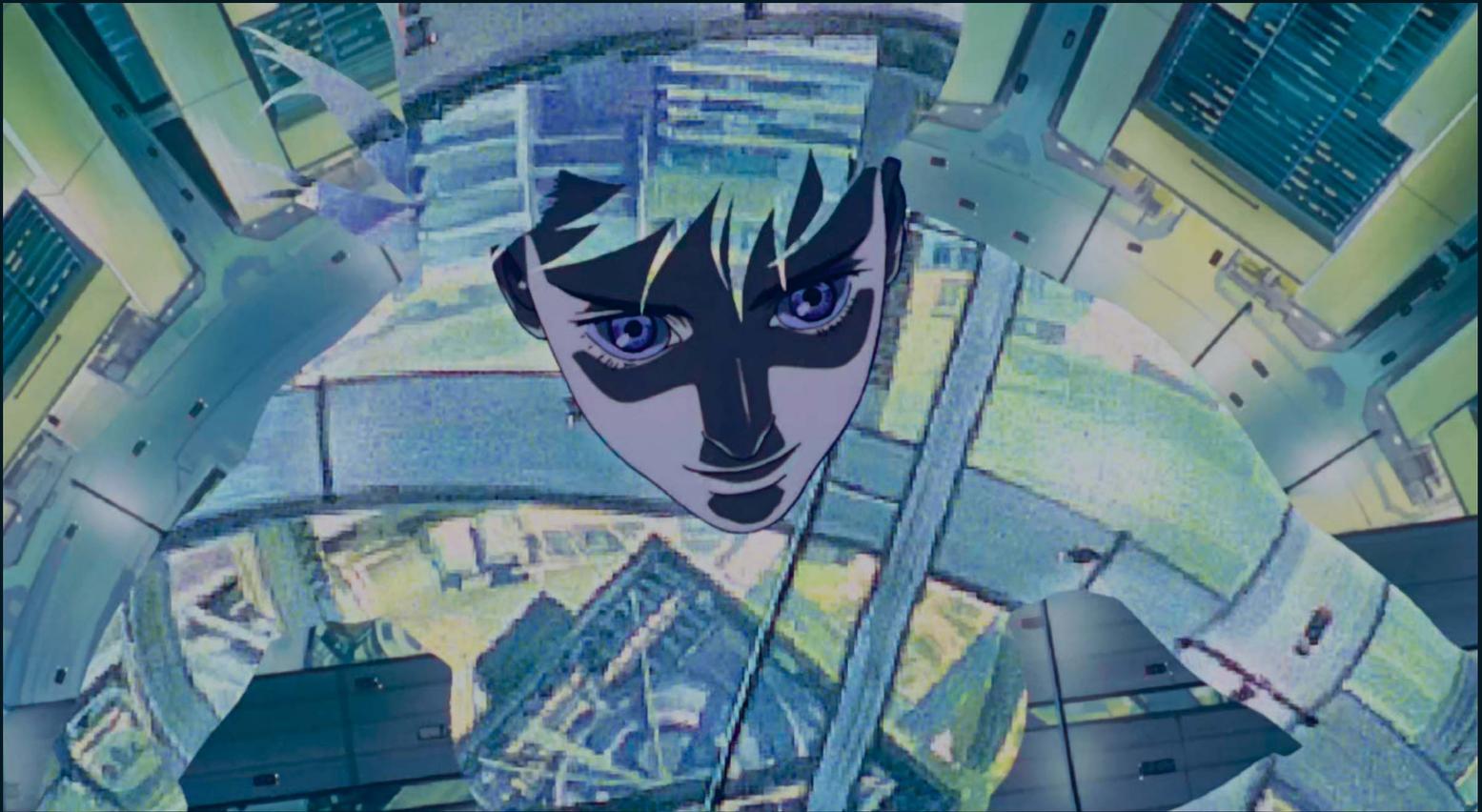


«С тех пор как человек овладел технологиями, он исполняет свои желания. Мы — высшее достижение: контролируемый метаболизм, улучшенный мозг, кибернетическое тело. До недавнего времени мы казались только научной фантастикой». Эта цитата предельно ясна — «Призрак в доспехах» отрицает разделение человека и машины. Теперь человек состоит из хитроумной смеси органического и технического. Его оригинальная версия заменяется «улучшенными» копиями (впрочем, может, и ухудшенными?). Главная героиня, киборг, появляется на экранах очень эффектно: головокружительный прыжок с городской башни, после того как она вырывает торчащие из себя силовые кабели и обнажает привлекательное тело. Мотоко Кусанаги, майор антитеррористического 9-го, отправляется на поиски Кукловода. Последний — центральная фигура проекта 2501, организованного Секцией 6, — компьютерной программой, изначально предназначенной для взлома мозгов чиновников и для промышленного шпионажа и разведки.

Властная и порой меланхоличная, майор-киборг Мотоко постоянно задается вопросом о собственной идентичности. Кто она такая, когда ее тело состоит из роботизированных электронных имплантатов? Ее тело, как и ее память, полная военных секретов, принадлежат правительству. Единственное, чем владеет Кусанаги, — это ее призрак, «свое» прибежище и последний остаток человечности. В этом трансгуманистическом обществе старомодный человек (то есть не модифицированный) оказывается маргинализирован, он обречен на запрограммированное устаревание. Всем угрожает колонизация искусственного интеллекта, способного внедрить ложные воспоминания. Во время падения главная героиня размышляет о том, что представляет собой ее внутреннее «я»: ее собственные мысли, ее предназначение и судьба, то, как она обрабатывает множество информации в сети. Проще говоря, ее сознание. И все же она чувствует себя замкнутой, ограниченной в своей эволюции. Именно поэтому она решает раствориться в компьютерной матрице.

ГИБРИДИЗАЦИЯ

«Призрак в доспехах 2: Невинность», вариация на тему первого аниме, практически выводит со сцены свою культовую героиню, возвращая ее только для того, чтобы та протянула руку помощи своему бывшему товарищу по команде Бато. Уставший, разочарованный, он вынужден заняться расследованием по делу гиноидов — женских версий андроидов, — которые уничтожают своих хозяев, прежде чем убить себя. Это недопустимое нарушение морального кодекса, заложенного в систему этих роботов-кукол, которые подражают своим человеческим моделям. По ходу странствий Бато (сам киборг) размышляет о подобных существах и искусственной жизни. Криминалистам, для которых разница между людьми и роботами является вопросом веры, он напоминает, что «Декарт не делал различия между человеком и машиной, одушевленным и неодушевленным». Его главный антагонист, Ким, — абсолютный киборг, вставший на преступный путь. Его диагноз однозначен: с тех пор как он оснастил себя всевозможными компонентами, человек буквально превратился в машину, поддающуюся расчету, сводимую лишь к занятию документами и цифровыми данными. Люди агрессивно механизмируют самих себя, чтобы расширить пределы собственного функционирования, но при этом они больше не уверены в том, что действительно существуют. Отсюда глухой ужас перед живыми куклами. Высший парадокс, исследуемый анимацией, ведет зрителя в «зловещую долину». Это понятие робототехника Масахиро Мори обозначает беспокойство и тревогу, которые овладевают нами, когда мы сталкиваемся с антропоморфными роботами: они одновременно слишком похожи на нас и слишком искусственны, будто оконечившие трупы, напоминающие нам о нашей смертности.





アニメ

55

ПУТЕШЕСТВИЕ В МИРЫ АНИМЕ



Технологический прогресс ушел на столетия вперед, породив у человечества желание превзойти дарвиновский естественный отбор. Эволюция человеческого вида к новым формам жизни путем освобождения от тела — такие мысли занимают умы некоторых просвещенных людей.

Скрытая цель некоторых управленцев в «Евангелионе» — довести человечество до высшей стадии эволюции благодаря Третьему столкновению между Евой и Ангелами. Проект «Взаимодополняемость душ» направлен на то, чтобы человечество вернулось к своему первоначальному состоянию и слилось с Великим Целым. Благодаря своему открытому финалу оригинальный сериал делает все варианты будущего возможными. Эта безумная идея возвращения к недифференцированной и трансцендентной форме внутри Матери-Земли несет в себе апокалиптический смысл. Но ее можно понимать и метафорически: после победы над последним Ангелом и после жестокой внутренней борьбы Синдзи преодолевает свое расстройство личности, соглашаясь соединиться с другими.

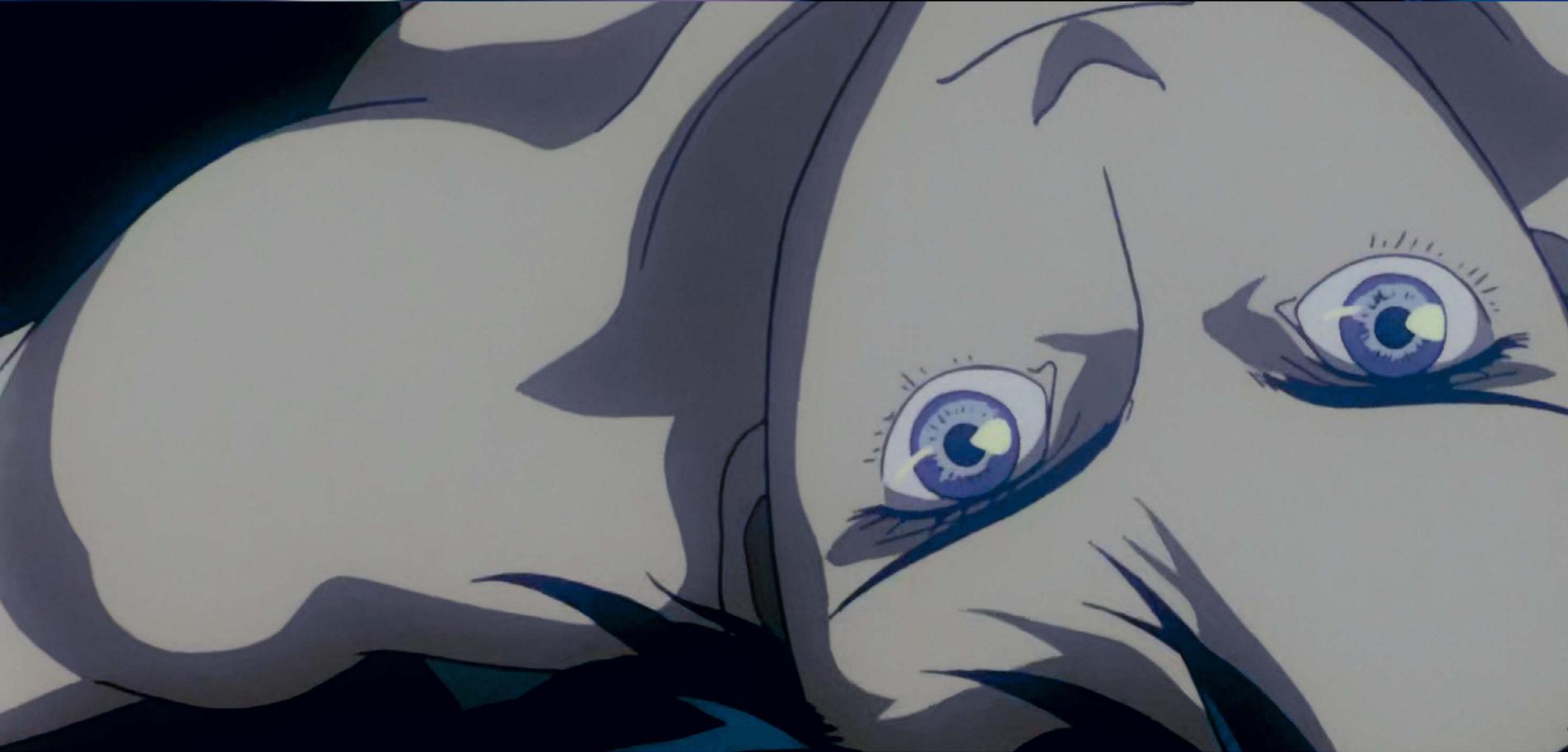
Другие полагаются на свою дематериализацию в безграничной вселенной сети, источнике абсолютной власти. Таков Кукулов из «Призрака в доспехах». Во время путешествий по бесконечности цифровых данных этот искусственный интеллект осознал свое существование. Он ускользает от своих создателей и считает себя мыслящей живой сущностью — новой формой разумной жизни, рожденной из компьютерного океана,

КОШМАР ДАРВИНА

которая намерена разорвать свои цепи и подняться на недостижимый ранее уровень сознания. Для этого ей необходимо объединиться с майором Кусанаги. В конце фильма их сплетающиеся голоса поют пророчество нового времени: «Куда дальше пойдет новорожденный? Сеть огромна и безгранична».

Зачем нужно тело, если можно свободно плавать в сети Wired? В сериале «Эксперименты Лэйн» (Lain, 1998) подростки совершают самоубийство и отправляют предсмертные электронные письма живым: «Я могу быть где угодно, вне зависимости от своей живой плоти». Внутри матрицы тело становится голограммой, сознание — суммой электрических связей, а память переписывается или стирается. Голоса Wired выступают против омертвления человека, неспособного продолжать свою эволюцию. Человек превратился в бесполезное животное, движимое пустыми желаниями. Для сторонников новой религии погружение в Сеть — это единственный путь к спасению. Вместо того чтобы быть печальными одинокими существами, люди наконец-то будут связаны друг с другом. Что еще лучше, бог Wired намерен разрушить барьер между двумя вселенными, чтобы соединить всех без посредничества каких-либо устройств — благодаря Лэйн, чья сущность не поддается определению. Эта необщительная ученица средней школы переживает распад своей личности на несколько аватаров, которые действуют в виртуальном мире против ее воли. Вопрос «Кто ты, Лэйн?» повторяется, как демоническая мантра. Три воплощения ее личности производят все более серьезное вмешательство в ее жизнь. Чтобы понять природу своего дикого двойника, который поджигает Сеть, застенчивая девочка становится гиком и превращает свою детскую спальню в киберпещеру. Третья — озлобленная — Лэйн стремится уничтожить остальных и править компьютерным царством в качестве верховной жрицы, ее лицо искажено ненавистью.

Несколько иное разделение персонажа на двойников, затерянных в разных слоях реальности, лежит в основе триллера Сатоси Кона «Истинная грусть» (1997), который больше тяготеет к жанру слэшера. Преследуемая офанатевающим маньяком и мучимая своим агентом бывшая поп-звезда, ставшая актрисой, постепенно проявляет все признаки шизофрении. Среди галлюцинаций и ложных образов в аниме скрывается сбывшееся пророчество — кража личных фотографий героини (и это задолго до появления социальных сетей) и цифровое преследование.





«Призрак в доспехах», Руперт Сандерс

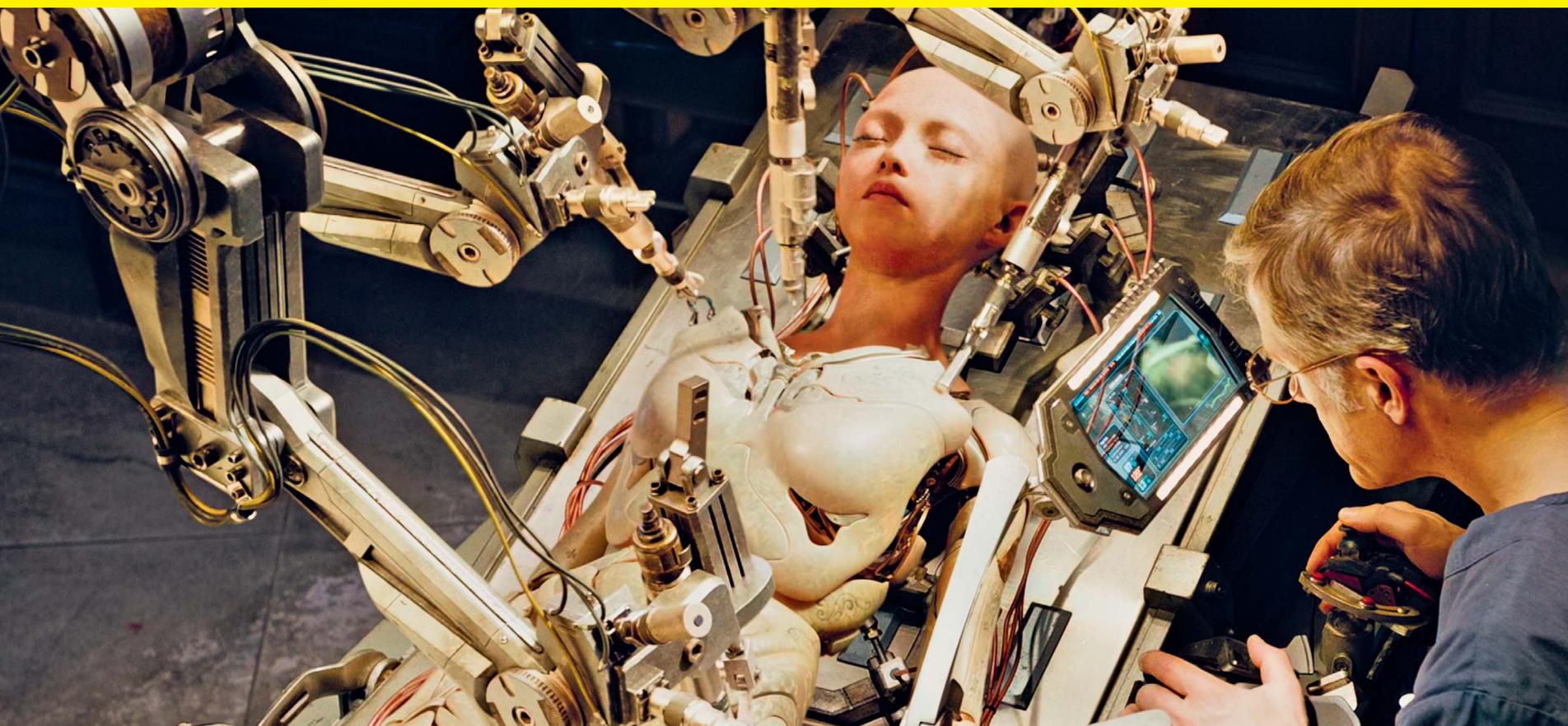


«Призрак в доспехах», Мамору Осии

ЖИВАЯ АДАПТАЦИЯ: МЕЖДУ СВЕТОМ И ТЕНЬЮ

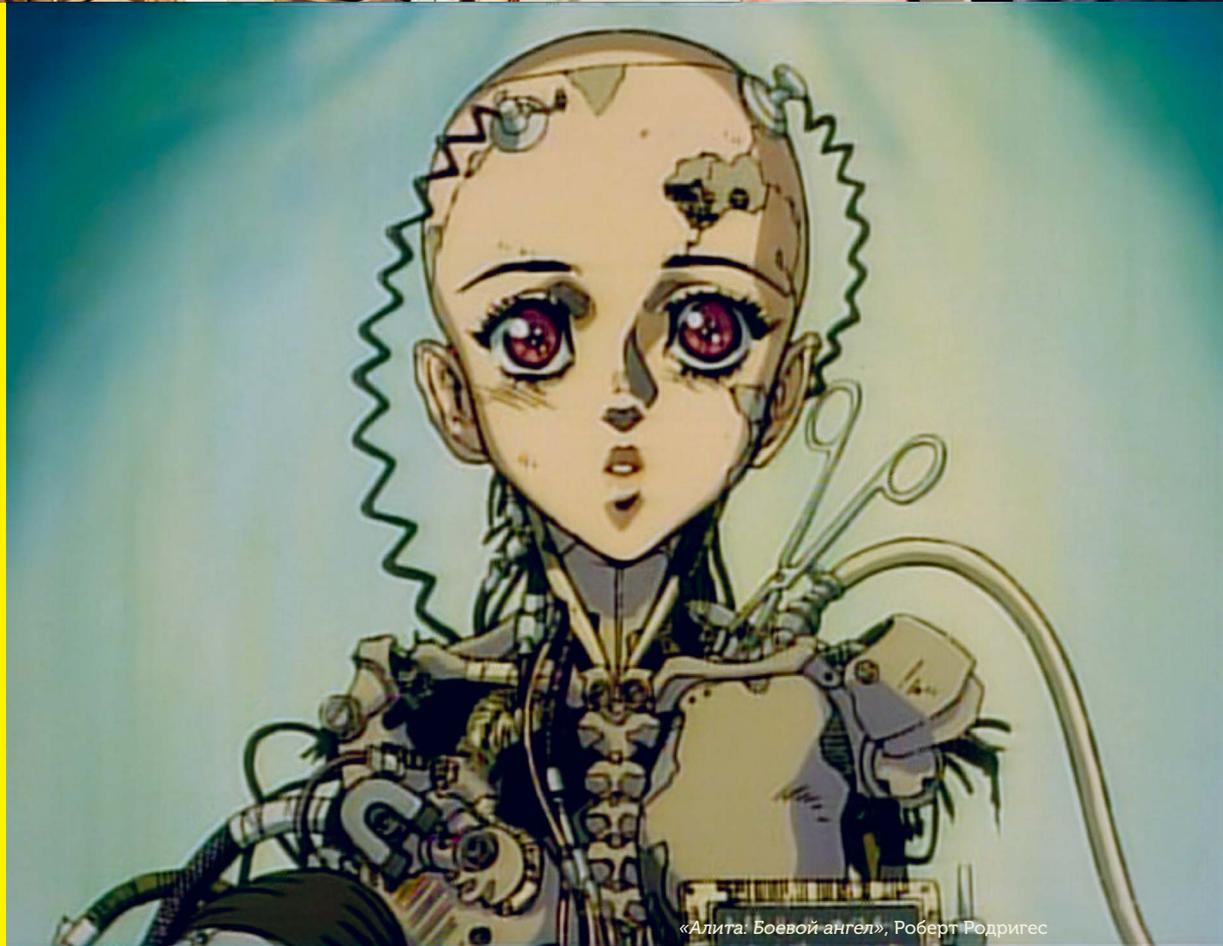
59

В последние годы у студии Disney появилась новая привычка — адаптировать свою анимационную классику в игровом кино. Надо сказать, что в мире, привыкшем к ремейкам, перезагрузкам, посвящениям чему-то и постмодернистским отсылкам и оммажам, воспроизведение уже известных историй по-прежнему является самым простым (или, по крайней мере, самым удобным) путем к успеху. «Аладдин», «Король лев», «Книга джунглей», «Мулан» — современные зрители заново открывают для себя героев своего детства, сыгранных на экране реальными актерами: Уиллом Смитом, Дональдом Гловером, Нилом Сети, Лю Ифэй... В то время как американские блокбастеры множат количество франшиз и супергероев в масках из комиксов, идея применения старых рецептов кажется гораздо менее рискованной, чем изобретение новых сюжетов, — ведь именно в старых кастрюлях варятся лучшие супы... Очевидно, что японское аниме не является исключением из правил. Изобильные миры, созданные в Стране восходящего солнца, представляются потенциальным убежищем для продюсеров по ту сторону Атлантики — это оборачивается как в лучшую, так и в худшую сторону.



60

ПУТЕШЕСТВИЕ В МИРЫ АНИМЕ



«Алита. Боевой ангел», Роберт Родригес



«Сны оружия», Хироси Фукутоми

Примером может служить «Призрак в доспехах». В 1995 году аниме Мамору Оси, адаптация произведения мангаки Масамунэ Сироу, стало поворотной точкой в истории научной фантастики, заставив загореться глаза кинематографистов со всего мира. Во время работы над «Матрицей» сестры Вачовски сказали своему продюсеру Джоэлу Сильверу, что хотели бы черпать вдохновение из экшн-сцен японского мультфильма. В визуальном облике их блокбастера легко считывается влияние «Призрака в доспехах» — от строк кода, которыми открывается картина, до людей, подключенных к матрице кабелями, воткнутыми в затылок. Однако, когда в 2017 году Голливуд поручил режиссеру Руперту Сандерсу снять экранизацию аниме со Скарлетт Йоханссон в роли Мотоко Кусанаги, все поняли, что многозначность изначального произведения, находящегося где-то на границе между боевиком и философским мистицизмом, в адаптации исчезла. Новаторство уступило место традиционному линейному повествованию на фоне набивших оскомину декораций. Появление Такэси Китано, актера и режиссера, известного своими глубокими фильмами о якудза, в роли самурая придает киноадаптации лишь искусственный японский колорит. Лайв-версия «Призрака в доспехах» — это всего лишь серый призрак мрачной жемчужины Оси.

Однако есть и исключения. Фильм «Алита: Боевой ангел», экранизация сэйнэн-манги Юкито Кисиро «Сны оружия» 1990 года, — это мастерская работа, близкая к оригиналу. Идея фильма Роберта Родригеса, вышедшего на экраны в 2019 году, прежде всего принадлежит его продюсеру Джеймсу Кэмерону, режиссеру-«провидцу», снявшему «Терминатора» (1984) и «Титаник» (1997). С 1990-х годов он мечтал экранизировать эту антиутопию и к тому моменту уже использовал японские образы мехи в фильме «Чужие. Возвращение», вышедшем в 1986 году. Хотя Джеймс Кэмерон не смог сам снять фильм, будучи поглощенным работой над разработкой сиквелов «Аватара» (2009), он частично взял бразды правления проектом в свои руки. Отсюда сердечность и настойчивость героини-киборга, фигуры, к которой режиссер был привязан на протяжении почти тридцати лет.

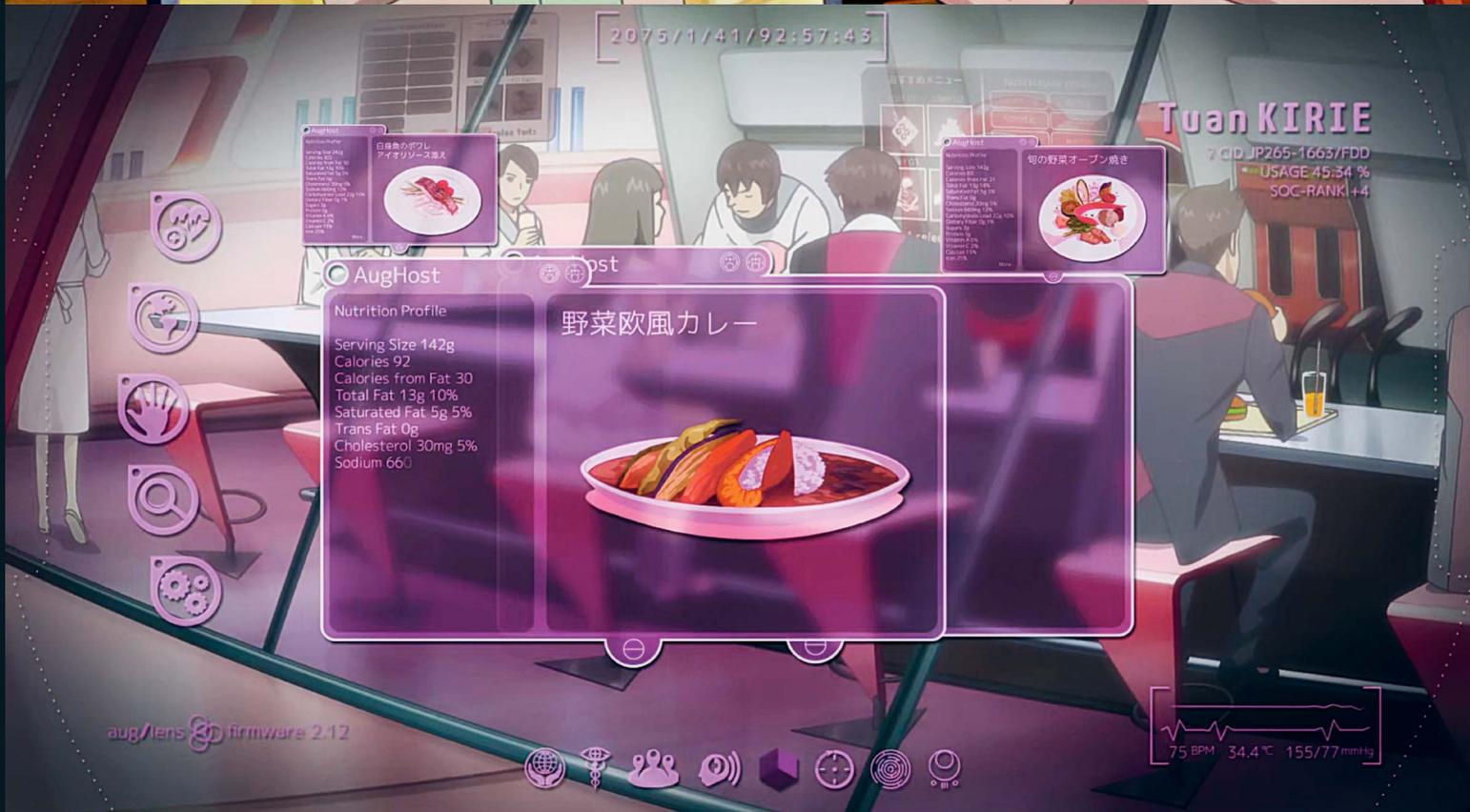
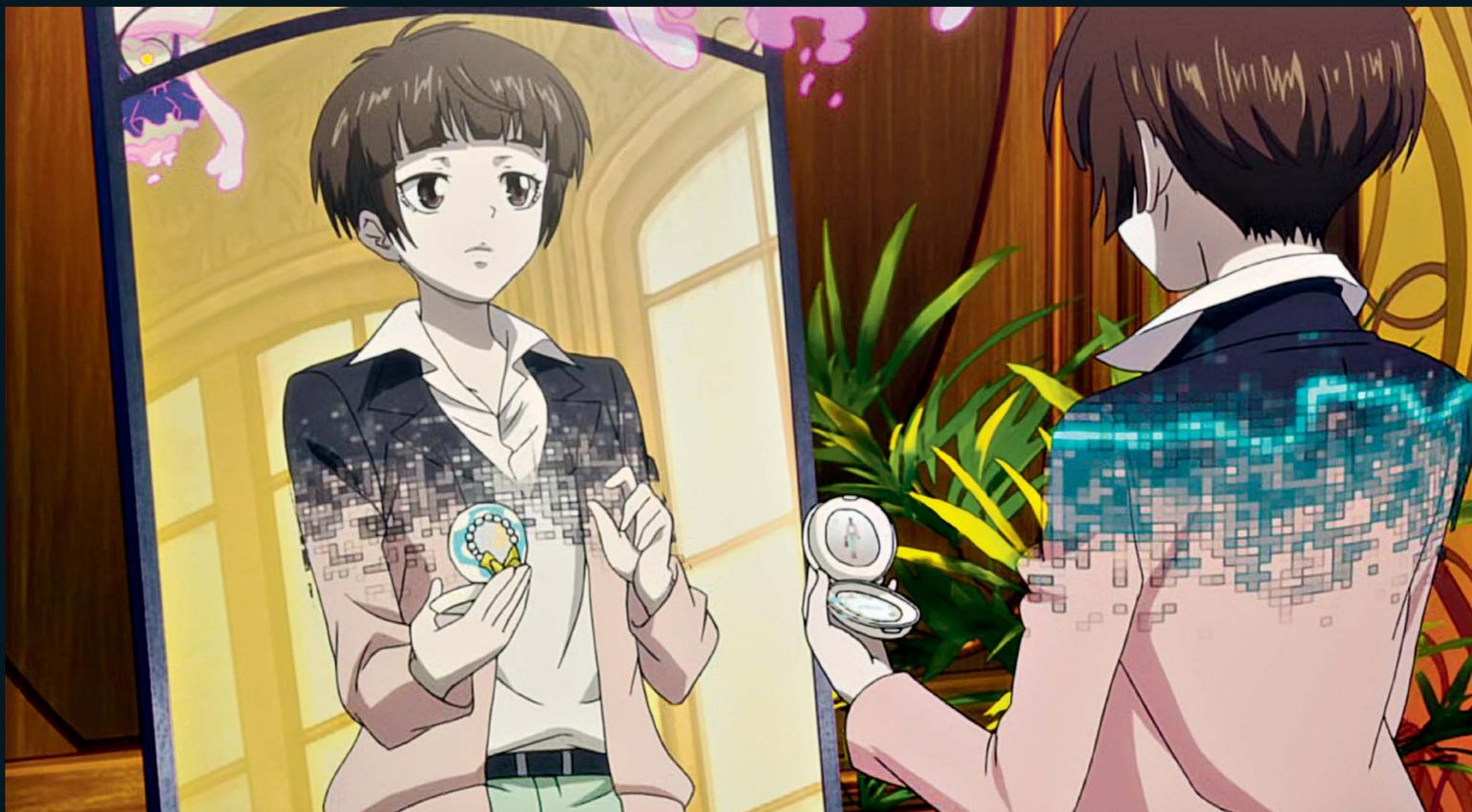
В обществе, где доминируют созданные компьютером изображения, реальность и индивидуальность размываются. Кадры теряются между повседневной жизнью, видео и цифровой съемкой. Благодаря стилизованной графике Лэйн растворяет границы между реальным и виртуальным. На одной линии видна жареная еда, подчеркивающая навязчивые взгляды на сеть электрических кабелей. У Лэйн из «реальной» жизни не раз синело лицо от света экрана, отбрасывающего на нее ореол компьютерного двойника. Когда она идет по улице, иногда такая же плоская, как веб-страница, ее тень пестрит теми же цветами, что и ее браузер. Ее демоническая версия появляется то тут, то там, чтобы причинить вред ее близким. Что это — раздвоение личности или непонимание своей истинной природы? Ведь Лэйн вполне может быть не более, чем программным обеспечением, созданным для связи с человеческим подсознанием. Таким образом, под сомнение ставится все: реальность происходящего, события, достоверность образов, существование самой героини, ее отношения с другими людьми.

Паразитирующая на реальности виртуальность даже приводит к ошибке в «Призраке в доспехах 2», где одна и та же галлюциногенная сцена воспроизводится снова и снова. Несмотря на небольшую разницу, Бато и Тогуса несколько раз заново переживают свою нейронную дуэль с Кимом. Эта обездвиженная кукла-киборг манипулирует ими с помощью электронных сигналов, которые создают совершенно ложную реальность. Бато, лучше приспособленный к распознаванию притворства, опровергает мнение своего напарника-человека: «В твой мозг были внедрены виртуальные эксперименты». Эта психическая ловушка разгрызается в особняке иллюзий, расположенном в зоне беззакония, где правят преступники и мошеннические транснациональные корпорации. Этот фантастический город, расположенный на окраине реальности, — настоящий оазис чудес, как архаичных, так и футуристических. Отрывки, основанные на дежавю и повторном использовании образов, — чистые химеры, ставящие под вопрос присутствие человеческого сознания.

ЗАРОЖДЕНИЕ

Способность проникать в сны других людей и бессознательно внедрять в них идеи не нова. В то время как концепция зарождения определенной идеи была популяризирована в 2010 году фильмом «Начало» Кристофера Нолана, последний был в значительной степени вдохновлен аниме Сатоси Кона «Паприка» (2006). Эта адаптация романа Ясуаки Цуцуми погружает зрителя в сюрреалистический головокружительный мир, в котором сны, кино, компьютеры и Интернет подобны фантастическим машинам, проецирующим себя на реальность — вплоть до того, что затмевают ее. Ученым удалось разработать устройство, которое записывает сны пациентов психотерапевтических отделений, чтобы расшифровать их. Это устройство, названное «ДС-мини», было украдено, чтобы быть использованным в дурных целях. В сознание сновидцев вторгаются чужие кошмары. Охваченные безумием, персонажи превращаются в опустошенные тела, пытающиеся покончить с собой или превратиться в фантазмагорические версии самих себя. Слово коллективный призрак, который невозможно остановить, сны каждого из них сливаются в парад несущих бессмыслицу существ. В этом карнавальном шествии смешиваются религиозные символы, иконы поп-культуры и предметы, свойственные обществу потребления. В конце концов этот вихрь постоянно перерабатываемых образов ставит перед зрителем вопрос о самой природе кинематографической иллюзии. Сатоси Кон — бесспорный мастер размывания психических слоев, из которых складывается наше восприятие мира. Его непрекращающееся введение зрителя в заблуждение делает границы между реальностью и воображением неразличимыми.





Ради безопасности и благополучия жители техногенных антиутопий готовы продать собственную свободу и личные данные. Некоторые даже со всей готовностью перешли бы на цифровые технологии, чтобы жить в «раю», в информационной системе, управляемой якобы божественными фигурами («Изгнанные из Рая», 2014, Сэйдзи Мидзу-сима). В ретрофутуристическом аниме-сериале «Фрактал» (2011, Мари Окада) в тело человека вживляют терминал, который передает все его личные и биологические данные. Эта сеть, состоящая из миллиарда компьютеров, играет важную роль в поддержании мира и равенства между людьми, которые наслаждаются бездельем и добровольным рабством. Передача собственной физиологической и цифровой информации позволяет им находиться под контролем господствующей касты.

Новые технологии стремительно движутся по направлению к глобальной слежке. Слоганом сериала «Психопаспорт» (2012–2013) вполне может стать фраза «Добро пожаловать в мир санитарного и социального кредита». В этой антиутопии о небезопасности компьютерные устройства постоянно сканируют население, чтобы оценить его психическое здоровье. Инспекторам Бюро общественной безопасности поручено выявлять потенциальных преступников до того, как они начнут действовать. Затем программа «Сивилла» выдает свой вердикт: принудительная терапия, заключение в тюрьме или смерть. Вердикт является окончательным, поскольку система верит скорее в факт существования чувства вины, а не в индивидуальную ответственность. Такое второе прочтение «Особого мнения» (Стивен Спилберг, 2002) выявляет общество, основанное на предельной прозрачности, одержимое идеей предотвращения рисков с помощью файлов и алгоритмов. «Сивилла» регулирует все аспекты жизни, чтобы предложить как можно больше счастливых моментов людям, вынужденным отказаться от собственной воли. Всевидящее око камер и дронов вторгается в каждый уголок пространства, а сканеры изучают мозг и находят все вплоть до самых тайных и глубоких мыслей и эмоций. Жизнь отдельных людей управляют их страсти, которые меняют свой цвет в зависимости от их состояния. Голограммы врываются в тюрьму, чтобы оценить психическую стабильность дня, вбить в головы свои собственные мантры («Проведите день в здоровом духе»), указать количество калорий, которое необходимо употребить, или уровень коллективного стресса («Примите таблетку психологической защиты»). В разгар этой одержимости здоровьем женщина-инспектор с безупречной репутацией идет против такого ограниченного представления о справедливости и ставит под сомнение надежность «Сивиллы».

Дезинфицированное общество, основанное на абсолютной биологической власти, — таков ужасающий мир «Гармонии» (2015) Такаси Накамуры и Майкла Ариаса, которые доходят до того, что цитируют трактат Мишеля Фуко о способности политики полностью контролировать жизнь. После ядерной катастрофы в период Maelstrom части человечества удается преодолеть боль, болезни и смерть благодаря нейронауке — эта пропитанная добрым чувством утопия считает здоровье главной ценностью. Каждый человек должен вживить в себя систему WatchMe и доверить свое тело компьютерному калькулятору — и больше не употреблять никакого алкоголя или кофеина. С другой стороны, группа по изучению поведения Next-Gen намерена пойти еще дальше и спасти человека от его же собственного варварства. Они стремятся контролировать волю, но рискуют при этом уничтожить совесть. Еще одна группа, свободолюбцы, считает, что тотальная слежка и добрые чувства убивают, удушая любую искру души.

САНИТАРНЫЙ ПРОПУСК

С появлением Интернета и социальных сетей общество действительно стало более уязвимым, а виртуальное существование наложило свой отпечаток на восприятие мира. В анимационной франшизе «Мастера меча онлайн» (сериал и полнометражные анимационные фильмы 2010-х годов) реальность — лишь краткий пролог: игроки стоят в очереди за новой видеоигрой перед тем, как полностью погрузиться во вселенную SAO благодаря гарнитуре Nerve Gear, воспроизводящей пять органов чувств. «Это виртуальное пространство, но здесь я чувствую себя более живым, чем в реальном мире». В «игре» нет кнопки отключения: выйти из SAO невозможно, пока вы успешно не пройдете все сто уровней. Окончание игры приводит к физической смерти участника в кровавой бане, достойной того, чтобы стать сценой «Королевской битвы» (2001, Киндзи Фукасаку).

Мамору Хосода, ведущая фигура нового поколения, исследовал технологическую революцию с точки зрения реализма, ориентируясь на что-то между повседневностью и параллельной жизнью в сетях. Несмотря на то что эти вселенные влияют друг на друга, он проводит различие между эстетикой реальности (натуралистичной, детализированной, нарисованной в духе традиционной анимации) и эстетикой киберпространства (мечтательной, с яркими цветами на плоском белом фоне, нарисованной с помощью компьютерной графики). Его участие в работе над двумя аниме франшизы «Приключения дигимонов» (1999–2000) стало первым шагом для создания «Летних войн» (2009). Оз — это виртуальная вселенная с миллионами участников, которая была создана как зеркало общества. Благодаря персонализированному аватару каждый может вести в ней альтернативную социальную или профессиональную жизнь. Кажется, что во вселенной есть все необходимое: торговые центры, деловые районы и спортивные арены. Но тут появляется дьявол и развязывает кибервойну. Love Machine, искусственный интеллект, сбежавший из американской лаборатории, взламывает учетные записи пользователей и вносит жесткие изменения в реальный мир, пока не запускает обратный отсчет до взрыва бомбы. Одна из семей, собравшаяся отметить день рождения бабушки, организует сопротивление. Глава семейства, матриарх, фигура-хранительница, защищает связь между поколениями и отвечает за сохранение чести самурая. Она мобилизует своих солдат на борьбу до победного конца. Менее пессимистичный, чем его предшественники, Хосода восхваляет коллективный разум как способ борьбы с технологическими излишествами. Так, обмен ресурсами между миллионами незнакомцев, готовых помочь друг другу, разрушает черного монстра, состоящего из украденных аватаров.

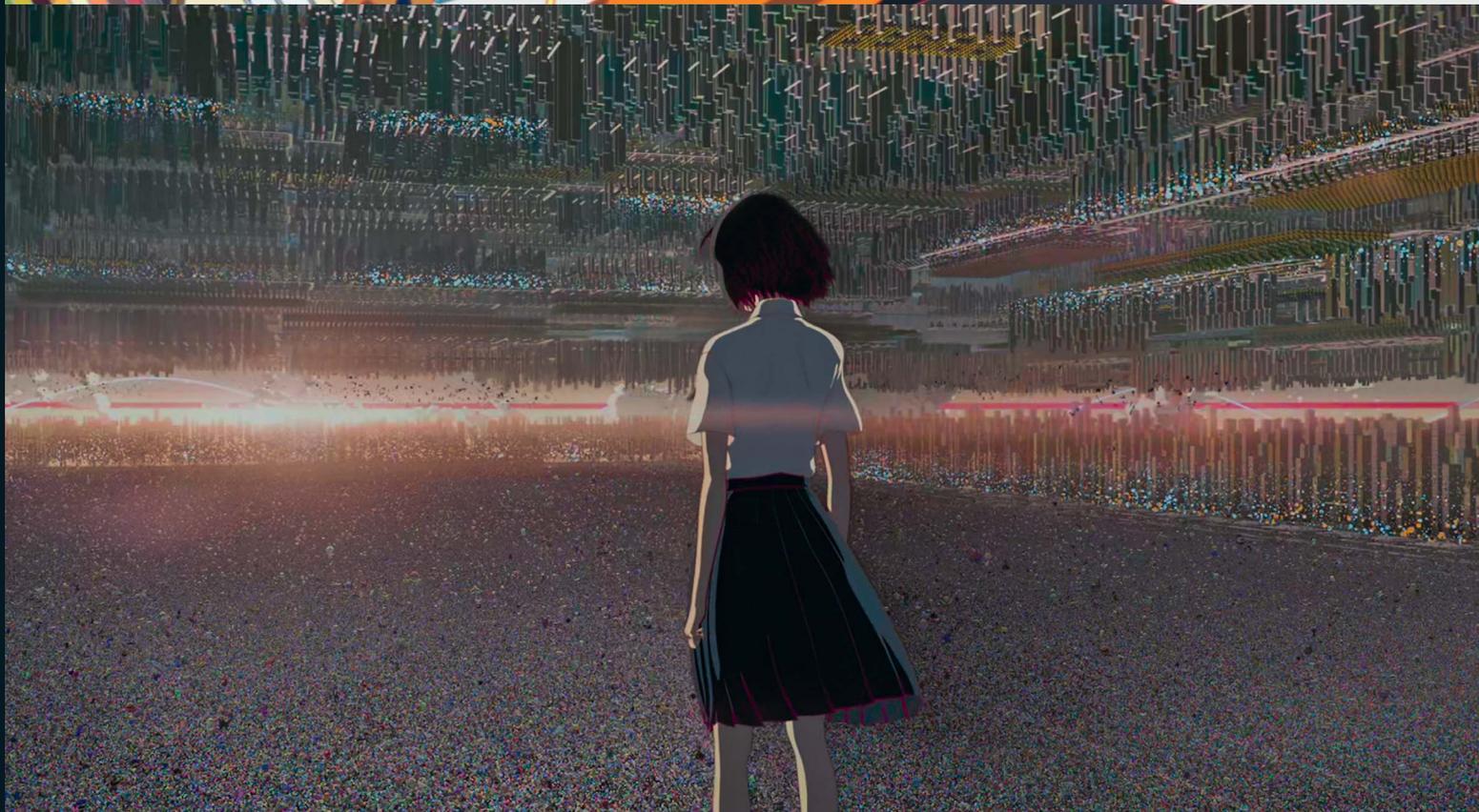
В 2021 году Хосода вновь возвращается с утопической историей «Красавица и дракон», адресованной поколению миллениалов, которое никогда не жило без Интернета и его цифровых расширений. Серая мышка Судзу озаряет Сеть своей хрустальной песней. В сети U аватары автоматически генерируются специальными алгоритмами, которые раскрыва-

ют внутреннюю сущность каждого человека. Судзу становится Белль, певицей, пользующейся огромной популярностью. Эта работа — новое прочтение «Красавицы и Чудовища» и популяризация J-pop (японской поп-музыки). Она смешивает японское видение с «диснеевским» измерением. Фильм создает красивые контрапункты между повседневной жизнью и потусторонним миром, который быстро обращает к свету грустные порывы и страсти. Принципиально положительная героиня Белль приходит на помощь Дракону, которого несправедливо очерняет общество и преследует лига фанатичных мстителей. Белль сталкивается с психологическим насилием в Интернете: преследованиями, распространением слухов, раскрытием собственной личности.

В том или ином виде (фантазийном или реалистичном) виртуальное оказывает конкретное и потенциально жестокое воздействие на социальные взаимодействия. Оно дереализует отношения с миром и другими людьми до такой степени, что порой превращается в психическую тюрьму. Японский феномен отаку¹, утопающих в вымышленных вселенных, и хикикомори, ведущих затворнический образ жизни в крайней изоляции, — лишь вершина айсберга, обнажаемого анимацией.

¹ Люди, страстно увлекающиеся аниме и мангой. В Японии термин используется в пренебрежительном смысле для обозначения ярких фанатов, которые предпочитают вымышленные миры реальному. — Прим. ред.

ВОЙНА АВАТАРА



ふしぎな世界

Анимационные миры, запуганные угрозами, доносящимися со всех сторон, находятся на грани краха. Войны сеют смерть и горы трупов, ядерный чемоданчик находится в руках параноидальных политиков, а на человечество то и дело нападают машины, титаны или демоны. К счастью, есть «тысячеликие герои», которые бдительно следят за происходящим. Невинные дети и старики отказываются от оружия, особенно если оно способно ранить сердце. Они упорно трудятся вопреки всему, хоть перед ними и стоит нелегкая задача. Готовые пожертвовать собой, они полны решимости бороться за свое видение человечества.

По ту сторону зеркала мы находим лесных духов-защитников, говорящих животных и удивительные миры красочных снов. Когда апокалиптическая анимация, больше не связанная с реализмом, переходит в фантасмагорию, зритель отправляется в поэтические миры, которые показывают ценность повседневной жизни и освобождают живые силы. Они восхваляют силу воображения, которая способна остановить свинцовые пули.

Японская мультипликация, населенная фантастическими существами, в конце концов превращает природу в заповедник. Аниме побуждают нас беречь окружающий мир, видеть чудеса Земли и чувствовать магическую ауру цветов, леса и голубого неба. Оживляющие их духи призывают нас ценить красоту, осознать ценность природы и восстановить утерянную связь с предками, которая роднит человека с богами, сверхъестественными духами и космосом.



02

В ЗАЗЕРКАЛЬЕ



ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ

Столкнувшись с катастрофой, молодые люди проявляют героизм. Движимые силой, превосходящей их самих, они открывают секретное оружие и черпают невиданные до этого ресурсы из своей железной воли. Обладают ли они сверхспособностями или просто чисты душой — их самопожертвование доказывает, что ничто не потеряно; что, столкнувшись с риском взрыва, общество может объединиться и вместе противостоять опасности. Эпические, мифологические, иногда бунтарские и меланхоличные, часто жестокие, люди всеми силами борются за выживание.

В конце 1980-х годов благодаря феноменальному успеху некоторых мультимедийных франшиз в Европе стали популярны остросюжетные истории для мальчиков (сёнэн) или девочек (сёдзё). Героические и фантастические сюжеты были заново воплощены в динамичной, современной форме — манге, которая вдохновляла аниме, фильмы, видеоигры. Обладающий сверхъестественными способностями мальчик-обезьяна из «Драконьего жемчуга» (произведение Акиры Ториямы, публиковавшееся с 1984 по 1995 год) стал очень прибыльным образом, не теряющим своей популярности и по сей день («Драконий жемчуг: Супер — супергерой», 2022). Этот грубиян смог очаровать европейских зрителей своей наивностью и неутомимой энергией. Есть любимые герои и у девочек — девушки-подростки, которые становятся сильными героинями, способными победить врагов человечества. Сейлор Мун (1992–1997) вывела на первый план сильных женских персонажей. Существуют и другие сэнтаи («боевые отряды»), супергерои, созданные как хранители Земли, — например, «Суперэлектронные Биоманы» (1984–1985). В своей боевой хореографии, унаследованной от театра Кабуки, они смешивают традиционность и современность, подобно самураям, оцинкованным биочастицами и роботизированной броней.

Персонажи-супергерои, идущие под знаменем дружбы, общей цели и отваги, уничтожающие монстров или защищающие планету, имеют большой успех у зрителей. Если некоторые из работ с такими персонажами не могут избежать стереотипов, коммерческой или педагогической подоплеки, то другие являются подлинными историями, в той или иной степени воспевающими сопротивление катастрофе. Их богатые приключениями сюжеты поднимают важные экзистенциальные или политические вопросы. Предпочитая многогранные гипотезы моральным урокам, герои нарушают установленный порядок своей карнавальной комедией, элегическим торжеством природы или меланхоличным разочарованием. Некоторые из них даже откровенно двойственны и находятся на границе между добром и злом. Создатели ценностей, а не защитники консервативного порядка, они утверждают подрывную силу, которая отказывается от всех условностей. От девушки-спасительницы из «Нависикаки из Долины ветров» Хаяо Миядзаки (1984) до эластичного Луффи из «Ван-Пис» (1999–...) и Альбатора, космического корсара («Альбатор 78», 1978–1979) — все эти герои то и дело спасают мир. Они высвобождают силы, которые возрождают жизнь.





Следуя своему сердцу, герои отправляются навстречу приключениям, чтобы защитить свой народ или сохранить Землю. Когда наступает хаос, молодые люди, рискуя жизнью, противостоят смертоносным силам. Они без колебаний готовы пожертвовать всем, чтобы спасти вдову или сироту, восстановить мир и равновесие. С благородными намерениями, накинутыми, как геройский плащ, на плечи, они возрождают кодекс чести их предков, унаследованный от мифов, историй предков и моральных принципов Бусидо, пути самураев.

В послевоенное время Осаму Тэдзука разработал каноны героя, борющегося с несправедливостью и злом: лев Лео, король джунглей, Астробой или Феникс, жар-птица (манга, адаптированная в 1980 году Таку Сугиямой). С рождения созданный для роли космического пилота в роботизированном обществе Годо восстает против несвободы, сегрегации и разграбления природных ресурсов. Приговоренный к каторжным работам за выступление против сенаторов, он снимает с себя оковы и постепенно обретает статус героя-избавителя. Он противостоит сильному миру сего, но прежде всего фениксу — огненной птице, хранящей вселенскую энергию. Непобедимое галактическое существо складывает оружие перед лицом упорства и доброты юноши, который соглашается пожертвовать собой ради возрождения Голубой планеты. В городе-тюрьме Метрополис (еще одна манга Тэдзуки, адаптированная Ринтаро) самоотверженного жеста достаточно, чтобы вернуть надежду. Нежность Кэнити, научившего Тиму говорить «я» и называть свое имя, делает андроида самостоятельным персонажем. С такой же гуманностью он относится к роботу-мусорке, который использует свое тело как щит, чтобы защитить детей — семена другого будущего.

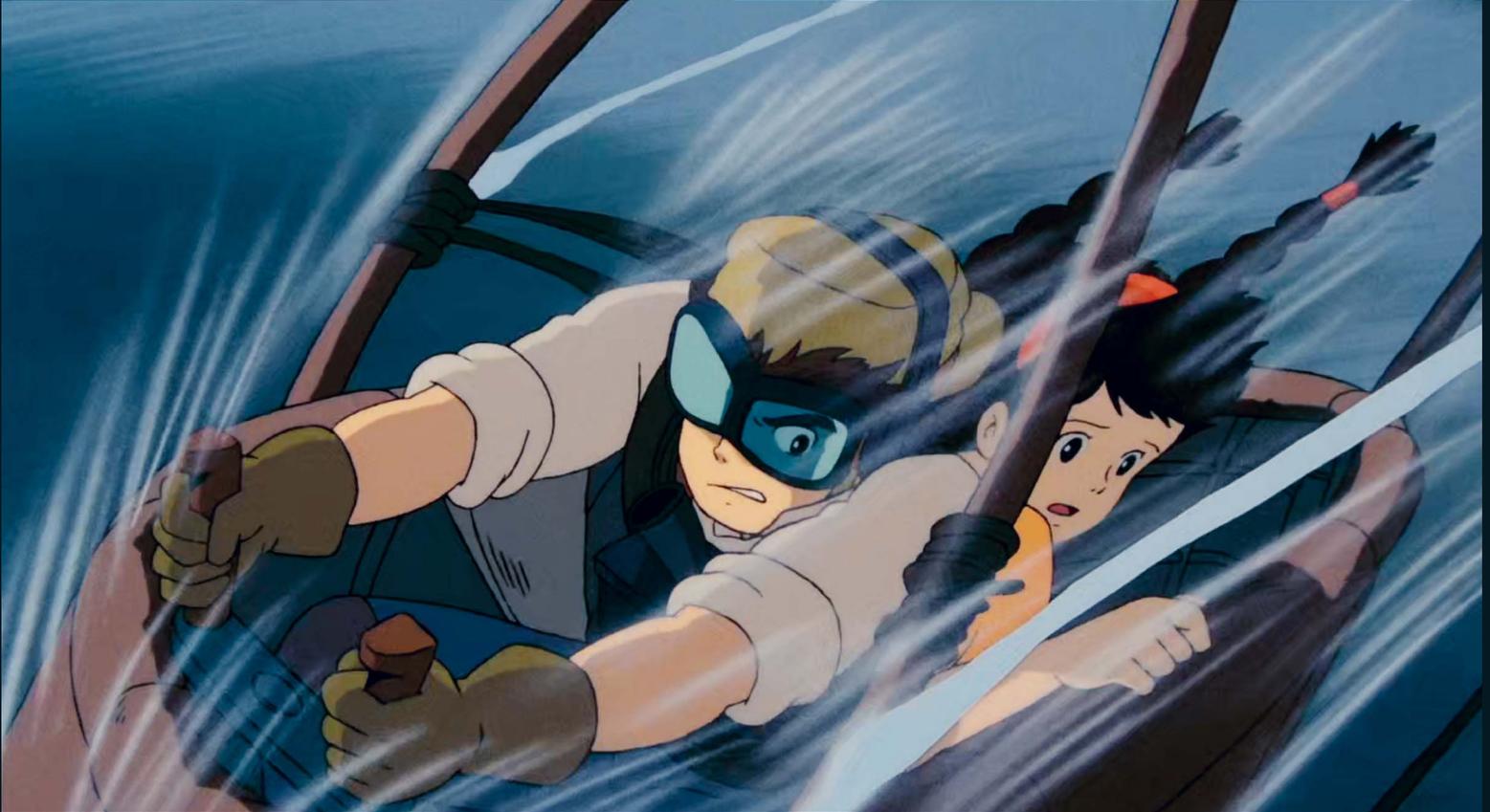
Созвучность фильма Исао Такахаты «Принц Севера» (1968) современности оставила свой след в анимации и заложила основу для будущих работ Хаяо Миядзаки, который использовал образ скандинавской деревни в своих проектах. Мифологическое приключение разворачивается в реальном временном пространстве, делая действие динамичным благодаря его глубине. «Принц Севера» — образцовая история, но на человеческом уровне. Герой доблестно защищает жителей деревни, которым угрожает колдун Грюнвальд, поклявшийся их истребить. Хольс проходит через всевозможные сложные испытания, противостоит волчьей стае, гигантской щуке и темным лесам, наполненным галлюцинациями. Как и Одиссей в свое время, он должен противостоять чарам прекрасной и хрупкой Хильды. Очарованная колдуном, она гипнотизирует своими песнями молодых и стариков, а затем сеет между ними раздор. Чтобы завоевать титул «принца Севера», Хольс должен прежде всего выко-

пать меч, который он взял из камня Мог (подобно мечу, вытасканным из камня королем Артуром, который и вдохновил диснеевский фильм «Меч в камне» 1963 года). Это ему удастся только после объединения усилий с жителями деревни. Смысл работы Такахаты — это восхваление взаимопомощи, которая является единственным способом победить зло и сохранить общину.

Что касается Хаяо Миядзаки, то его герои — это почти всегда пары детей, чья доблесть уступает только их невинности. Пазу и Сита в «Небесном замке Лапута» примиряют Небо и Землю; Сан и Аситака — людей и лес в «Принцессе Мононоке»; Софи в «Ходячем замке» освобождает Хаула от его проклятия и прекращает войну. Как и Родриг в «Сиде», они молоды, но «если сердце смело, оно не станет ждать, чтоб время подросло». Их свежий взгляд на мир — следствие не короткого времени, проведенного на Земле, а неизменной честности, чистоты духа, чуждого взрослым компромиссам. Неподвластные политическим махинациям, далекие от военных идей злоумышленников, они в каждом своем действии выражают присущую им человечность. Их детская душа, находящаяся в непосредственном единстве со всем вокруг, толкает их на то, чтобы подняться над опасными обстоятельствами и в конечном счете оправдать и спасти людей.

ПОСЛЕДНИЙ САМУРАЙ





Насыщенный смертоносными механизмами и изобретательными устройствами тонкий кинематографический взгляд Хаяо Миядзаки указывает на опасность технологий, которые уничтожают человеческое сердце и ведут его по пути разрушения. Однако он отмечает силу техники в том случае, когда ею владеют чистые сердца, использующие ее для связи с необъятной Вселенной. Готовые на любую жертву эпические герои обладают силами, которые помогают им бороться со злом и предотвращать катастрофы. В «Нависикае из Долины ветров» экологическая опасность толкает девушку на выход из зоны комфорта. В окружении огромных военных машин она летит на своем белом планере, легком, как ветер, чтобы спасти то, что еще можно спасти. При этом она становится одновременно пророком человечества, которому угрожает его высокомерие, и освободителем, примиряющим природу и общество. Нависикая любит даже Омов, больших уродливых насекомых, которые лечат ее и чьи страдания она облегчает. Бродя по Токсичному лесу, она понимает, что в его глубинах хранятся средства для возрождения планеты. С этого момента ее предназначением становится воссоединение человечества, флоры и фауны.

Столкнувшись с военными самолетами, Пазу и Сита из «Небесного замка Лапута» летят по небу на своем напоминающем птицу «Голиафе». Они попадают в сердце плавучего острова Лапута, нетронутая природа которого содержит технологии, которые могут быть потенциально агрессивными, если попадут не в те руки. До того как диктатор Муска активировал роботов-солдат, дети встречают робота-садовника, который ухаживает за растениями и животными. В самый разгар разрушений, когда каменные основания острова рушатся и грозят погубить с собой все что можно, именно корни гигантского дерева защищают детей и поднимают Лапуту в небесные просторы. Благодаря левитирующему камню, тайной формуле, произнесенной принцессой, но прежде всего вере героев, волшебное королевство улетает прочь, недостижимое для людей-вредителей.

Вера Миядзаки в одушевленность природы отражает древнюю веру в нерушимую связь человека с флорой и фауной. В неоднозначном — и часто трагическом — смысле прогресс уводит человека от его корней и вызывает дисбаланс в мировом порядке. Но правильно используемая техника позволяет обнажить разрушительное эго возмнившего себя всемогущим. Поскольку такие сюжеты едва избегают окончательной катастрофы, они побуждают нас с умом использовать технологические изобретения, но, прежде всего, никогда не забывать о любви к природе. В мультфильме «Принцесса Мононоке» приемной дочери богини-волчицы — «доброй дикарке» — понадобится принести в мир людей хаос и разрушение, чтобы с помощью лесных богов заставить человечество одуматься и вернуться к здравому смыслу. Аситака, как и зритель, носит отпечаток проклятия чудовищного вепря, который мстит за удары, нанесенные его миру. Он проходит путь посвящения, во время которого ощущает священную связь с миром, который помогает ему вернуться к самому себе. Герои Миядзаки обладают особым ощущением природы, которое высвобождает их внутренние жизненные силы. Будучи сторонниками самосовершенствования, они высоко несут факел надежды и борются за выживание всех существ — растений, животных и людей.

ПРЫЖОК АНГЕЛА

СИРОТЫ ЖИЗНИ

Дорога героя усыпана камнями. В основе метаморфоз лежит фундаментальное потрясение: траур, изгнание, появление чужака. Дети Миядзаки — сироты, как, например, Пазу и Сита, Мононоке, которую приютила волчица, или принцесса Навсикая, которая становится свидетелем убийства короля. Для многих одиночество — это дверь к приключениям. Хольс возвращается в свою деревню, которой угрожала опасность, только после смерти отца. До появления Бульмы Сон Гоку из «Драконьего жемчуга» — настоящий дикарь, живущий на горе, который только что потерял дедушку. Не имеющий родителей Наруто отвергнут своим племенем по неизвестной ему причине.

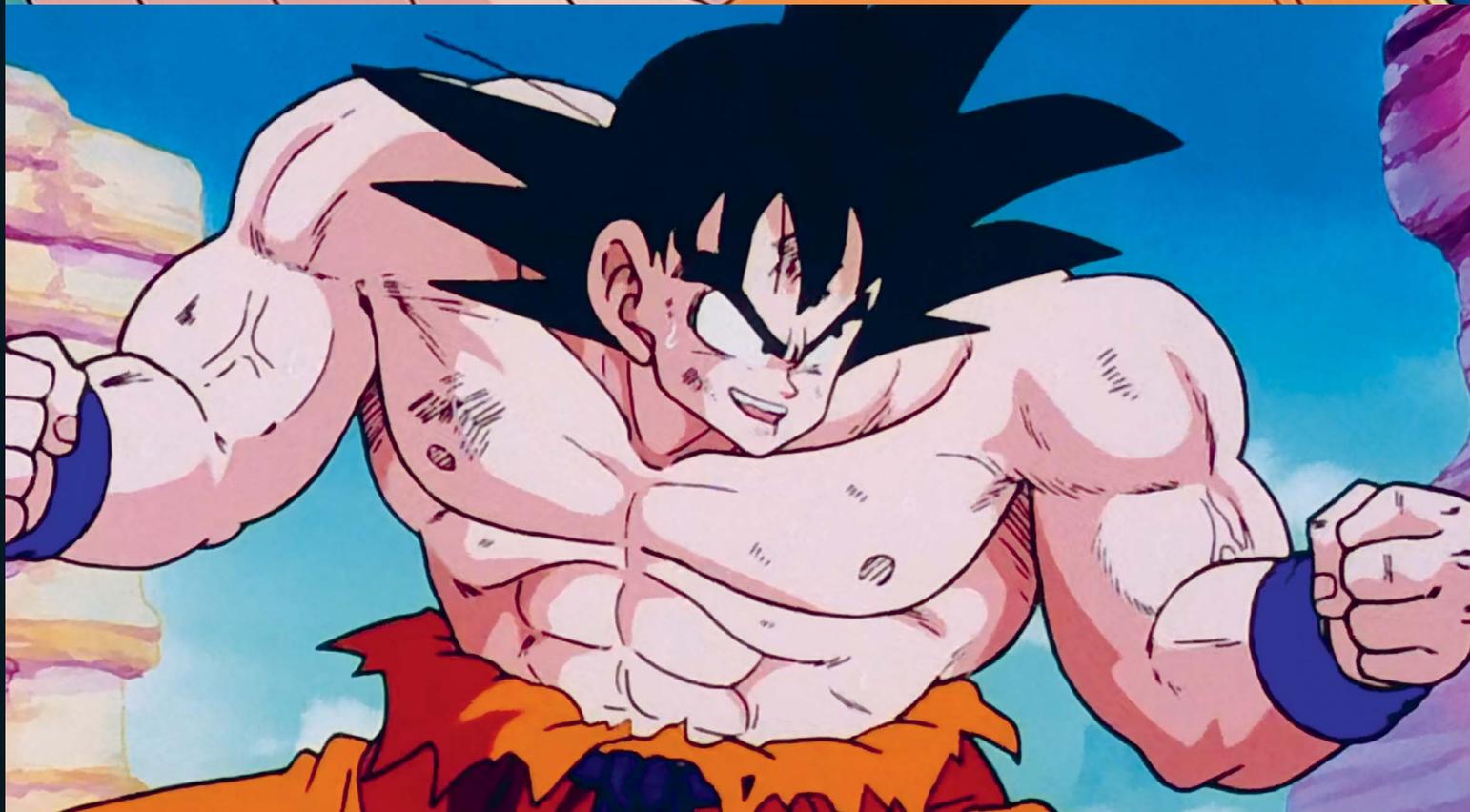
Миф об Эдипе — один из самых мощных в мировой истории. Людям приходится сталкиваться с загадкой, связанной с их рождением и истинной природой. Брошенные, нашедшие приют у добрых душ или же решительно одинокие, они путешествуют по миру, движимые угрозой, которую невольно навлекли на себя, или чтобы выполнить завещанное им задание. Сон Гоку, например, религиозно охраняет хрустальный шар своего деда. В аниме «Кинжал Камуи» (Ринтаро, 1985) Дзиро — герой, стремящийся «следовать своему пути». Изгнанный из своей деревни за убийство приемной матери, которого он не совершал, он обучается у монаха-воина Тенкая, который превращает его в ниндзя, теневого убийцу. Этот манипулятор толкает его на отцеубийство, якобы совершенное незнакомцем. Только овладение кинжалом и четкой задачей позволит Дзиро разгадать тайну своего происхождения. Бросившись на поиски сокровищ, он в итоге предотвратил заговор с потенциальными многочисленными последствиями и понял, кто он такой, отыскав при этом свою сестру.

Многие сироты из аниме сразу же узнаваемы, у них есть отличительные знаки на теле или очень необычная внешность, от обезьяньего хвоста Сона Гоку до спирали вокруг пупка Наруто и гибкого тела Луффи в «Ван-Пис». Знаки их проклятия или их избранности — это шрамы, татуировки или наросты, которые являются ключевыми для понимания семейной

загадки. Предначертывая судьбу, они символизируют необычное происхождение и обозначают их гибридную, даже сверхчеловеческую природу. Обезьяний хвост Сона Гоку — это подсказка к его сверхъестественному происхождению: по мере развития саги он узнает, что является сайяном, пришельцем с человеческим лицом. Стоит отметить, что «Драконий жемчуг» в значительной степени основан на великой классике китайской литературы, «Путешествии на Запад». В этом народном эпосе (У Чэнъэнь, XVI век) царь обезьян покидает родную гору в поисках духовности и бессмертия, что становится отправной точкой для серии его фантастических приключений. «Драконий жемчуг» повествует о сказочных странствиях молодого добродушного сироты, который стремится собрать семь хрустальных шаров. Обладая колоссальной силой и абсолютной невинностью, он один из немногих, кто может оседлать сверхзвуковое облако, — это знак его чистого сердца.

Еще один сирота, покоровший миллионы читателей и зрителей, озорной Наруто (в честь которого была названа манга Масаси Кисимото, адаптированная в аниме в 2002–2007 годах) стремится стать величайшим ниндзя-хокаге всех времен. Он хотел бы, чтобы все признали его достоинства, ведь он вырос без любви родителей. Но обсуждение его истинного происхождения под запретом. Молодой парень с безумной прической, кошачьими усами, вытатуированными на щеках, и таинственным символом вокруг пупка сначала не знает, что девятихвостый демон-лис, уничтоживший его деревню, был заточен внутри его тела. Брошенный из-за инвалидности Аллен Уокер («Ди.Грэй-мен», 2006–2008, по мотивам манги Кацуры Хосино) отмечен клеймом в виде креста на руке, обесцвеченных волос и пентаграммы-проклятия, выгравированной на левом глазу. Однако этот мальчик — избранный, экзорцист общины Тени, находящейся в конфликте с Тысячелетним Графом и его демонами Акума. Наделенные необычными способностями, все эти сироты должны будут пройти долгий путь посвящения, чтобы раскрыть свою истинную силу и величие.





«Ты же мальчик, ты должен пройти через испытания, побывать во многих местах и тренироваться. Ты знаешь только эти горы. Ты никогда не видел океана, правда?» Так умная Бульма в пилотной серии аниме-сериала «Драконий жемчуг» уговаривает Сона Гоку последовать за ней в поисках семи хрустальных шаров, разбросанных по всей планете. Воссоединить их — значит призвать дракона Шенрона, способного исполнить любое желание и воскресить мертвого. Она заманивает мальчика обещаниями увидеть города, людей, монстров и даже динозавров. Так начинается невероятная одиссея Сона Гоку, наивного юноши, который никогда не видел ни машин, ни девушек, ни мужчин, кроме своего деда.

Странствие-инициация — один из самых плодотворных краеугольных камней анимации. Как показал Джозеф Кэмпбелл в «Тысячеликом герое» — прикроватной книге Джорджа Лукаса («Звездные войны», 1977) и Джорджа Миллера («Безумный Макс»), — архетипы пронизывают мифы разных континентов и эпох. Отправная точка сюжета — призыв покинуть обычный мир, который движет героем: поиск сокровищ для Лuffy, уничтожение чудовища для Хольса, очищение Земли для Навсикаи и т. д. Открытие огромного мира влечет за собой множество проблем, приносит свою долю испытаний и столкновений со злом или трансцендентными силами. По пути герои-ученики решают самые сложные задачи и сталкиваются с самыми разными ситуациями и персонажами. Они получают спасительную помощь от людей, которых встречают на своем пути, создавая таким образом своеобразную вторую семью, основанную на общих ценностях и неизменной дружбе. Они тренируются и увеличивают свои силы для финального противостояния, битвы-кульминации, которая дает возможность исполнить их самые сокровенные желания и потенциально предлагает возродить все общество.

Развитие сил и сверхспособностей является необходимой частью многих историй взросления. Часто нестабильный герой в процессе обучения должен научиться направлять свои силы и эмоции в нужное русло. Сон Гоку совершенствует свое боевое мастерство у разных мастеров. Первый, Великая Черепаха, учит его культовой технике каме-хаме-ха — концентрации в руках энергии, направленной на врага. Ребенок-обезьяна принимает участие в многочисленных чемпионатах по боевым искусствам, чтобы посоревноваться с величайшими героями и завоевать главный титул. От «Драконьего жемчуга» к «Драконьему жемчугу Z» мальчик постепенно взрослеет, и типичная для первых серий фантастика сменяется научной фантастикой — мрачной и жестокой, наполненной межгалактическими сражениями с отвратительными злодеями, от Фризера до Маджин Бу и Селла. Сила Сона Гоку не перестает расти, пока он не передает эстафету своему сыну, Гохану, чей потенциал будет умножен в процессе развития сюжета, когда он достигнет стадии Супер-Сайяна 3. Что касается двухсот двадцати эпизодов «Наруто» (не говоря уже о его продолжении «Наруто: Ураганные хроники», 2007–2017), то они охватывают все этапы ученичества, ведущего к посвящению в хокаге. Если поначалу выходки Наруто заставляют его провалить вступительный экзамен (ведь он демонстрирует свои способности к метаморфозам, превращаясь в привлекательную обнаженную девушку), то вскоре он начинает проявлять исключительный талант. Ученик ниндзя получает уроки от величайшего сенсея и осваивает все новые и новые техники (теневое клонирование, расенган, режим Отшельника). Он сталкивается со своими врагами и пересекает разные локации по всему миру — например, Страну Волн и Лес Смерти. Защищая ценности клана и находясь в поисках своего места, он покоряет сердца жителей деревни и своих сверстников. Эту повторяющуюся тему сёнэн-манги можно найти, например, в аниме-сериалах «Блич» (2004–2012) или «Охотник x Охотник» (1999–2001, 2011–2014).

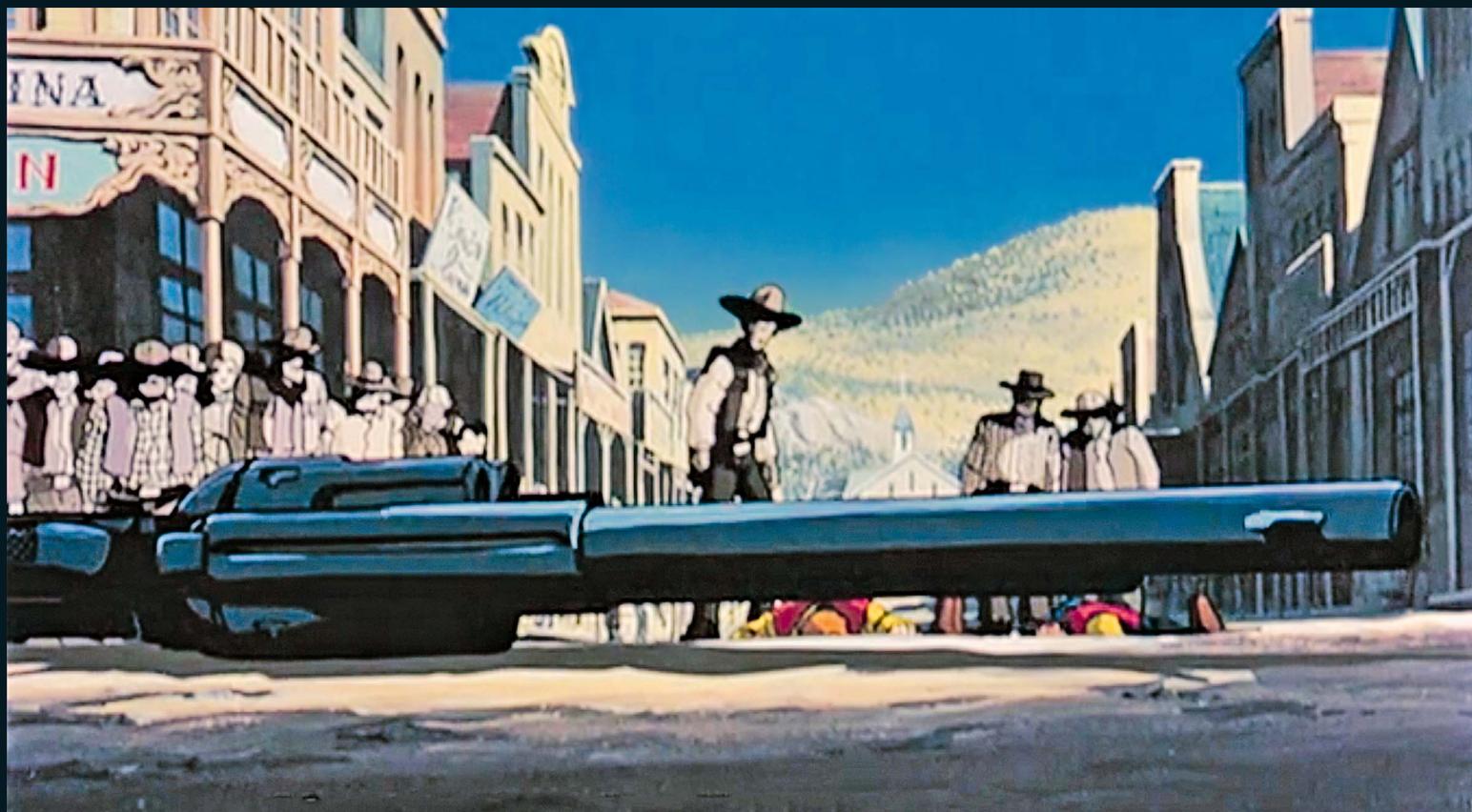
САМАЯ БОЛЬШАЯ В МИРЕ ПАЛАТКА

Истории инициации разворачивают неограниченные повествовательные дуги в различных вселенных с помощью неожиданных встреч, которые оказывают формирующее воздействие на героя. В «Галактическом экспрессе 999» на каждой остановке поезда Тэцуро исследует негласные законы планет, которые пересекает: прежде чем пройти окончательное испытание против механической королевы, готовой украсть его душу, он столкнется с бандитами или призраками. В романе «Кинжал Камуи», действие которого происходит в XIX веке, охота Дзиро за сокровищами приводит его из глуши феодальной Японии в холодную Россию и Новый Свет. Затерявшись на диких просторах, где ружья заменяют мечи, он сталкивается с индейцами и разбойниками. Такой сценарий позволяет перейти от одного жанра к другому, перенести ниндзя в западный ландшафт и обогатить социально-исторические проблемы, лежащие в основе поисков героя.

Знаковый джазовый сериал Синъитиро Ватанабэ «Ковбой Бибоп» (1998–1999) снят в жанре космической оперы: 2071 год, взрыв портала на Луне разбросал выживших по всей Солнечной системе. Охотник за головами с привлекательной внешностью Спайк плывет на своем корабле «Бибоп», чтобы выполнить работу по контракту и наесться досыта, путешествуя от Марса до Титана, Венеры или Ганимеда. Насыщенная действиями высадка в различных мирах воспроизводит атмосферу гангстерских фильмов или фильмов в жанре нуар, детективов, вестернов и даже фильмов ужасов, поскольку серии-«сеансы» названы в соответствии с музыкой или стилем (джаз, мамбо, вальс). Благодаря ретрофутуристической эстетике работа приумножает кинематографические отсылки, взятые из восточного и западного наследия, от «Люлена III» до Брюса Ли или Клинта Иствуда и образа Хана Соло, охотника за головами из «Звездных войн». Насыщенные образами титры — это в какой-то степени дань уважения Солу Бассу, создателю необычных заставок к фильмам Альфреда Хичкока и Отто Премингера. Широкий диапазон графических вселенных тонко переплетается с многочисленными гранями личности Спайка, скрывающего тяжелое прошлое.

КОРСАРЫ И БИЛЬБОКЕ

Успешный преемник «Драконьего жемчуга» в журнале Weekly Shōnen Jump, публикующем манги и известном во всем мире своими рекордными продажами, «Ван-Пис» Эйитиро Оды не имеет себе равных по размаху и необъятности энергии. Спрятанный где-то на Гранд Лайн «Ван-Пис» — легендарное сокровище. Сюжет скачет через океан пиратов и их черные флаги с черепами на флагах кораблей. Луффи с его своеобразным телосложением и неизменной улыбкой на лице повсюду таскает за собой соломенную шляпу. У него, однако, есть только одна мечта и навязчивая идея: стать королем пиратов. Его ничто не пугает — ведь он съел демонический плод, источник неизмеримой силы. Луффи — гибкий мальчик из резины, которого не могут пробить пули и который использует свои увеличивающиеся в размерах и растягивающиеся руки и ноги, чтобы поражать гигантов или взбираться на цитадели. Его сила и характер собирают вокруг него грозную команду. Мечник Зоро, повар Санджи и моряк Нами, обладающие сильными характерами, имеют не только четкие цели и исключительные таланты, но и прошлое, с которым им предстоит разобраться. Между пересечениями океана при высадке на берег обнаруживаются невиданные до этого места и самобытные цивилизации. От островов в форме грибов и гигантских рук до небесных островов, пиратских прибежищ или тайников с золотом — миры «Ван-Пис» полны чудес и экзотики, источников бесконечного графического чуда. Улитки используются как мобильные телефоны или камеры наблюдения, чайки доставляют газеты, а морские существа (например, рыба-кабан) вызывают восторг у толпы. Находясь под властью диктаторов, монстров или заклинаний, эти микросообщества демонстрируют извращение правительств — например, мальчик решительно борется с Городом рабов. Несмотря на свою дебоширскую внешность, Луффи не терпит несправедливости и противостоит тиранам всех мастей. «Ван-Пис», сочетающий экшен и слэпстик и не исключая трагических поворотов сюжета, — одно из самых масштабных комедийных произведений, когда-либо созданных анимацией, которое однозначно может позволить себе все.





Раблезианская комедия с ее карнавальной сущностью становится разрушительным оружием в борьбе против уступок, тирании или неизбежной катастрофы. Сон Гоку из «Драконьего жемчуга», Луффи из «Ван-Пис», Спайк из «Ковбоя Бибопа», а также Люпен III из «Замка Калиостро» (1979, Хаяо Миядзаки) — это настоящие гурманы, думающие только о еде, независимо от обстоятельств. Если этот троп — повторяющаяся раз за разом шутка (Сон Гоку, пожирающий свою миску риса), то он, прежде всего, вызывает безжалостный аппетит к жизни героев, которые готовы вступить в бой с разрушительными страстями — в частности, с диктаторами, угнетающими свой народ. Жизнь на полную катушку идет рука об руку с отказом от рабства. Луффи — беззаботный парень, но он засучивает рукава перед лицом любого беззакония и сражается, чтобы дотянуться до алчного мирового правительства своего магната. Герои несут в себе комическую силу, которая нарушает реальность, встряхивает постылый конформизм и пробуждает спящих.

Своеобразный мир «Ван-Пис» — это далекий отголосок первых проектов студии Toei, в которой дебютировал молодой Хаяо Миядзаки. Например, режиссер отвечал за запоминающуюся сцену финальной погони

в мультфильме «Кот в сапогах» (Киммио Ябуки, 1969), идею и приемы которой затем вновь использовал в своем первом полнометражном аниме «Замок Калиостро». «Я живу только ради приключений», — заявляет Эдгар из Камбриоля, названный так во французской версии «Люпена III» из-за разногласий по поводу прав на произведение. Хаяо Миядзаки заново изобретает очень популярную в Японии фигуру, придуманную мангакой Monkey Punch (Кадзухико Като), потомка Арсена Люпена Мориса Леблана. Миядзаки уже работал над несколькими эпизодами первых двух сезонов аниме-сериала «Люпен III» (1971 и 1977). В «Замке Калиостро» Люпен — архетипический джентльмен-аферист, который несется по дороге жизни со скоростью тысяча миль в час, обводя злодеев вокруг пальца. Он приезжает в европейское княжество, чтобы ограбить казино, но после этого мягкосердечный бандит отправляется спасать Клариссу — прекрасную принцессу, которую против воли удерживает в замке граф Калиостро, достигший могущества благодаря своей фабрике фальшивых денег и стремящийся заполучить спрятанное семейное сокровище. Еще одно доказательство разносторонности в изображении персонажа — новая интерпретация знакомой истории, «Люпен III: Первый» Такаси Ямадзаки, которая вышла в 2019 году.

За счет сочетания комичности и стремительно развивающегося действия (чего стоит, например, начальная погоня на двух лошадях) «Замок Калиостро» отличается от других мультфильмов своим бешеным темпом. Как и Кэри Грант в фильме «Поймать вора» (Альфред Хичкок, 1955), Люпен — многогранный персонаж со множеством замысловатых инструментов (в стиле Джеймса Бонда). Его попутчики — молчаливый мужчина, вдохновленный Джеймсом Коберном из «Великолепной семерки» (Джон Стёрджес, 1960), и старомодный самурай, приносящий в аниме дух Бусидо. Все средства хороши, чтобы помочь Клариссе. Действие происходит в замке с витыми башнями — дань уважения «Пастишке и трубочисту» (Поль Гримо и Жак Превер, 1953), более короткой версии будущего продюсера «Короля и птицы» 1980 года. Настоящий акробат, Люпен карабкается по крышам, постоянно балансируя на краю и чудом удерживающийся от падения в пустоту. Финальная схватка на вершине часов с неумолимо движущимися шестеренками, головокружительными прыжками и смертельным ударом, который раздавливает графа между двумя стрелками, — несомненно, жемчужина этой работы. В эпилоге срабатывание секретного механизма возвращает к жизни римский город, поглощенный водами, сохраненный таким образом от человеческой жестокости.

Эта дерзкая комедия, играющая с установленным порядком, носит бунтарский характер. Этика смеха как взрыва жизненных сил иногда более эффективна, чем эпическая сила. Но время от времени человек смеется, чтобы не плакать.

СМЕХ — МУЖСКАЯ ОСОБЕННОСТЬ

БУНТАРИ-МЕЛАНХОЛИКИ

Бандит-аристократ, галактический пират или охотник за головами с темным глазом — самые разные герои выступают против злоупотребления властью. Эти закоренелые мятежники не питают иллюзий относительно человечества, но сражаются вопреки всему, чтобы сохранить то, что могут. Альбатор (настоящее имя Харлок) с его длинными волосами и тонкими чертами лица, шрамом и повязкой на одном глазу — космический корсар-мятежник с устаревшими взглядами. Изгнанный с Земли, он скитается по космосу на своем корабле «Атлантис» (в японской версии «Аркадия»). По словам известного мангаки Лейдзи Мацумото, создавшего аниме-адаптацию этого произведения («Альбатор 78», Ринтаро), его знамя, украшенное черепом и скрещенными костями, является ярким способом выразить его убеждения: «Я живу свободно под своим собственным флагом и в соответствии со своими принципами, никогда не оглядываясь назад». Его железная воля борется с жестокостью людей и пришельцев, но его главная ценность — независимость. Неважно, нарушает ли он правила, навязанные развращенным правительством, или безжалостно истребляет сильных. Эти чем-то похожие на людей зеленокожие существа имеют подобный растению организм и хотят колонизировать Землю. Альбатор же считает себя неоднозначным героем, который стоит между добром и злом, но при этом неизменно предан своим друзьям, которых приютил на своем корабле. Стелли, маленькой девочке-сироте, которую он поклялся защищать, он предлагает свою окарину — инструмент, который своим звучанием окрашивает мрачную тематику сериала. Похожий меланхоличный ореол окружает вечного странника Маэтела в «Галактическом экспрессе 999», другой манге Лейдзи Мацумото, перенесенной Ринтаро на экран в 1978 году (в мультфильме, кстати, появляется и Альбатор). Вдохновленная фильмом Жюльена Дювивье («Марианна моей юности», 1955) героиня хранит молчание и носит траурную одежду. Она сопровождает Тэцуро в его путешествии, но их душераздирающая разлука усиливает элегический тон, оплакивающий потерю молодости и близких.

Хаяо Миядзаки мужественной культуре супергероев предпочитает персонажей, сочетающих свет и тень, силу и хрупкость. Если его детские пары чисты, то его взрослые герои более сложны и неоднозначны: от Люпена III, аморального разбойника-рыцаря, до Порко Россо — мизантропа и альтруиста одновременно. Страстно любящий самолеты, но испытывающий отвращение к человеческой природе бывший пилот итальянской армии, ставший охотником за головами, видел, как его друзья погибли в Первой мировой войне. Из-за этого он и приобрел свиной облик и ненависть к компромиссам: «Я лучше буду свиньей, чем фашистом». Порко хочет быть свободным, как птица, не обращая внимания на то, что армия охотится за ним за «непатриотическую подрывную деятельность» и «свиной эксгибиционизм». Он тащит за собой груз своей меланхолии, как будто то, что он остался в живых и пережил своих друзей, обрекает его на одиночество.

За стильной непринужденной энергетикой героев «Ковбоя Бибоба» скрываются пленники прошлого, которые оказались заперты в слишком хорошо запомнившихся воспоминаниях или не могут жить дальше из-за потери памяти. Когда Фэй наконец возвращает себе память, она обнаруживает, что у нее ничего нет и ей некуда идти, кроме как к Бибопу. Что касается Спайка, то его бесцеремонность и восхваление настоящего дают трещину при каждом повторении воспоминания, которое преследует его: дождливый вечер, в который он потерял возлюбленную и его судьба изменилась. Все дальше и дальше повествование звучит болезненными отголосками романтических сцен, в которых лепестки красных роз рассыпаются под дождем в обломках витража готического собора. Убегая от своего прошлого, Спайк чувствует себя так, словно живет во сне наяву, как сомнамбула. Столкнувшись со своими демонами, он сводит счеты с жизнью — это единственный способ утвердить свою свободу и убедиться в том, что он жив. Даже если в конце его ждет смерть.



ФРАНЦИЯ И ЯПОНИЯ

«Ходячий замок», Хаяо Миядзаки





«Король и птица», Поль Гримо



Одно время графические связи Франции и Японии были незаметны, тем более неожиданными и потрясающими они были при обнаружении. То, что имя Шарля Азнавура вдохновило Шарля Азнабле в научно-фантастической франшизе «Мобильный воин Гандам 00» (начатой в 1979 году), воспринимается как просто забавная шутка. Рисовые поля Хаяо Миядзаки в мультфильме «Мой сосед Тоторо» (1988), конечно, отдают дань японскому пейзажу, но они также чем-то обязаны виноградникам Альзаса, где режиссер проводил время. Фахверковые домики в «Ходячем замке» (2004) напоминают Кольмар — можно даже узнать дом Пфистер, двухэтажное архитектурное достояние Франции. Более того, Хаяо Миядзаки и Исао Такахата были очарованы формальной зрелостью фильма Поля Гримо «Пастушка и трубочист» (1953) — адаптации сказки Андерсена, в которой использовалось мастерское перо Жака Превера, что придало этому французскому мультфильму и политическое, и поэтическое измерение. Хотя эта версия, поспешно выпущенная продюсером, не была одобрена ее авторами, два будущих создателя «Гибли» чувствовали, что прокладывается радикально новый путь, далекий от привлекательной слащавости диснеевских сказок. Когда кто-то вызывает недовольство Короля Тахикардии, он дергает за веревку, которая открывает напольную плитку и отправляет незваного гостя в пустоту, а затем возвращается на место, как ни в чем не бывало. Ни капли крови не проливается в этой сцене абсолютной жестокости, которая имеет поразительное визуальное воздействие и глубоко прорабатывает пространство и метафорический подтекст. Это анимация высшего пилотажа, которая оставляет след на всю жизнь.

Иногда западные режиссеры тоже берутся за адаптацию манги. Японская история, близкая к европейскому комиксу, «Далеко по соседству» (1998–1999) рассказывает о возвращении зрелого мужчины в родной город, где он переносится назад во времени к четырнадцатилетнему себе, как раз перед тем, как его отец уходит из дома. Этой нашедшей успех мангой Дзиро Танигути покорила французских читателей и критиков больше, чем критиков в его родной стране, которые были обескуражены его эклектизмом. Под влиянием стиля гэгги, получившего распространение в послевоенный период, когда социальные проблемы решались в грубой форме, а также работ Энки Билала и Мёбиуса, Танигути постепенно разработал собственный одновременно реалистичный и наталкивающий



«Вершина богов», Патрик Имбер

на размышления визуальный ритм, в котором мысли о повседневной жизни или воспоминания переплетаются с духовными поисками героев. Бельгийский режиссер Сэм Гарбарски адаптировал «Далеко по соседству» в игровом фильме (2010), перенеся сюжет в маленький городок во Франции. В 2021 году француз Патрик Имбер адаптирует другую мангу Танигути — «Вершина богов» (2001–2003), основанную на романе Баку Юемакуры. Этот анимационный фильм — идеальное сочетание японских и франко-бельгийских традиций, которое начинается как журналистское расследование. Задача состоит в том, чтобы найти камеру легендарного альпиниста (который существовал в действительности) Жоржа Мэллори, бесследно исчезнувшего в канун праздника: покорил ли он все-таки «вершину мира» или нет? Впрочем, сюжет быстро переключается на метафорическое путешествие Хабу Джоджи (вымышленный персонаж). У одинокого альпиниста, немного мизантропа, есть только одна навязчивая идея — экзистенциальная: без кислорода взобраться на эти горы, которые столь же грандиозны, сколь и ледяны. Они поглощают тела без единого звука. В этих изломанных пейзажах, снятых с маниакальной суровостью, ничтожность человека, подчеркнутая размером кадров, идет рука об руку с его безграничной решимостью, которая становится апологией обретения свободы и угрозы смерти.



«Мазафакер», Сёдзиро Нисими, Гийом Ренар



В отдельных случаях японский режиссер и французский карикатурист работают рука об руку. В 2017 году Гийом «Беги» Ренар стал сорежиссером анимационной версии своего комикса «Мазафакер» (2006) вместе с Сёдзиро Нисими, который работал над анимационными фильмами «Игра разума» (Масааки Юаса, 2004) и «Железобетон» (Майкл Ариас, 2006) для Studio4 °C. В Dark Meat City, антиутопичной Калифорнии, жизнь отверженных обществом людей тяжела — а особенно для Лино с его круглой черной головой и его друга Винца с пылающим лицом скелета. После аварии на

мотороллере Лино мучают галлюцинации, те-ни некоторых героев кажутся ему чудовищами с щупальцами. Преследуемый таинственными людьми в черном, он оказывается втянутым в международный заговор, который постепенно раскрывает его истинную природу гибридного существа: в отличие от его матери, отец мальчика принадлежит к расе мачо, инопланетян, проникших на Землю, чтобы монополизировать ее ресурсы. Благодаря смешанной графике «Мазафакер» преодолевает все культурные границы. Он смешивает жанры — фильм-нуар, гангстерский фильм,

научная фантастика — и цитирует культовые картины, от «Вторжения похитителей тел» Дона Сигела (1967) до «Чужих среди нас» Джона Карпентера (1988). Даже без очков Джона Надо Лино способен вычислить сверхъестественных существ, которые скрываются под человеческим обликом, чтобы незаметно угнетать население. В «Мазафакере» Ренар и Нисими предлагают взрывной коктейль из смеси комиксов и манги.



Цвет-мечта

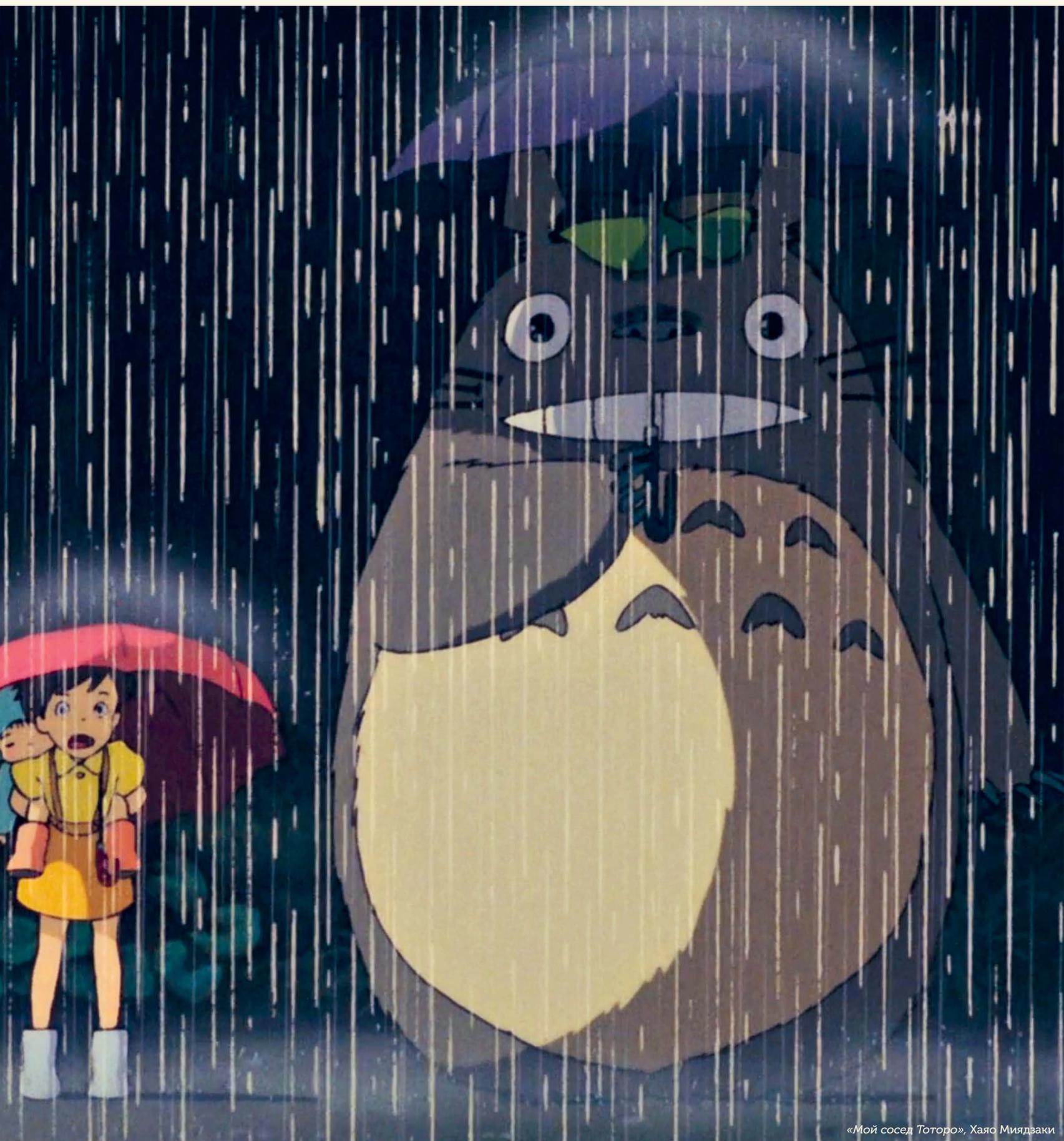
ЦВЕТ-МЕЧТА

Есть встречи, которые невозможно забыть. В 1963 году Хаяо Миядзаки и Исао Такахата еще не были знакомы друг с другом. Они ждали автобус, стоя бок о бок под дождем. Культовая сцена дождя, которую мы видим в «Моем соседе Тоторо» (1988) как будто запечатлевает в кинематографе эту положившую начало великому сотрудничеству встречу. Две девочки ждут автобус в лесной глуши, когда из леса делает несколько тяжелых шагов гигантское существо — что-то среднее между кошкой и пандой — и предстает перед глазами изумленной старшей девочки, Сэцуки. Она предлагает ему свой зонтик, прежде чем кот-автобус умчит их вдаль. Моментально узнаваемый образ Тоторо является символом «Гибли», который «присутствует» буквально в каждой работе студии. Кроме того, он становится символом чуда, которое вторгается в реальность, чтобы преобразить ее. Миядзаки, этот прославленный представитель японской анимации во всем мире, считается самым изобретательным творцом за всю историю. «Мой сосед Тоторо» настолько насыщен эмоционально и исторически, что его магический реализм связывает личное с универсальным. Этот большой зверек ведет маленьких девочек (и зрителей) через лес, населенный духами-защитниками. Обратите внимание: для того чтобы увидеть Тоторо, вам придется воссоединиться со своей детской душой. Этот путь проходит где-то между радостью детства и меланхолией.

Японские чудеса более разнообразны, чем заколдованные миры Диснея. Если драконы, говорящие животные и магические силы по своей природе существуют во вселенной сказок, мифов или героического фэнтези, то японская анимация полна параллельных миров, оторванных от повседневной реальности. Расположенные в зачарованном или ужасающем месте, они предлагают самые разнообразные способы найти тайные ходы, которые проведут героев по этому таинственному Зазеркалью. Персонажам предстоит восстановить баланс сил во Вселенной и осознать всю человечность своего существования. Эти миры, окрашенные в цвета сновидений, восхваляют игру воображения и художественное творчество. Они наполнены повествовательными и графическими иллюзиями — от русалки-поп-звезды до ожившей статуэтки кошки, рассказывающей свою печальную историю любви, от облачных городов до утопающих в зелени садов и ведьминских академий.

Прежде всего режиссеры обнаруживают неожиданные связи между реальным и чудесным, чтобы изобразить красоту природы и хрупкость существования в их самых незаметных проявлениях. Этот магический реализм, метаморфозы и преодоление границ пропитаны духовностью. Аниме, которое наделяет каждое растение или предмет движущейся жизнью, является его краеугольным камнем. Здесь также присутствуют духи, освященные синтоистской или буддийской традицией, — проще говоря, тысяча чудес, в которых запечатлена поэзия реальности. Самая настоящая магия в прямом и переносном смысле.





НА КРАЮ СКАЗКИ

Сказка — это универсальный способ изображения чудесного: его очарование имеет естественный, «очевидный» облик. Говорящие животные, волшебные существа и духи связывают видимое и невидимое.

В своем стремлении стать «Диснеем Востока» студия Tōei Dōga (созданная в 1956 году) начала выпускать по одному анимационному фильму в год, вдохновляясь то китайскими сказками («Легенда о Белой змее», 1958, «Путешествие на Запад», 1960), то классикой западной детской литературы («Путешествия Гулливера», 1965, «Кот в сапогах», 1969). Первое произведение Тайдзи Ябуситы было вдохновлено китайской легендой о белой змее. В этой истории женщина-змея, влюбленная в простого смертного, противостоит монаху, истребляющему духов. В сказке, ставшей предметом нескольких адаптаций в родной стране, фигурирует двойственная фигура — либо влюбленная, либо злая. Анимационная версия Tōei подчеркивает неизменную любовь пары, несмотря на ее противоречивую природу. Небесный дух, превращенный в принцессу, готов отдать свое бессмертие ради воскрешения юноши, потерявшего жизнь в столкновении с монахом. Сраженный силой их чувств, монах в конце концов дает им свое благословение: солнце успокаивает бурю, и влюбленные плывут навстречу своему будущему, следуя типичному для жанра счастливому финалу.

Хоть адаптация сказок и является классикой детской анимации, некоторые режиссеры расширяют ее проблематику, добавляя актуальные темы. «Принцесса Аритэ» (Сунао Катабути, 2001) — это история о феминизме. Мятежная принцесса, запертая своим отцом в темнице, чтобы ждать будущего мужа, не согласна с таким «приговором» и постоянно сбегает, чтобы исследовать реальный мир. Она не смирилась со своей участью и полна решимости добиться всего самостоятельно. Колдун добивается ее расположения, уничтожив ее «злой мятежный дух»: он превращает ее в послушную принцессу и запирает в старом разрушенном замке посреди обезвоженной земли. Но все же девушка не смиряется,

и наступает время битвы: героиня сбегает, сбросив одежды из дорогих тканей, и крадет изумруд у водяного змея, чтобы вернуть воду в деревню и уничтожить гнусного колдуна-тирана.

Аниме Исао Такахаты «Сказание о принцессе Кагуе» (2013) также обличает угнетение женщин при дворе. В своем фильме-завещании режиссер переносит на экран известную японскую легенду о лунной принцессе, отправленной на Землю, чтобы утолить свою чрезмерное любопытство и интерес к людям. Обнаруженная стариком в побеге бамбука, Кагуя чудесным образом на глазах вырастает в необыкновенную красавицу. Принцесса, которая раньше была свободной и жила в единении с природой, попадает в город для встречи с богатыми женихами и теперь должна познать всю тяжесть этикета и подчинения строгим правилам. Узнав о несчастье девушки, небесные существа спускаются с Луны, чтобы забрать ее домой. «Сказание о принцессе Кагуе» — это философская притча и художественный манифест. Обращаясь к различным стилям, Такахата намерен «избежать сказочности во имя реалистичности», даже внутри сказочного повествования. Так, реалистические рамки сюжета — детство в лесу, жизнь при дворе — лишь изредка нарушаются появлением чудесного — рождение девочки в стволе бамбука, обнаружение золота, буддийская свита. Сюжетная линия возрождает оригинальный стиль художника, который отдает предпочтение эскизным наброскам — простым и незавершенным — для ретрансляции японского принципа моно-но аварэ¹. То есть эфемерного, мягкого и меланхоличного чувства, испытываемого человеком при соприкосновении с миром. Многоморфное чудесное окутывает реальность поэтической дымкой и отражает самые мимолетные чувства.

¹ Термин буквально можно перевести как «печаль, горе, жалость, сострадание к вещам и предметам» или «печальное очарование вещей, жизни или мира». Он означает непостоянство и быстротечность вещей, людей, мира и одновременно чувство созерцательной, светлой, нежной грусти или тоски по их уходу. — Прим. ред.





Говорящие животные, которые встречаются как в баснях Лафонтена, так и в мультфильмах Уолта Диснея, — это заветная мечта всех детей. Анимация никогда не переставала изображать эту волшебную фантазию о возможности общаться вне биологических рамок. Собаки, белки и птицы становятся или главными героями мультфильмов, или их верными спутниками. История любви к Белой змее рождается из чувства сострадания к отвергнутой всеми рептилии, которую продают на рынке. Помимо женщины-змеи и ее служанки-рыбы, молодого человека сопровождают панда и лиса, становящиеся эхом его эмоций. Что касается бестиария, придуманного Осаму Тэдзукой, то он настолько богат, что Дисней даже обвиняют в плагиате его мультсериала «Лео, король джунглей» (1966–1967) в «Короле Льве» (1994). Однако вместо того чтобы подать иск на студию, Tezuka Productions в 1997 году выпустила собственный полнометражный фильм, режиссером которого стал Ёсио Такэути. Теперь уже отец семейства, Лев сражается в последней битве, защищая джунгли от отчаянно желающего заполучить лунный камень авантюристов, чтобы передать его своему сыну. В своей экранизации повести Кэндзи Миядзавы «Ночь на Галактической железной дороге» (1985) Гисабуро Сугии превращает детей из повести, Джованни и Кампанеллу, в человекоподобных кошек. Такой выбор усиливает сказочную особенность межзвездных путешествий, которые смягчают грусть одиночества и затягивают раны, нанесенные повседневной жизнью.

Есть в анимации и животные с острыми языками, которые играют более оригинальные и неоднозначные роли. В фильме Исао Такахаты «Госю-виолончелист» (1981) звери становятся музыкальными наставниками. Они бросают вызов неуклюжему музыканту, чтобы помочь ему осилить Шестую симфонию Бетховена. В фильме «Принц Севера» медведь Коро — помощник героя-одиночки, а белка Чиро и сова Тото, сидящие на плечах Хильды, дают ей советы, будто ангел и дьявол. Тото, шпион волшебника, нашептывает героине ужасные вещи и пытается заставить ее перейти на сторону зла. В фильме «Возвращение кота» (Хироюки Морита, 2002) Хару спасает жизнь коту, застрявшему посреди проезжей части. Каково же ее удивление, когда кошка встает на задние лапы, чтобы лично ее поблагодарить! Ничто в такой реалистичной обстановке не предполагало вторжения чудесного. Может быть, это сон, как решает Хару после

ЖИВОТНАЯ ФЕРМА

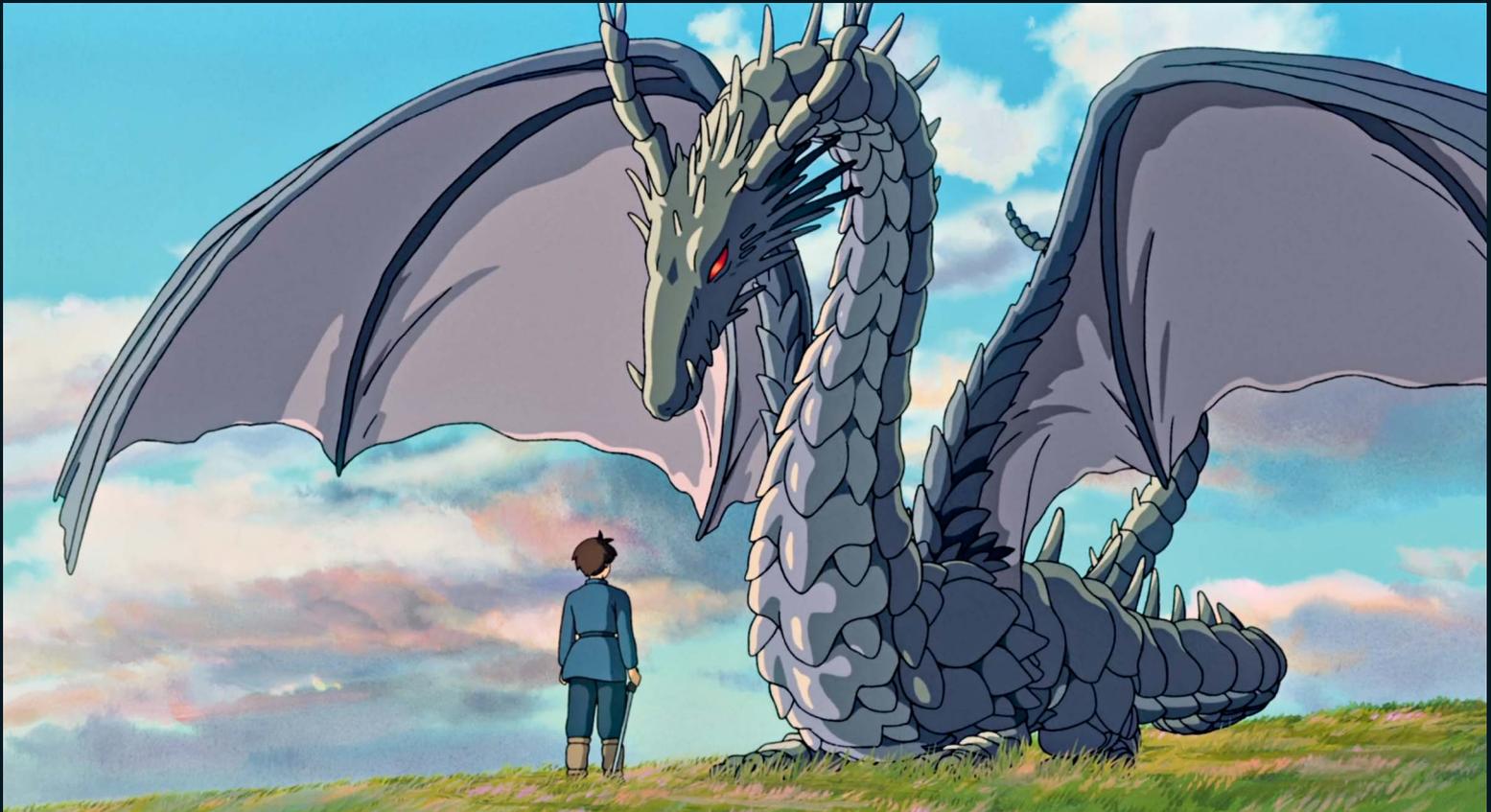
ночной встречи со свитой кошек, стоящих на двух лапах? Эта странная процессия с большой торжественностью несет кошачьего короля, который прибыл на церемонию, чтобы женить своего сына. Но будьте осторожны — некоторые звери стремятся заполучить человеческие души. Лохматый король похищает девушку, заставляя ее отрастить усы. В фильме «Сквозь слезы я притворяюсь кошкой» (Дзюнъити Сато, Томотака Сибаяма, 2020) Миё ждет еще одна неприятная встреча: старшеклассница заключает «фаустовский» договор со странным существом, наполовину человеком, наполовину кошкой. Оно убеждает ее принять маску, чтобы вселиться в тело кошки Таро, принадлежащей мальчику, в которого влюблена героиня. После того как Миё дает согласие, она попадает в ловушку коварного духа, который крадет не только ее лицо, но и личность.

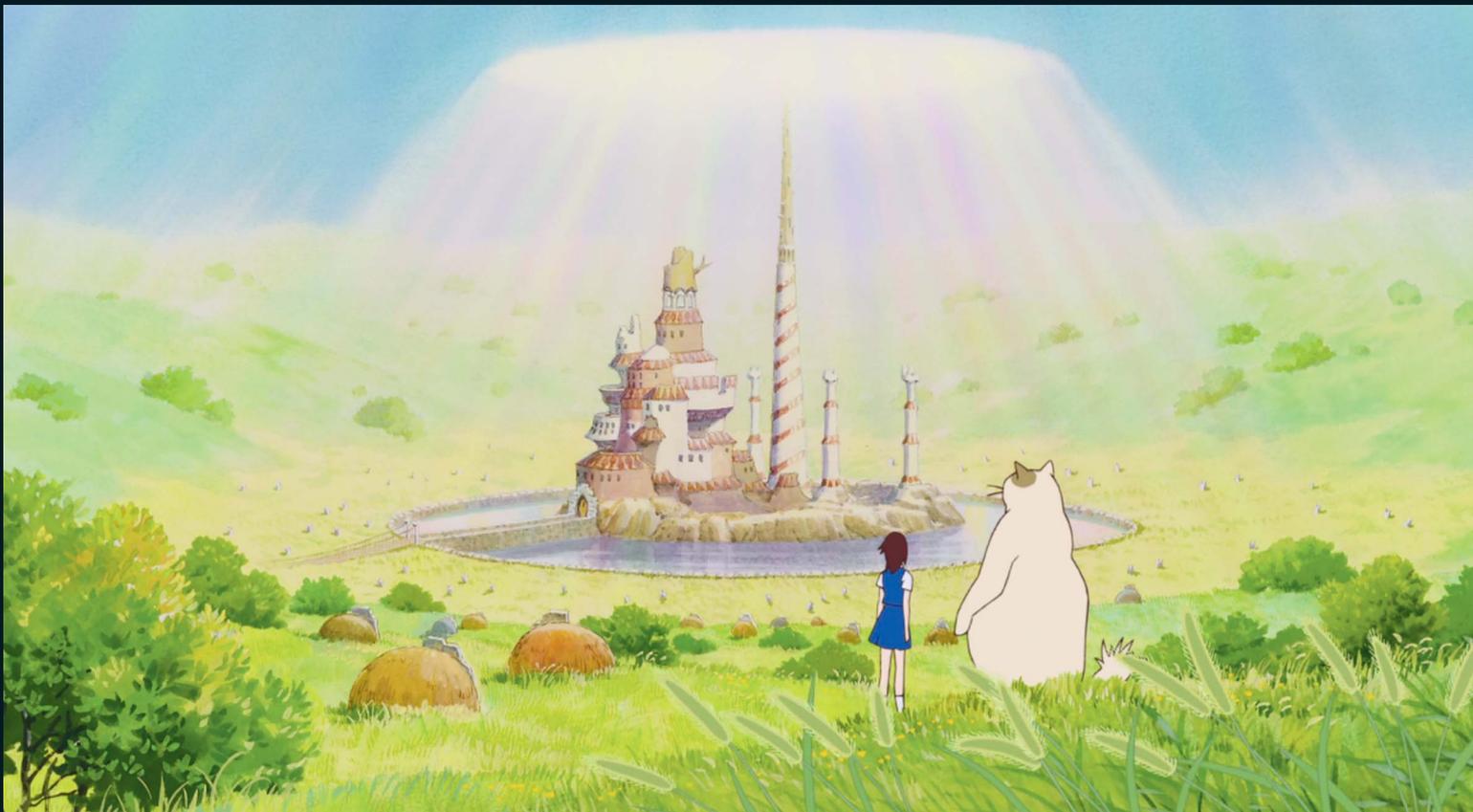
Как и в классических сказках, в героическом фэнтези полно ведьм, драконов и духов. Главный принцип фантастики, магия — белая или черная, добрая или злая — является для этого жанра чем-то абсолютно нормальным. Она не вызывает удивления не только потому, что главные герои овладели ею, но и потому, что они считают совершенно нормальной такую сторону реальности. Присутствие невероятного вместе с необычными приключениями воздействует как на персонажей, так и на зрителей, которые согласны верить во все происходящее на протяжении всего повествования. Действие этих произведений разворачивается в принципиально другом месте, принципиально другом мире, который резко отличается от реальности. Юная Софи в «Ходячем замке» становится морщинистой старушкой. В «Сказаниях Земноморья» (2006) Горо Миядзаки перенимает эстафетную палочку от своего отца (который всегда мечтал адаптировать книгу Урсулы К. Ле Гуин на экране), но с трудом может отдалиться от его влияния. Дракон, волшебный меч, могущественный маг, злой двойник, чародеи, стремящиеся к бессмертию, — ни один ингредиент не пропал из этого идеального коктейля героического фэнтези. Возрожденный фильмами Питера Джексона «Властелин колец» (2001–2003) и сериалом «Игра престолов» (2011–2019) жанр предоставляет зрителям столь желанную смену декораций: он возрождает фольклор и верования, уходящие в глубину веков.

Что до мифов, аниме «Арион» (1986, Ёсикадзу Ясухико) воскрешает греческих богов Олимпа в яркой истории об обрядах, а «Будда: Великий поход» (2011, Кодзо Морисита) и «Будда 2» (2014, Тосиаки Комура) переносят на экран мангу Осаму Тэдзуки, посвященную долгому пути будущего Будды к просветлению. Рожденный для того, чтобы стать наследником престола, принц Сиддхартха как никто другой видит страдания людей от рабства, кастовой системы и варварских войн древней Индии. Если его друг Тата, представитель низшего класса, может переродиться в тело любого животного, то Сиддхартха направляет свою светосильную ауру на зверей, «низших» и даже на своих врагов. Оставив золото своего дворца, он отправляется в духовное путешествие, чтобы достичь просветления и указать своему народу путь к возрождению. Между демонстрацией зверств и духовных поисков эта одиссея возрождает оригинальную легенду о Будде для молодого поколения. К сожалению, провал двух первых фильмов стал причиной задержки выхода последней части этой трилогии.

АБРАКАДАБРА

В совершенно противоположном направлении действует мультфильм «Ведьмина служба доставки» (1989) — он вплетает древние верования предков в сердце современного города, вдохновленного Европой. Такой подход объясняется тем, что современность с ее верой в технический и научный прогресс привела к исчезновению магии и ослаблению религии, стала источником разочарования, с которым аниме Миядзаки борется собственным мощным оружием — воображением. Кики и ее черный кот попадают в реальный мир, но людей абсолютно не удивляет вид девочки, летящей на метле. Старый часовщик даже рад ее появлению, ведь он уже давно не видел ведьму. Таким образом, присутствие магии на Земле кажется обществу чем-то абсолютно естественным. Получив теплый прием от местных жителей, Кики открывает небольшое дело по доставке товаров, что как нельзя лучше подходит ее особым талантам. Кики использует свои способности, чтобы найти свое место в обществе, помочь друзьям и даже спасти их. Она не нарушает баланс мира. И, напротив, инопланетные существа, попадая в повседневный мир, вызывают хаос, поскольку нарушают существующий порядок мира, несмотря на свою совершенно человеческую внешность, — например, в аниме-сериале «Несносные пришельцы», стоящего у истоков двух мультфильмов Мамору Оси («Несносные пришельцы: Только ты», 1983, и «Несносные пришельцы: Прекрасная мечтательница», 1984).





ТАЙНЫЕ

Магические миры в аниме соседствуют с реальным. Главные герои неожиданно обнаруживают в себе способности создавать мосты, ведущие в эти параллельные реальности — они следуют за причудливыми существами, открывают тайные ходы или натываются на волшебные предметы.

Кот — один из самых частых проводников в магические миры. В мультфильме «Шепот сердца» (1995, Ёсифуми Кондо) юная Сидзуку проявляет интерес к Муну, который едет с ней в метро совсем как человек. Она отправляется в старый антикварный магазин, где находит статуэтку Барона — существа, которому «Гибли» позже посвятит отдельный полнометражный мультфильм («Возвращение кота»). Две вселенные сосуществуют параллельно повседневной жизни Хару, изменившейся после встречи с кошачьим народом. Голос из другого мира наводит ее на след Кошачьей Канцелярии. В волшебном хаосе, который напоминает приключения Алисы в Стране чудес, девочка появляется в кукольном домике Барона, который готов ей помочь. Похищенная приспешниками короля, она переносится в таинственную страну через зеркальные двери, открывающиеся в небе, в результате уменьшаясь в размерах и начиная свое превращение в кошку. В аниме «Мэри и ведьмин цветок» (2017, Хиромасе Йонебаяши) девочка следует за черной кошкой через лес к сверкающему цветку. Мэри не может представить, что ведьма жаждет лишь силы этих цветов. Она входит в лес, который окутывает плотный туман, несмотря на типичный для сказки запрет. Перейдя через небольшой каменный мостик, она обнаруживает спрятанную под деревьями древнюю метлу и волшебный голубой цветок. Получив метку на руке, Мэри теперь может отправиться на этой метле в Академию колдовства Эндора — ледяный парк аттракционов на парящем утесе (чем-то напоминающий «Небесный замок Лапута» Миядзаки).

Обычные на первый взгляд девушки сталкиваются с находящимся за гранью реальности миром, управляемым не поддающимися пониманию правилами. Перед тем как отправиться в странствие по волшебному миру, Мэри жутко скучала в доме своей двоюродной бабушки. Апатию и неуверенность в себе испытывает и Аканэ в аниме «В стране чудес» (2019, Кейити Хара) — пока в лавке ее тети не появляется алхимик Гиппократ и не превращает ее в богиню Зеленого ветра. Только спустившись в подвал, наполненный волшебной аурой, Аканэ переступает порог, который приводит ее в Страну чудес. Она пробегает по паутинному мосту, проскакивает через черную дыру и приземляется на красочном пшеничном поле: ее путешествие началось. В «Унесенных призраками» (Хаяо Миядзаки) такая же маленькая девочка грустит из-за переезда в новый город. После того как ее родители заблудились на старой лесной тропе, усеянной священными статуями, она упрасивает их повернуть назад. То же самое происходит, когда они попадают в бесконечный темный туннель с гуляющим ветром. Разлом в пространстве и времени ведет в пустынный город — старый парк развлечений, по мнению ее рационального отца. Но это не так: реальность трескается, меняет свою текстуру и правила. Пока взрослые поглощают тающие во рту блюда, Тихиро переходит мост, ведущий в роскошные традиционные бани. Ее тут же прогоняет молодой Хаку, который знает обо всех опасностях, ожидающих того, кто «пахнет человеком», особенно после наступления темноты.

В отличие от предыдущих примеров, Аояма из «Тайной жизни пингвинов» (2018, Хироясу Исида) — мальчик, который обладает высоким интеллектом и потому применяет методы научного анализа по отношению к сверхъестественным явлениям. Пингвины действительно появляются из бутылок от колы, размножаются в городе, а затем обустроиваются около воды, появившейся посреди поля. Это ворота в сюрреалистическую вселенную и метафизический конец света, который приводит мальчика в восторг. Все эти тайные ходы и зеркала, стирающие границы реальности, вызывают божественных духов и открывают дорогу в удивительные места.

ПРОХОДЫ

ПЛАВУЧИЙ ОСТРОВ И ПОРОЧНОЕ БОЖЕСТВО

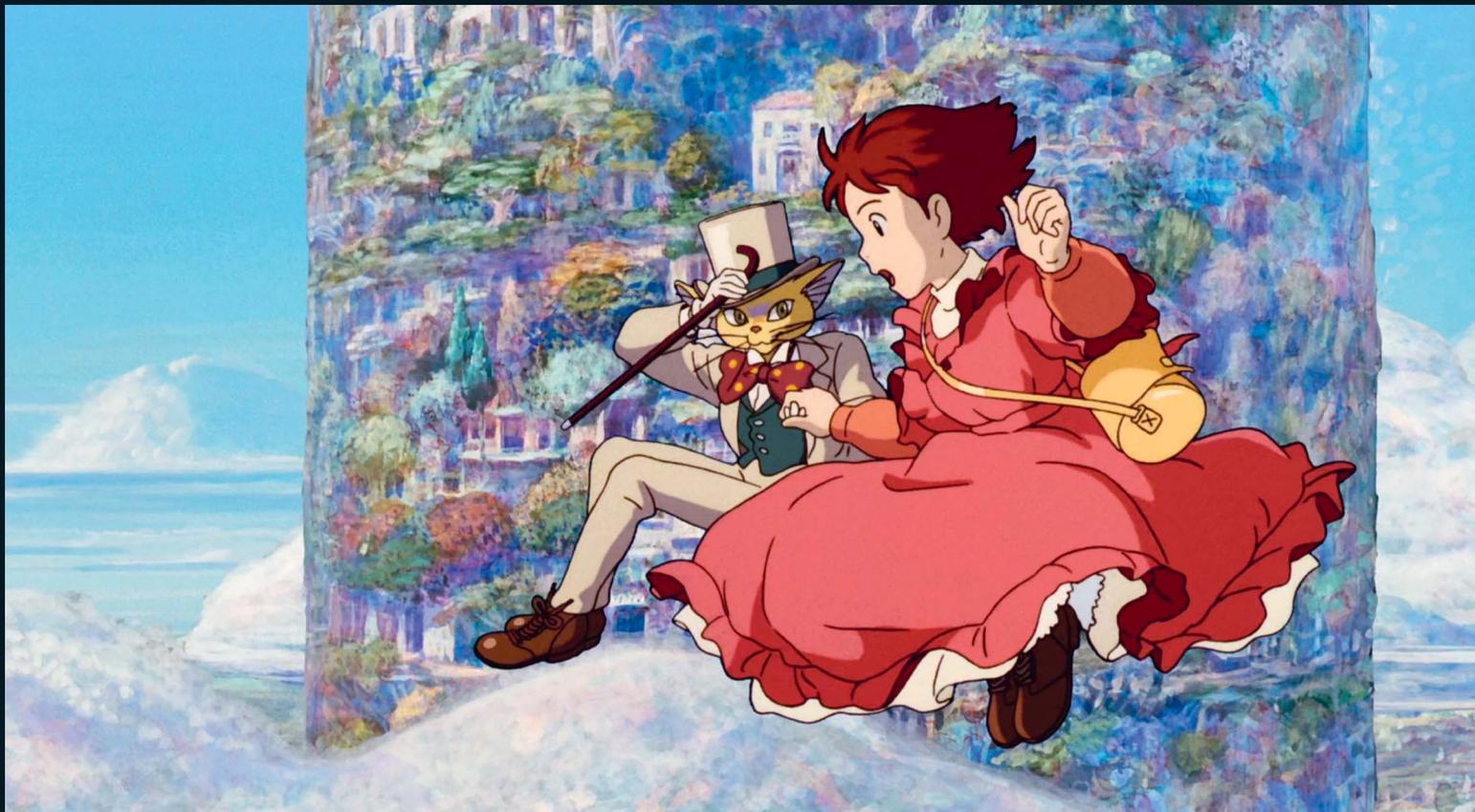
Волшебные миры — безграничный простор для графических экспериментов. Дизайн городов и населяющих их существ ограничен лишь силой воображения и умением карандаша, так что чудесное в аниме поражает восприятие зрителей и усиливает ощущения от просмотра в десятки раз.

«Шепот сердца» с его историей внутри истории проливает свет на механизмы, которые создают подобные утопии. В перерыве между угнетающими мыслями об учебе и окрыляющим чувством первой любви Сидзуку ищет свой собственный путь. В антикварном магазине она обнаруживает статуэтку меланхолично выглядящего кота по имени Барон. По примеру своего друга Сэйдзи, ученика скрипичного мастера, она начинает писать роман. В мгновение ока приключения Барона и Сидзуку в сказочном мире оживают на наших глазах. Мир, созданный фантазией девочки, — полная противоположность ее повседневной жизни. В своей единственной режиссерской работе покойный Ёсифуми Кондо (умерший в возрасте сорока семи лет) опирался на эстетические принципы двух мастеров студии «Гибли» — социологический реализм Исао Такахаты, переплетенный с безудержной фантазией Хаяо Миядзаки. Миядзаки активно участвовал в проекте и позаботился о необычных переходах между сценами. Нарисованные художником Наохисой Иноуэ, чей стиль очень характерен, декорации сказки оживают в огромных импрессионистских картинах, образуя воздушное и мерцающее пространство с небоскребами из пены, облачными башнями и астероидами, сотканными из драгоценных камней. Между сменой тональностей и восхвалением ремесла творца, которое проходит через весь мультфильм, именно анимация поражает зрителя больше всего, благодаря своей способности воплощать самые невероятные вселенные.

От странствующего замка до плавучего острова Лапута и Токсичного леса — работы Хаяо Миядзаки запоминаются фантазийными мирами, переполненными причудливыми локациями и существами. Пожалуй, один из самых фантастических миров мастера показан в «Унесенных

призраками». Девочка оказывается пленницей богатых старомодных купален, наполненных божествами, столь же завораживающими, сколь и пугающими. Чтобы вернуть своим родителям человеческий облик, героине ничего не остается, как работать на ведьму Юбабу. Лишенная своего настоящего имени, она ослабевает, а ее тело начинает становиться призрачно-прозрачным. Однако она засучивает рукава, чтобы противостоять трудностям. На ее пути ее подбадривает Хаку, заколдованный мальчик, который превращается в белого дракона. Став служанкой общественных бань, Тихиро принимает всевозможных синтоистских духов — от Безликого до Речного божества, от призраков в бумажных масках до бога в форме гигантской редьки.

История о русалочке, мечтающей стать маленькой девочкой, «Рыбка Поньо на утесе» (2008) — это своеобразный пересказ «Русалочки», классической сказки Андерсена, экранизированной студией Тōei в 1975 году и Диснеем в 1989 году. Мультфильм, нарисованный полностью вручную, в пастельном детском графическом стиле, начинается с видов морского царства, полного чудесных жителей. Волшебник Фудзимото с длинными рыжими волосами и в полосатом фраке окруженный пузырьком света, создает великолепное зрелище, сидя в своей лодке на ножках. У его дочери Брунгильды (имя взято из германской мифологии) человеческое лицо и тело рыбы. Жажущая познать широкий мир, она пользуется тем, что ее отец отвлекся, чтобы сбежать при помощи полупрозрачного цветка-медузы. Выброшенную на берег вместе с мусором героиню спасает мальчик Сосукэ, который называет ее Поньо. Попробовав каплю его крови, девочка начинает превращаться в человека. Чтобы суметь присоединиться к своему другу, она катается на гигантских волнах, которые грозят поглотить город. Поньо, словно энергетический шар, переносит чудесное в самое сердце реальности. Несмотря на угрозу погружения под воду от вызванного ей цунами, все вокруг находят свой повод для веселья и приключений. «Рыбка Поньо на утесе» — это ода фантастике, наэлектризованной силами чуда, которые нарушают все биологические законы, чтобы примирить человека и природу.



КАМЕШКИ ДЛЯ МАЛЬЧИКА-С-ПАЛЬЧИК

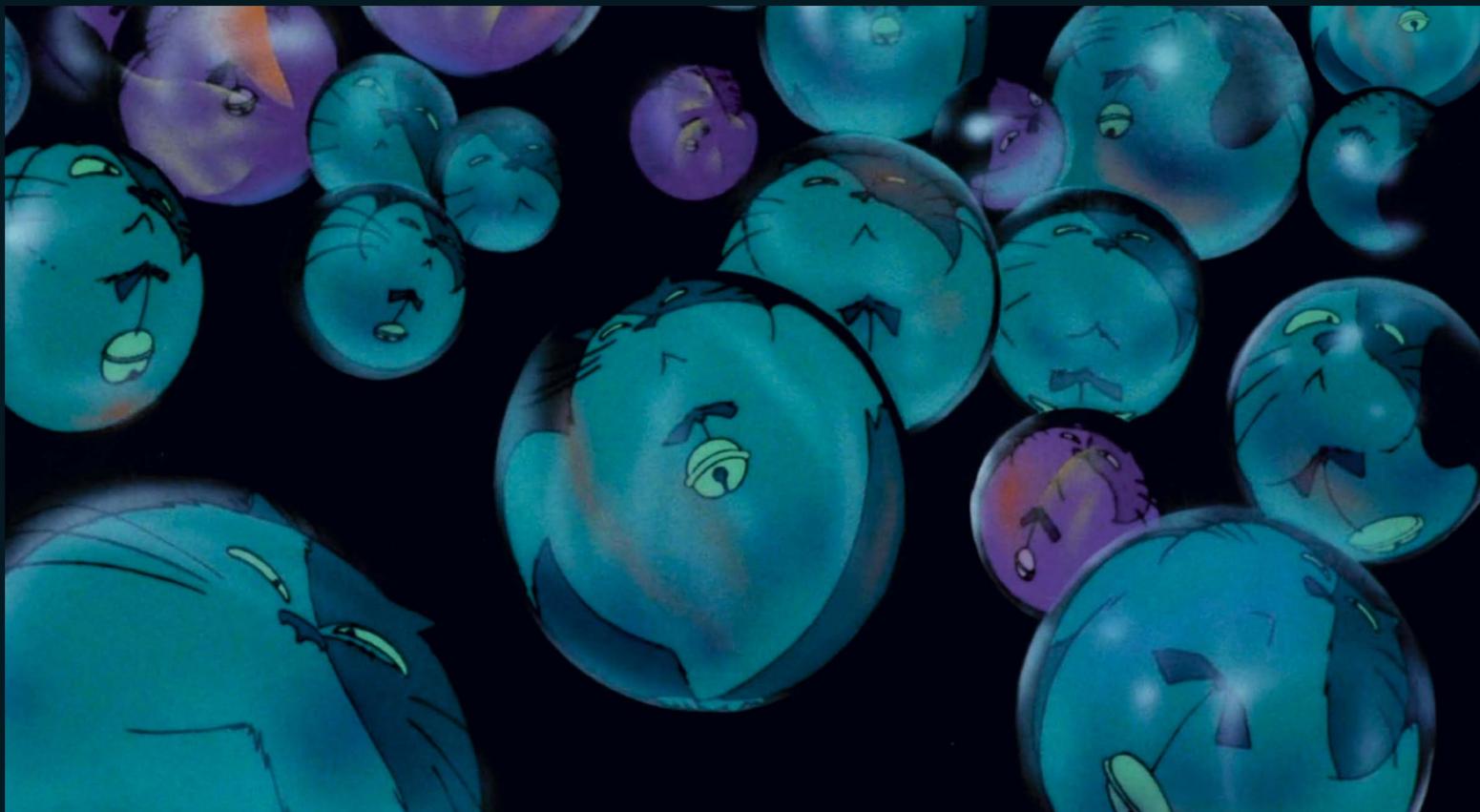
Что сможет лучше преобразить реальность в мгновение ока, чем безграничная изобретательность детей? Аниме Ринтаро «Лабиринт» (короткометражный фильм «Мани Мани», 1987) — это вольный пересказ «Алисы в стране чудес». Он проходит сквозь все уровни воображения маленькой девочки, следующей за своим котом Цицероном. После входа внутрь часов и погружения в зеркало клоун ведет ее в движущийся театр ее бессознательного, искаженный мир, полный призрачных силуэтов, невесомых поездов и падающих, как домино, картонных человечков.

Мультфильм «Мой сосед Тоторо» Хаяо Миядзаки превозносит чистый и незамутненный взгляд на мир юных детей — единственных, кто способен вступить в контакт с духами леса. Чудесное приобретает духовный оттенок. Когда Мэй и Сацуки переезжают в деревню, чтобы быть ближе к своей болеющей матери, они встречают волшебных существ, которые плавно становятся частью их повседневной жизни. Девочки совершенно не удивляются мистическим существам, помогающим им заглушить боль от проблем. Быть может, режиссер, которому в детстве болезнь матери причиняла сильные страдания, фантазировал о волшебных друзьях, защищающих детей в материнском коконе леса. Возвышая странное до величественного, он соединяет бесконечно малое и бесконечно великое — от крошечных жуков, появляющихся в титрах (ящериц, гусениц, кузнечиков), до гигантского камфорного дерева, в котором живет Тоторо.

Вспомним, что черных чернушек, маленьких духов сажи, могут обнаружить только дети. А с помощью ведра с отверстием на дне Мэй может увидеть желуди, рассыпанные, как камешки в «Мальчике-с-пальчик».

Это импровизированное увеличительное стекло проливает свет на невидимое и предвещает появление маленького белого, полупрозрачного Тоторо, прыгающего по траве. Мэй следует за ним в туннель из листьев, который ведет к корням дерева. Затем она падает вниз в высокий колодец из зелени, в котором и находится большой Тоторо. Наконец, кот-автобус — безумное и фантастическое средство передвижения, которое сначала помогает Сэцуки найти младшую сестру, когда та потерялась в деревне, а затем везет детей к больной матери.

Способность видеть малейшие детали лежит и в основе «Ариэтти из страны лилипутов» (2010), сценарий к которой написал Миядзаки, а режиссером выступил Хиромаса Йонебаяси, которому студия «Гибли» захотела протянуть руку помощи. Молодой парень со слабым сердцем отдыхает в токийской деревне перед серьезной операцией. В старомодном саду семейного дома Сё учится замечать микроскопическую красоту, скрытую буквально в травинках. Как только он приходит в дом, ему кажется, что он видит маленькое существо, убегающее в укрытие. По словам его деда, в доме живут крошечные люди. Его бабушке, мечтающей подарить им кукольный домик, так и не удалось их увидеть. Семья юной Ариэтти — это род воров, находящийся на грани вымирания, и они делают все возможное, чтобы скрыться от человеческих глаз. Ее скромное жилище, устроенное в подполье, состоит из мелких предметов, добытых у хозяев. Кусок сахара для нее — добытый непосильным трудом трофей и настоящее сокровище. Сё удастся установить с Ариэтти дружеские и доверительные отношения. В отличие от Мэй, которая казалась ростом с зуб огромного Тоторо, непропорциональность веса героев подчеркивает угрожающий гигантизм мужчин, которые стремятся монополизировать все в этом мире.



«Печальная Белладонна», Эйити Ямамото



アニメソング

104

ПУТЕШЕСТВИЕ В МИРЫ АНИМЕ

КАБИНЕТ РЕДКОСТЕЙ



«Картинки с выставки», Осаму Тэдзука



«Автопортрет», Осаму Тэдзука

Наряду с большими коммерчески успешными проектами, японская анимация изобилует и авангардными работами. Популярными на фестивалях короткометражные и среднеметражные авторские фильмы — благодатная почва для формальных инноваций, свободных от любого сюжетного или экономического диктата. Режиссеры экспериментируют с бесчисленными возможностями анимационного творчества. Например, мультфильм «Кит» Нобуро Фудзи (1952, длительностью около восьми минут), цветной ремейк его черно-белого немого фильма 1927 года, был включен в официальный список Каннского кинофестиваля 1953 года, возглавляемого Жаном Кокто. Режиссер работал с вырезанными из бумаги силуэтами, проглоченными китом во время шторма. Он создает игру наслоением и растворением форм, смешивая дождь, волны, морских существ и человеческие тени и приправляет это все мечтательной мифологической атмосферой.

Помимо создания успешных комиксов и аниме-сериалов, Осаму Тэдзука также занимался режиссурой и продюсированием нескольких экспериментальных работ для Mushi Production, начиная со среднеметражного фильма «Истории из-за угла», снятого Эйити Ямамото и Юсаку Сакамото в 1962 году. Го-

родская поэма без слов рассказывает о невероятных встречах — красный воздушный шар, плюшевый мишка, мышь и маленькая девочка — и оживляет наклеенные на стены плакаты, которые начинают исполнять музыку или танцевать. Когда в городе начинается война, этот радостный парад внезапно превращается в агрессивную пропаганду с повсюду грозно расставленными пушками. Еще один пример от Осаму Тэдзуки — «Картинки с выставки» (1966): эклектичное поурри из десяти короткометражных мультфильмов, исследующих недостатки современного общества. В каждом из них отражена часть из одноименной фортепианной сюиты, написанной Модестом Мусоргским в 1874 году, в аранжировке Исао Томиты. В 1988 году, за год до своей смерти, Тэдзука иронично нарисовал себя с головой в виде игрового автомата в «Автопортрете» (продолжительностью одиннадцать секунд). Это вряд ли стоит считать удивительным, учитывая, что художник часто осуждал недостатки капитализма и считал их пагубными для гуманизма, который он яростно защищал на протяжении всей своей жизни.

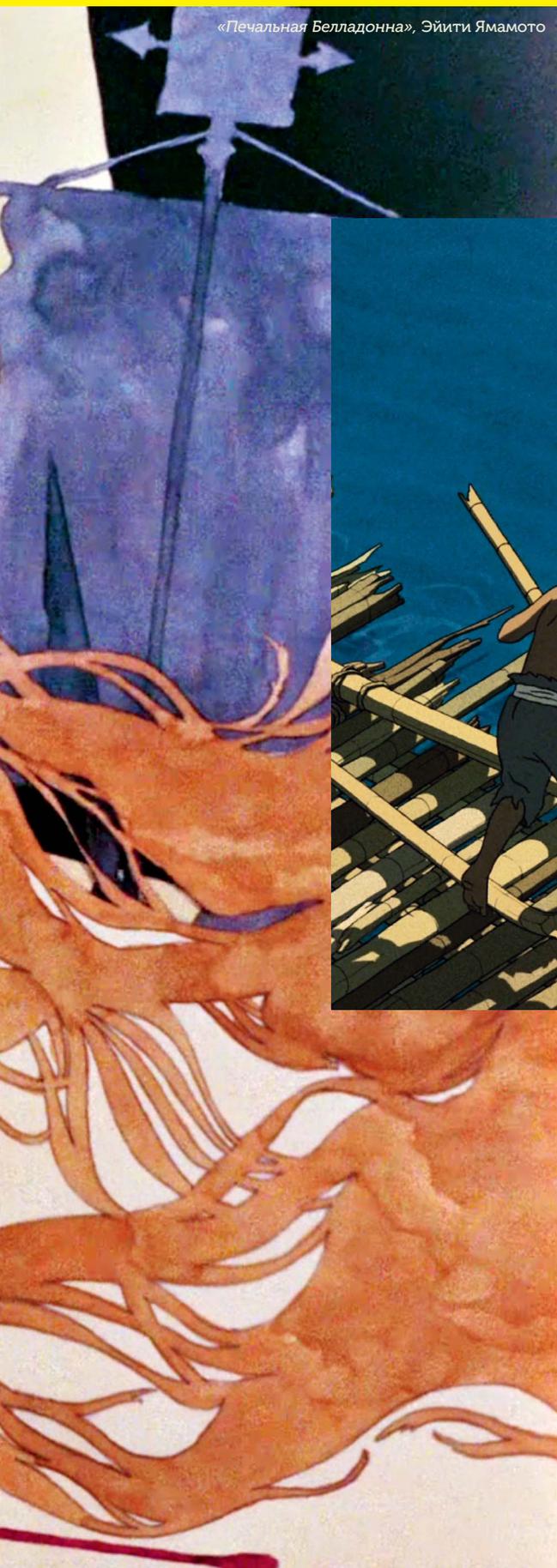
В 1973 году «Печальная Белладонна» закрыла цикл «Анимерама», состоящий из трех мультфильмов для взрослых Эйити Ямамото (первых в истории японской анимации). Вдох-

новленная эссе Жюль Мишеле «Ведьма» (1862), феминистская и поражающая сознание работа, повествует о сексуальном преследовании, которому подвергается молодая женщина, изнасилованная хозяином земли, который морит голодом и мучает своих крепостных. Чтобы выжить и отомстить, она продает свое тело дьяволу-эротоману. Превратившись в Печальную Белладонну, она сеет семена страсти по всем сторонам света, нарушает установленный порядок и в конце концов сгорает на костре. Эта изящная, чувственная, а порой и кровавая история предлагает зрителям отправиться в галлюцинаторное путешествие по величественным картинам, написанным тушью, акварелью и углем с хаотичными отсылками к творчеству Густава Климта, Эгона Шиле, Одилона Редона, модерну и немецкому экспрессионизму.

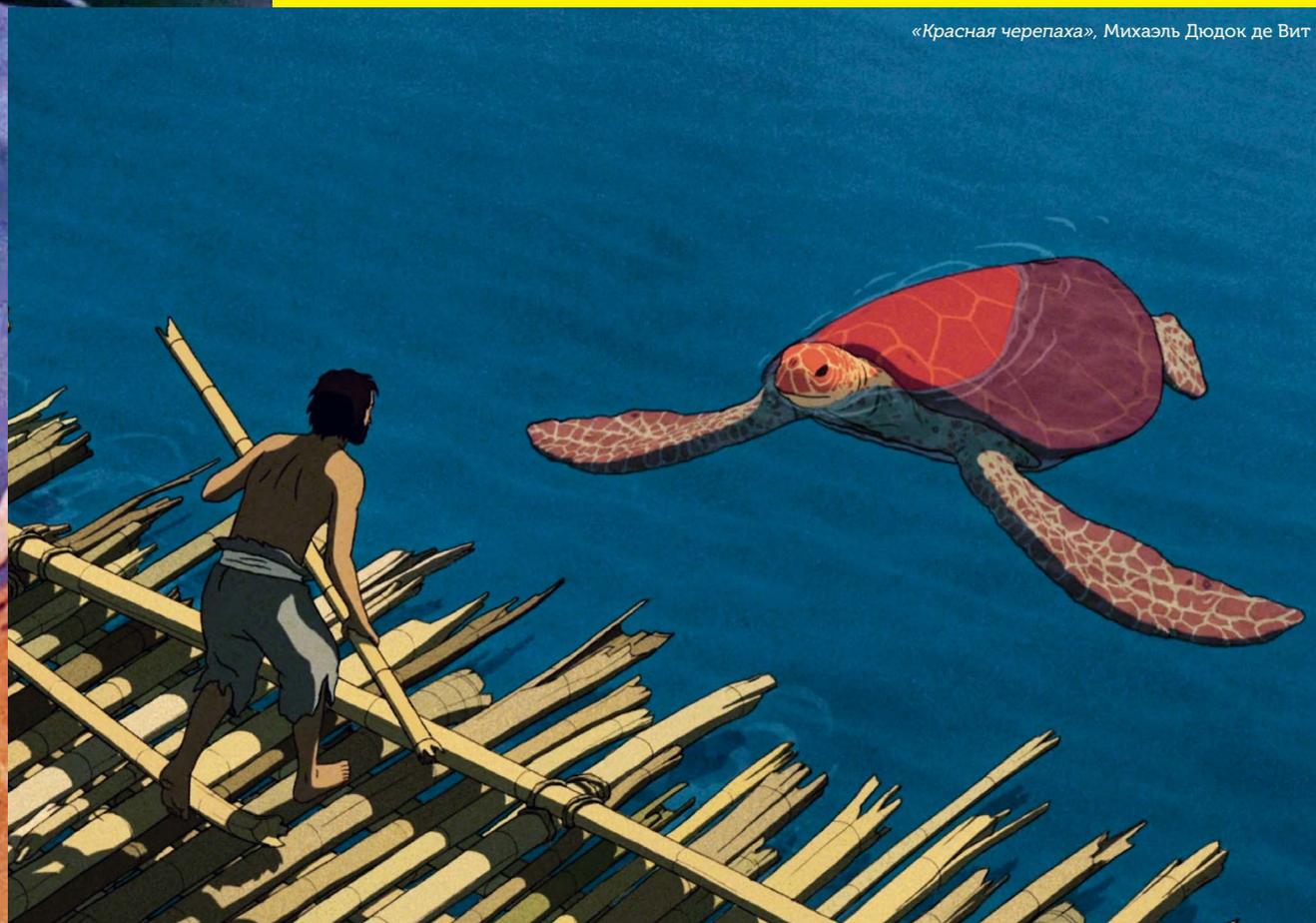
В совершенно других тонах создана «Красная черепаха» (2016) — ни на что не похожий мультфильм в каталоге «Гибли», получивший специальный приз за особый взгляд на Каннском кинофестивале. Голландский режиссер Михаэль Дюдок де Вит обратился к студии после выхода своего короткометражного мультфильма «Отец и дочь» (2000) и получил помощь со сценарием от французского режиссера Паскаля Феррана. В этом плодотворном



«Печальная Белладонна», Эйити Ямамото



«Красная черепаха», Михаэль Дюдок де Вит



107

обмене опытом приняли участие также Тосио Судзуки, в то время главный продюсер «Гибли», и Исао Такахата («Могила светлячков»): «Несмотря на наши большие культурные различия, мы удивительным образом оказались на одной волне», — рассказывал режиссер на Международном фестивале анимационных фильмов в Анси в 2015 году. «Красная черепаха» стала первой международной коллаборацией студии (она трудилась над ней совместно с Францией и Бельгией). Анимация создавалась в Ангулеме под руководством Жана-Кристофа Ли, аниматора «Трио из Бельвилля» (Сильвен Шоме, 2003). Лишенная диалогов, кроме лишь нескольких отчаянных криков, «Красная черепаха» — метафизическая история, в которой показана эволюция человека с момента его зарождения. Потерпев кораблекрушение на необитаемом острове, новый Робинзон Крузо пытается выбраться из своего одинокого ада, построив плот, который то и дело разрушает

красноухая черепаха. Когда последняя наконец выбрасывается на берег, мужчина в гневе переворачивает ее, оставляя сушиться на солнце. Раскаявшись, он все же возвращается к ней и в треснувшем панцире обнаруживает прекрасную молодую женщину с рыжими волосами, пробудившуюся после дождя. Занявшись любовью, они заново начинают цикл жизни. Угольные декорации и цвета засухи, которые делают эту нетронутую природу еще более враждебной, избегают какого-либо эдемского сходства, даже если несколько эпизодов со сновидениями и галлюцинациями, рожденными одиночеством, провоцируют побег с острова-тюрьмы. Получившая признание критиков «Красная черепаха» имела относительный успех во французских кинотеатрах, но не понравилась в Японии из-за своей упрощенной эстетики, которая отдаляет ее от красочных чудес, характерных для миров Хаяо Миядзаки.

«Если бы мне сказали, что завтра наступит конец света, то сегодня я посадил бы дерево», — эти слова Мартина Лютера могли бы стать заглавием для многих мультфильмов. В частности, и франко-канадского анимационного фильма Фредерика Бэка «Человек, который сажал деревья» (1987), основанного на рассказе Жана Жионо, в котором одинокий человек семя за семенем восстанавливает леса на бесплодных высотах, побитых ветром. Этим неустанно повторяемым небольшим жестом он воскрешает не только природу, но и общество, вновь способное увидеть светлое будущее. Эта анимационная короткометражка оказала большое влияние на Исао Такахату, увлекавшегося изучением трав и подчеркивавшего изящество каждого цветка в практически документально достоверных рисунках для своих мультфильмов. Японская анимация наполнена дыханием жизни, которое подчеркивает величие мира и побуждает к сохранению его природы, сильно пострадавшей от урбанизации, загрязнения и человеческой забывчивости — будто сам человек разорвал связь со своими корнями и средой обитания предков. Кино стремится возродить память о той фундаментальной связи, которая объединяет человека с природой, с духами предков, фольклором и историей.

Религиозно-философская мысль, заставляющая сердце Японии биться, представляет собой синкретизм пришедшего из Китая буддизма и синтоизма, характерного для самого японского архипелага. Пантеон синтоизма состоит из множества божеств (ками) и сверхъестественных существ (ёкаи). Для этой религии характерен анимизм, который наделяет жизнью каждое существо, растение или предмет. Духи живут повсюду — в сердце стихий, рек или гор. Их символизируют святилища, ритуальные врата и статуи, которые можно встретить возле горных озер и посреди лесов. Кроме того, камы могут представлять души умерших или дома. Используя пластичность рисунка, мультфильмы материализуют эти духовные сущности, чтобы объединить мирское и священное, видимое и невидимое, возродить духовность даже в сердце бетонных городов, воспеть космос в каждой былинке, никак не связанной с миром потребления, восстановить веру в возвышенное и подчеркнуть взаимную нужду всех живых существ друг в друге — такова особенность японских аниматоров.

Как отмечал Сергей Эйзенштейн в своей книге об Уолте Диснее, анимация — это воплощение метода анимизма, когда неодушевленный предмет наделяется жизнью и душой. По мнению Осаму Тэдзуки, заставляя что-то двигаться, мы вдыхаем в него жизнь — вот что мы называем «анимизмом», мысль, которая заставляет нас верить, что у каждого объекта есть душа. Анимация в этом смысле является разновидностью анимизма («Фильмография мультфильмов Осаму Тэдзуки», 1991). Даже если «Гибли» очаровывает нас своими меланхоличными сказками и восхвалением природы, новое поколение режиссеров не собирается ей уступать. Макото Синкай, Мамору Хосода или Кейити Хара, в свою очередь, тоже предлагают зрителям экологические сказки, которые призывают молодежь взять инициативу в свои руки и сохранить природу и круговорот жизни.

ПРИРОДА КАК СВЯТЫНЯ





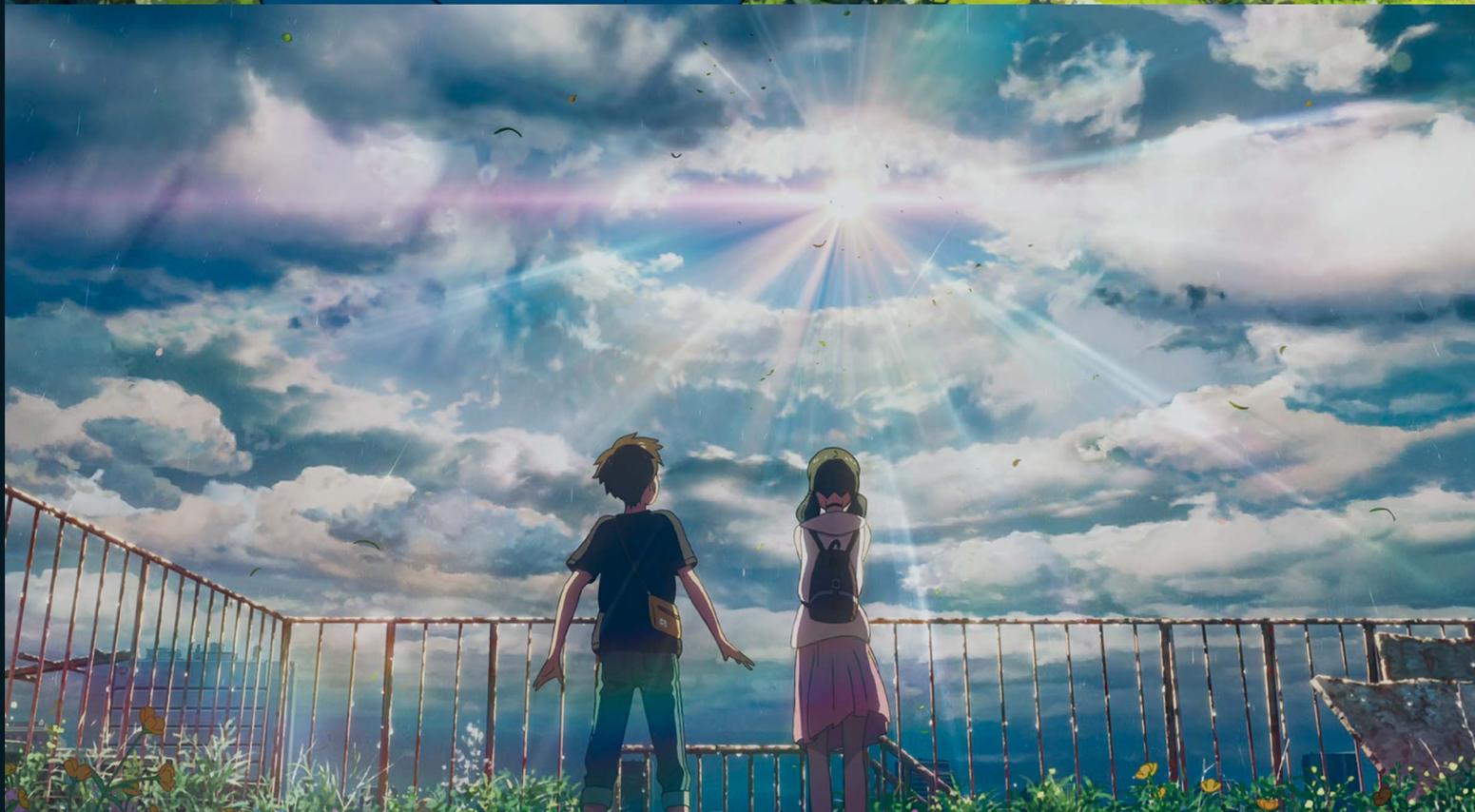
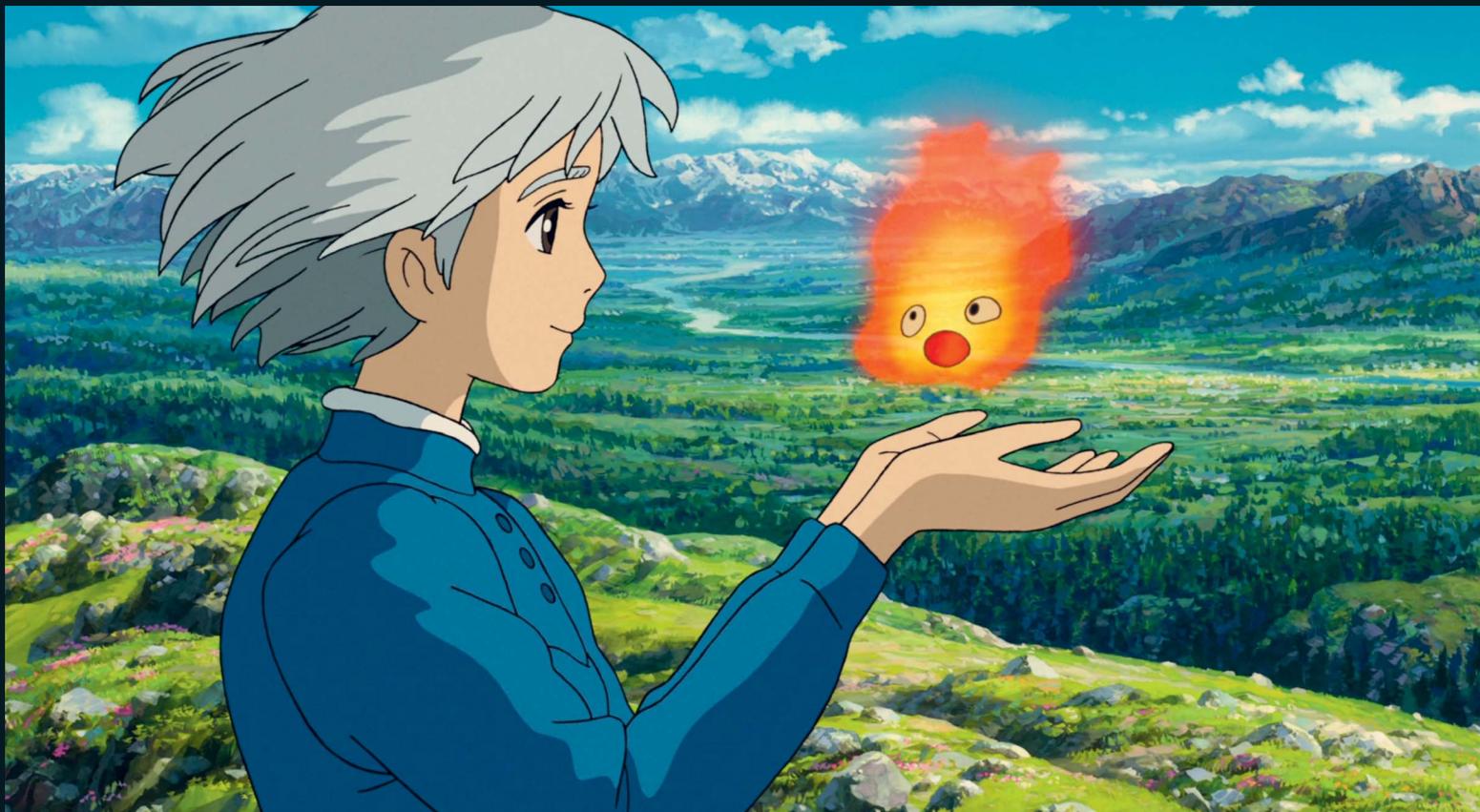
СКАЗОЧНЫЕ ДУХИ

Миядзаки повсюду оставляет знаки, требующие расшифровки, своеобразные иероглифы. Слово «дух» — это не просто измерение, они подчеркивают хрупкую красоту мира, которую необходимо сохранить любой ценой. Для этого нужно научиться видеть то, что недоступно взору героинь его мультфильмов — они просвещают зрителя и напоминают ему, что природа полна духов. После волшебной встречи с Тоторо Мэй просыпается в месте, которое изменило свой вид — потайные ходы исчезли. Желая утешить девочку, отец и сестра берут ее с собой, чтобы отдать дань уважения хранителю леса в символическом путешествии, полном безмолвных заклинаний, шествия мимо тории — ворот в синтоистские святилища — и священного узелка вокруг тысячелетнего дерева, которое семья тепло благодарит за защиту. Хотя Миядзаки опирается на буддизм и синтоизм, которые все еще очень популярны в Японии, он без колебаний осовременивает духов, населяющих лес. Поскольку действие «Моего соседа Тоторо» происходит в сельской местности 1950-х годов, в период реконструкции и перемен, по словам режиссера в интервью с Нориаки Икедой, необходимо было придумать «призраков переходного периода». Таким стал очень оригинальный ёкай, кот-автобус, который является воплощением этого соединения синтоистской традиции и послевоенной современности. Именно на

борту кота-автобуса Сэцуки находит Мэй, заблудившуюся в священном лесу, где электрические опоры стоят рядом с шестью буддийскими статуями Дзидзо. Доказательством экологической позиции Миядзаки является фонд «Тоторо-но Фурусато», активно работающий над защитой леса Саяма, который считается прототипом «леса Тоторо» — каждый год там отмечают рождение персонажа, придуманного режиссером во время долгих прогулок под его зелеными кронами.

Миядзаки особенно превозносит духовную силу стихий: огонь Кальцифера движет странствующий замок, рыбка Поньо разгоняет волны, чтобы присоединиться к своему другу Сосукэ, а ветер приводит в движение самолеты, летательные аппараты и парящий остров Лапута. Начальные титры мультфильма «Небесный замок Лапута» подводят итог предыстории древней цивилизации: в них отдается дань щедрости Богини Ветра, которая раздувает облака и приводит в действие мельницы, позволяя людям извлекать железо из камня. Слишком ненасытные люди изрыли землю до такой степени, что им пришлось покинуть загрязненную планету, чтобы жить в воздухе. Гром сокрушает летающий город и заставляет выживших вернуться к скромной жизни на земле. Пройдя через фантастический туннель, обозначенный в скале сэкидзин, Тихиро выходит на светящийся луг, усеянный ритуальными статуями и овеваемый ветром, который толкает ее в огромный мир ками и ёкаев, полный испытаний. Миядзаки рисует высокое синее небо и росчерком кисти заставляет летать огромные машины из металла — мечта человечества о полетах, ставшая явью.

Макото Синкай, воспеваящую необычайную силу космоса, — еще один художник, влюбленный в небо, которое он сравнивает с «необычайным экраном». Он улавливает мельчайшие изменения оттенков, особенно в сумерках, когда глубокая синева переливается светящимися красками, постепенно погружаясь во тьму, испещренную звездами. В тот момент, когда комета в аниме «Твое имя» (2016) уничтожает деревню Итомори, в бесконечных отражениях облаков зритель наблюдает брызги цвета, освещающие сельскую местность и город своим завораживающе прекрасным сиянием. В «Дитя погоды» (2019) жизнерадостной девочке удается прогнать упрямую дождливую серость, очистить небо и вернуть свет, но это работает до тех пор, пока она не наступает на капли воды, превращенные в рыб. Таким образом, различные знаки окрашивают реальность возвышенной аурой, тесно связанной с природой.





ЗАКАТ ДЛЯ КАМИ И ЕКАЕВ

Своей меланхоличной поэзией анимация прославляет природу в ее вечных метаморфозах и изменениях в соответствии с временами года. Податливость рисунка позволяет изобразить простой лепесток в виде произведения искусства, как делает Исао Такахата в мультфильме «Сказание о принцессе Кагуе». Когда Кагуе удается сбежать из дворца, чтобы потанцевать среди цветущих вишневых деревьев, в ее душе преобладают радостные чувства. Легкость линий, нежные пастельные тона и кружащаяся вокруг героини камера заставляют принцессу как будто слиться со стихией. С другой стороны, в напряженные моменты на пиру кадры погружаются в темноту. В отчаянии принцесса сбегает и превращается в массу яростно нацарапанных углем линий. Растущее чувство меланхолии побуждает небесных существ накрыть ее шалью забвения, чтобы очистить от «земного осквернения». Однако перед уходом Кагуя выражает свое восхищение Землей: «Радость и печаль... Все, что живет на Земле, полно нюансов! Птицы, насекомые, дикие звери, травы, деревья, цветы... восполняют чувство милосердия».

Чудесное и фантастическое часто встречаются в экологических сказках, поскольку они способны преобразить испорченную природу и климатические катастрофы в яркие фантазии наяву. Море Разложения в фильме Хаяо Миядзакэ «Навсикая из Долины ветров» было вдохновлено катастрофой, связанной с выбросом четырехсот тонн ртути в воды залива Минамата в период с 1930-е по 1960-е годы, что привело к масштабному отравлению рыбы и людей, которые ее ели. Наносимый окружающей среде вред принимает ужасающую форму, масштаб которой поражает даже больше, чем предсказания Кассандры. В мультфильме «Рыбка Поньо на утесе» колдун Фудзимото разливает эликсир жизни, чтобы защитить находящееся под угрозой море. Его дочь-русалку подбирает рыболовное судно с кучей мусора, который мог бы задушить ее, если бы вовремя не вмешался Сосукэ. В «Унесенных призраками» огромный дух помоек, нарушающий покой купален, на самом деле оказывается божеством загрязненной реки. Тихиро омывает его в целебной ванне и вытаскивает впившийся в его грязное тело мусор. Из него с грохотом вываливаются старый велосипед и гора отходов, и наконец почтенный древний дракон оказывается на свободе. Сбросив все ненужное, он улетает. Эта сцена вдохновлена конкретным воспоминанием режиссера — Миядзакэ во время очистки ручья нашел в нем велосипед. Как признается режиссер, японским богам сегодня приходится нелегко. Обитатели пришедших в упадок и оставших от людей природных зон нуждаются в помощи. После прохождения через ванны у них могут появиться силы, чтобы напомнить людям, что есть нечто священное, недостижимое для людской алчности. Молодой герой Хаку — тоже белый дракон, бог реки, которая впоследствии превратилась в бетонную дорогу.

Мультфильм «Волшебное лето» (2007, Кэйити Хара) описывает похожую проблему: каппа (японский водяной) из эпохи Эдо становится свидетелем убийства своего отца самураем, намеревающимся осушить драконьи болота, где и обитают эти духи, для создания рисовых полей. Во время землетрясения он застревает в трещине, но его находит мальчик из нашего времени. Это становится адом и проклятием для водяного — он больше не узнает ландшафт, похороненный урбанизацией; болота, как и все представители его вида, исчезли. Год за годом он пытается приспособиться к новому существованию в любящей семье Коити, но, помимо того что каппа оторван от своей привычной среды обитания, он становится объектом пристального внимания папарацци и индустрии развлечений. Укрывшись после одного из телешоу на вершине железной башни и смотря на город, который повсюду протянул свою хваткую руку, он думает о самоубийстве и просит своего покойного отца подать ему знак. В небе появляется дракон, которого снимают камеры ошеломленной публики.

В вымысле, критикующем несбывшиеся ожидания и уродство урбанизации, божественный полумрак тесно связан с разрушением природы и победой городов над существовавшей тысячи лет сельской местностью — даже божественные духи становятся исчезающим видом.



Каппа в «Волшебном лете» обретает счастье, лишь уйдя из дома в храм, затерянный посреди нетронутых рек. Туда его пригласил кидзимуна, народный дух с острова Окинава. Чтобы жить в мире и избежать неприятностей, последний решил принять человеческий облик. Аналогичный выбор делают кицунэ в аниме Исао Такахаты «Помпоко: Война тануки» (1994). Эти ёкаи предпочитают слиться с массой людей и стать частью капиталистического общества. В этом их основное отличие от тануки, которые тоже владеют великим искусством трансформации: они буквально воюют против разрушения окружающей их среды «осенью 31-го года эпохи Великого Бедона» и не хотят мириться с опустошением, которое несет урбанизация, — примером этого становится строительство нового города Тама на окраине столицы в 1966–1967 годах.

Чтобы осудить вырубку лесов и уничтожение ландшафта, Такахата воскрешает магических существ, которые были популярны в легендах эпохи Эдо и позже использовались в политических карикатурах. Похожие на енотов животные действительно существуют, и кинематографист изображает их такими, какими они предстают в «документальных» фильмах, когда их выгоняют из собственной среды обитания или переезжают машинами. Вне поля зрения людей они ведут себя как самые смелые проказники. При превращении в людей их выдают яички, «фарамоновые шары», которые они могут использовать как парашют или даже оружие.

В результате экономического бума и демографического взрыва 1960-х годов тануки увидели, что их горы сравнивают с землей и разрушают бульдозером и строительной техникой. Загнанные в угол, они организуют сопротивление (оно изображается то серьезно, то как фантастический фарс). После возвращения способностей к трансформации тануки ставят следующую цель — саботировать ведущиеся работы. Сменив тактику, они превращаются в призраков или статуи Будды, чтобы вызвать у людей страх богов-карателей. Однако ничего не помогает, строительство продолжается. При содействии трех мудрецов тануки приступают к фантастической затее под названием «Операция Эктоплазмы». Они пытаются воскресить древнюю веру в ночные шествия ёкаев (сякки-яко), которые изображены на многочисленных старинных свитках (эмаки). Иллюзорный парад переполнен фольклорными и художественными образами мифических животных, призраков и разгневанных буддийских божеств. Но, к огромному разочарованию героев, вместо того чтобы навести ужас на местных жителей, это шоу приводит людей в восторг. Один из руководителей парка развлечений даже заявляет о том, что это он придумал шоу, чтобы привлечь посетителей в свой храм развлечений. Немаловажно, что спустя десятилетие сказочный парад из «Паприки» (2006, Сатоси Кон) населен уже не только духами, но и множеством постмодернистских отсылок. Холодильники и танцующие автомобили соседствуют с традиционными фигурками вроде счастливого кота (манэки-нэко) или буддийского дарумы из бумаги, матрешками, статуей Свободы и школьницами с головами в виде мобильных телефонов. Предметы общества потребления вторглись в воображение загипнотизированных толп. Перед этим вихрем образов и иллюзий меркнут духи природы и божества.

ПАРАД МОНСТРОВ



ДЕВУШКА-СОЛНЦЕ

Многие аниме рассказывают об исчезновении видов или изменении климата сквозь призму личных и политических историй. Смешливая семейную драму и фантастическую сказку, «Волчьи дети» Мамору Хосоды Амэ и Юки исследуют неоднозначную человеческую природу — в частности, ее животную часть, которая привела к определенному презрению ко всему живому. В реальном мире студентка влюбляется в одинокого юношу, который однажды ночью в полнолуние открывает ей свою истинную сущность: он последний потомок людей-волков, способный принимать форму как человека, так и оборотня. После его смерти Хана («Цветок») одна воспитывает двоих детей, унаследовавших его способность. Чтобы скрыть их тайну, она уезжает из тесного города в глухую сельскую местность, где привыкает к деревенскому стилю жизни и возделывает землю, трудясь на благо окружающей среды. Если молодая Юки («Снег») стремится к общению с людьми, то Амэ («Дождь») их недолюбливает. Он воссоединяется со своей первобытной природой во время диких прогулок в горах, лирически воспевающих нетронутый ландшафт. Встретив в лесу старого лиса, он становится его преемником как волк, отвечающий за дикую природу, которой угрожают проливные дожди. Буря становится моментом катарсиса для каждого из них, ведет их по собственному пути, разрушая границы между дикой природой и цивилизацией.

Как и Мамору Хосода, Макото Синкай подает надежду на возрождение японской анимации после многочисленных заявлений Хаяо Миядзаки о своем уходе (последний, однако, уже приступил к работе над новым фильмом по роману «Как поживаете?» Гензабуро Есино, который выйдет в 2023 году). Каждый из художников, обладающих собственным неповторимым стилем, равнодушен к теме экологии и заботы о природе. Отчасти это связано с тем, что из-за своего географического положения Япония очень уязвима для землетрясений, тайфунов и цунами. Две последние работы Макото Синкай с их боевым поэтическим настроением и вымыслом, связанным с современностью, адресованы молодым людям и призывают, говоря словами подростков из аниме «Дитя погоды» (2019), «изменить облик мира». «Токио может исчезнуть или,

по крайней мере, радикально изменить свой вид», — объяснял сам режиссер газете Le Monde. Разве город Итомори не был стерт с лица земли метеоритом, оторвавшимся от хвоста кометы в мультфильме «Твое имя»? Миру нужна безусловная любовь молодых героев для того, чтобы восстановить ход времени и переписать историю. В «Дитя погоды» Токио предстает сероватым городом, утопающим в вечном дожде, который возрождает людской страх погружения под воду. Это город зонтиков и плащей, который собирает вокруг себя людей. Покинув родной остров, Ходака выживает благодаря своей смекалке. Когда он находит работу в газете, специализирующейся на паранормальных явлениях, старшеклассник идет по следам «девушки-солнца». Сияющая Хина обладает силой, которая позволит ей остановить потоп, отправить капли обратно в небо и вернуть городу солнечный свет. Однако и у этого дара есть цена: недолговечность ее тела и риск полного исчезновения.

В противоположность этому, засуха поражает «королевство без дождей» Страны чудес (Кейичи Хара). Из-за недостатка воды «краски постепенно исчезают, а луга желтеют». В этой сказке, напоминающей «Волшебника страны Оз» (классический мюзикл-сказка, Виктор Флеминг, 1939), капризная Аканэ становится богиней Зеленого ветра, чья миссия — спасти удрученного принца, страдающего от депрессии в замке Вечного Дождя.

Несмотря на запутанный сценарий, аниме, однако, четко доносит свою мысль: научный прогресс может быть источником как богатства, так и бедности, и превращает человека в существо, нечувствительное к красоте. Аканэ отправляет зрителя в путешествие по прекрасным ландшафтам, климатическим зонам и временам года, которое показывает как человеческие разрушения (окаменевшую пустыню, красную песчаную бурю или загрязненную отходами землю), так и чудеса, которые нужно сохранить: звездные облака, потрясающий красотой рассвет, великолепное цветочное поле. В счастливом финале меч ожившего принца превращает каплю воды в птицу, которая взлетает в облака и проливает над страной долгожданный дождь.

И БОГИНЯ ВЕТРА

«ТЫСЯЧЕЛЕТНЯЯ МАГИЯ»

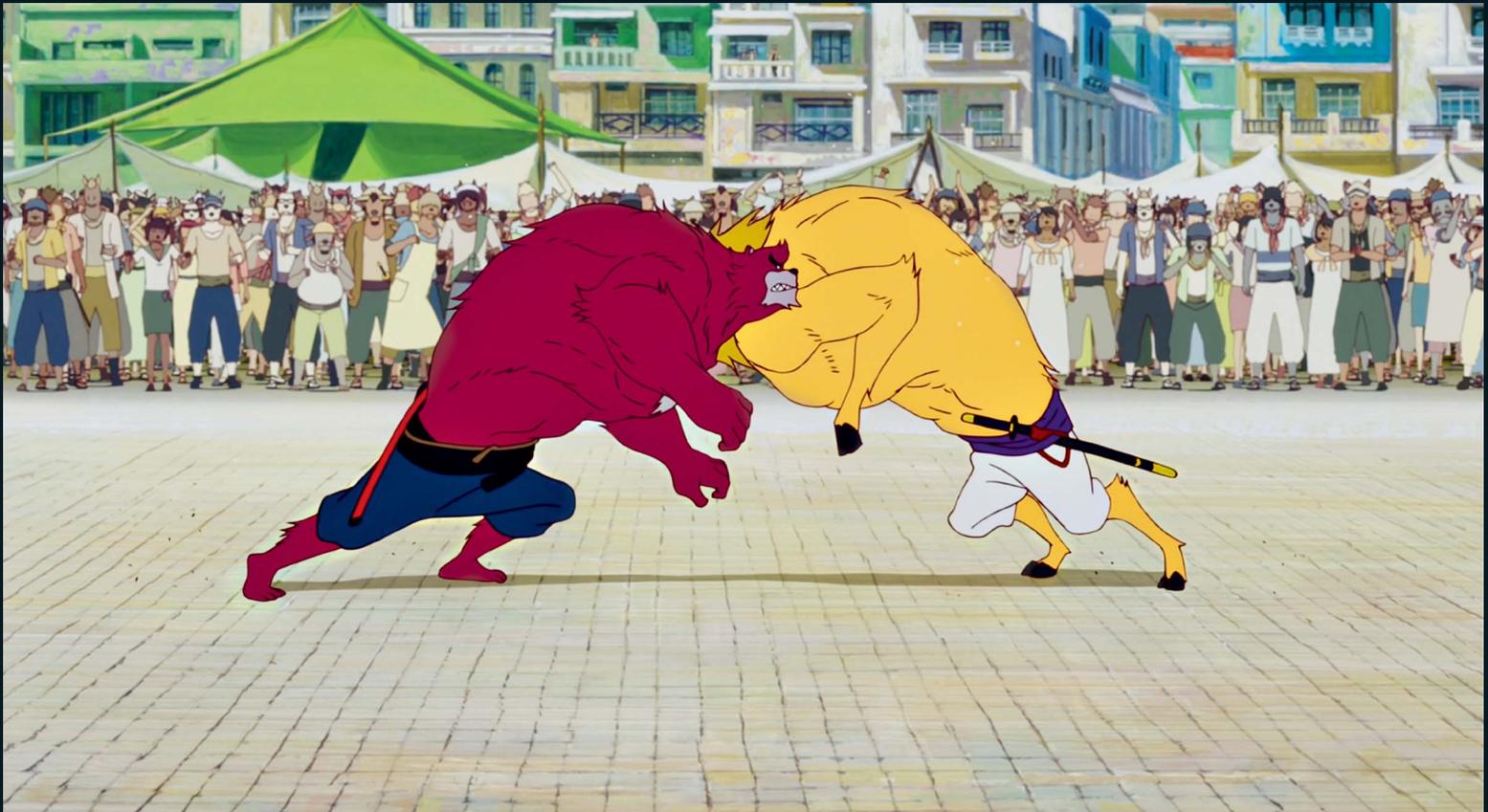
Потеря связи с миром — результат людской забывчивости, которую после войны усилили желание забыть нанесенные этой катастрофой травмы, а затем экономический бум и американизация общества. В эпоху социальных сетей и глобализации традиции пошатнулись, а память традиций потеряла свое значение. Чтобы противостоять этому разрушению, анимация возрождает легендарных существ и исчезнувшие эпохи, соединяя волшебное с историческим.

Действие мультфильма Сунао Катабучи «Чудо Май Май» (2009) происходит в сельской местности 1950-х годов, где Синко увлеченно слушает рассказы своего деда. Десятилетняя девочка прибегает к помощи «тысячелетней магии», чтобы переосмыслить жизнь предков: «Вместо этого пшеничного поля здесь было...» Анимация управляет прыжками в прошлое и по крупицам воссоздает этот странный мир. Синко проводит параллель между приездом токийки Киико, одетой «по-иностранному», и приездом бывшего префекта и его дочери, которой этикет запрещал жить по своему усмотрению. Сунао Катабучи с нежностью рисует повседневную жизнь детей, придумывающих сказки об окружающем их мире. Они не теряют эту способность, несмотря на все личные трагедии: самоубийство отца, меланхоличность Киико, которая с трудом может вспомнить свою умершую мать. Увлечкаясь «тысячелетней магией» своей подруги, она находит фотографию матери, и, освещенная светлячками, она оживляет память героини. Аниме наводит на мысль о важности понимания того, что мертвые продолжают жить благодаря историям — будь то давние предки, родная мать или простая золотая рыбка.

В мультфильме Мамору Хосоды «Ученик чудовища» (2015) сбежавший из дома мальчик Рэн в одиночестве бродит по закоулкам современного Токио. Заинтересованный странными фигурами, он наступает на люк с лабиринтом внутри и попадает в старомодное сверхъестественное место: мир Зверей, населенный мастерами боевых искусств и управляемый кроликом-философом. Его обитатели скрывают существование этого мира и пресекают любую связь с людьми — настолько они опасаются тьмы, обитающей в человеческих душах. Получив имя Кюту, герой становится учеником сенсея Куматетсу, ворчуна с большим сердцем, который заменит ему отца. По мере взросления Рэну удастся начать перемещаться между этими двумя вселенными, что приводит к сложному выбору, опасным приключениям, но также и к спасительному очищению и катарсису. Столкнувшись с необычной реальностью и разрушенными семейными узами, он проходит особый ритуал в старинном кругу мечаосцев, что позволяет ему подавить внутренний гнев и восстановить баланс внутри себя.

Аниме «Лу за стеной» (2017), следуя противоположному пути, переносит существо из легенды в не оправдывающую ожидания современность, которая больше не верит в фольклор. Русалка, придуманная Масааки Юасой, — гибридное создание, которое к тому же оказывается поклонницей электронной музыки. Малейшая сыгранная нота заставляет ее превратиться в человека и начать безумно танцевать. Лу с ног на голову переворачивает жизнь Кая, угрюмого сына разведенных родителей, и своим появлением потрясает маленький рыбацкий городок. В то время как старики старожилы считают ее злым духом, утопившим их родных, а бэби-бумеры стремятся заработать на ней в парке аттракционов, молодежь с помощью ее магии и любви к жизни обретает внутреннюю гармонию. Верный своему психоделическому видению режиссер постоянно меняет художественный стиль: от морского толстокожего животного, которое приходит, чтобы спасти свою дочь Лу, до созданных морем геометрических форм, которые русалка запускает в небо, — работа представляет собой своеобразный калейдоскоп, в котором все строится на важности легенд и недалекости взрослых.

Подобные столкновения между прошлым и настоящим заполняют пробелы в памяти и восстанавливают связь между поколениями.





ХРАМ ФОЛЬКЛОРА

Обряды, традиции и легенды постепенно были забыты или лишены своей сути — люди больше не верят в духов природы. Столкнувшись с призрачным парадом тануки, которые не хотят умирать, двое подвыпивших пьяных мужчин говорят: «Это наши нервы шалят... Эти истории о лисьих свадьбах и шествиях с фонарями нам так часто рассказывали... Это просто алкоголь бьет в голову, и нам кажется, что мы видим, как они идут. Это все в голове» («Помпоко: Война тануки», Исао Такахата). Противостоя таким жестоким словам, которые называют фольклорных духов психическим расстройством, многие аниме используют многолюдность фестивалей, чтобы попытаться вернуть духовность в реальность.

В мультфильме Макото Синкая «Твое имя» два подростка — городской парень и деревенская девушка — обнаруживают, что переселяются в тела друг друга, и не понимают причин такой таинственной телепортации. Мицуха — старшеклассница, мечтающая о жизни в Токио, но она следует семейной традиции и становится мико храма Миямидзу, в то время как ее отец занимается политикой. На синтоистской церемонии она танцует в традиционной одежде и совершает ритуал кучиками-сакэ (во время него рис пережевывается, выплевывается и сбрасывается в алкоголь) для бога Мусуби. Бабушка очень хочет передать своим внукам забытый древний язык и глубокий смысл их верований: «Мы больше не знаем смысла наших праздников. Осталась только форма. Письмена исчезли, но традиция должна продолжаться». Браслеты из священных нитей, которые они плетут, символизируют течение времени, нерушимую связь между богом и человеком, а также духовный союз между Мицухой и Таки, мальчиком из Токио. Однако они никогда не встречались и даже не живут в одном временном промежутке. Осознав, что упавшая тремя годами ранее комета уничтожила Мицуху и ее родной город Итомори, Таки отправляется в храм, выпивает кучики-сакэ и умоляет Мусуби позволить ему спасти девушку.

В начале аниме «Гостиница Окко» (2018, Китаро Косака) Окко не совсем понимает смысл синтоистской церемонии, которую посещает. На фестивале чествуют горячие источники Хананю. Кучики-сакэ считается даром богов, исцеляющим раны. После внезапной гибели родителей в автокатастрофе девушку приютила бабушка, которая держит рёкан (гостиницу в традиционном стиле) возле священных горячих источников. В этих заряженных духовной энергией местах девочка переживает свой траур — ей помогают призраки, которые появляются, когда ее одолевает меланхолия. Анимизм дает жизнь духам умерших детей, которые возвращаются в это место с добрыми намерениями. Они призывают Окко смириться с потерей и примирить прошлое и будущее, начав осваивать гостиничное дело, которое она унаследует. Таким образом она увековечит альтруистическую профессию своих предков — та рискует исчезнуть, если молодые люди будут отвергать традиции. Похожая нить прослеживается и в мультфильме Хироюки Окиуры «Письмо для Момо» (2012). Чтобы помочь одиннадцатилетней девочке справиться со смертью отца, из ее слез появляются три ёкая. Похоже, они сбежали из книжки, наполненной картинками эпохи Эдо, которую она обнаруживает на чердаке своего нового дома в родной деревне матери (фуру-сато — возвращение к своим корням). Эти неряшливые ёкаи ведут разгульный образ жизни и только и делают, что едят, но сразу берутся за дело, когда нужно помочь Момо спасти мать: в разгар тайфуна сотни сверхъестественных существ образуют гигантский зонт, чтобы она смогла найти доктора, застрявшего на соседнем острове.

Сосредоточенные на передаче традиций из поколения в поколение, эти работы посвящены памяти умерших. Анимация реализует свою ритуальную и мемориальную функцию, чтобы традиции, культ предков и богов сохранялись как компас для современности.

МАШИНА ВРЕМЕНИ

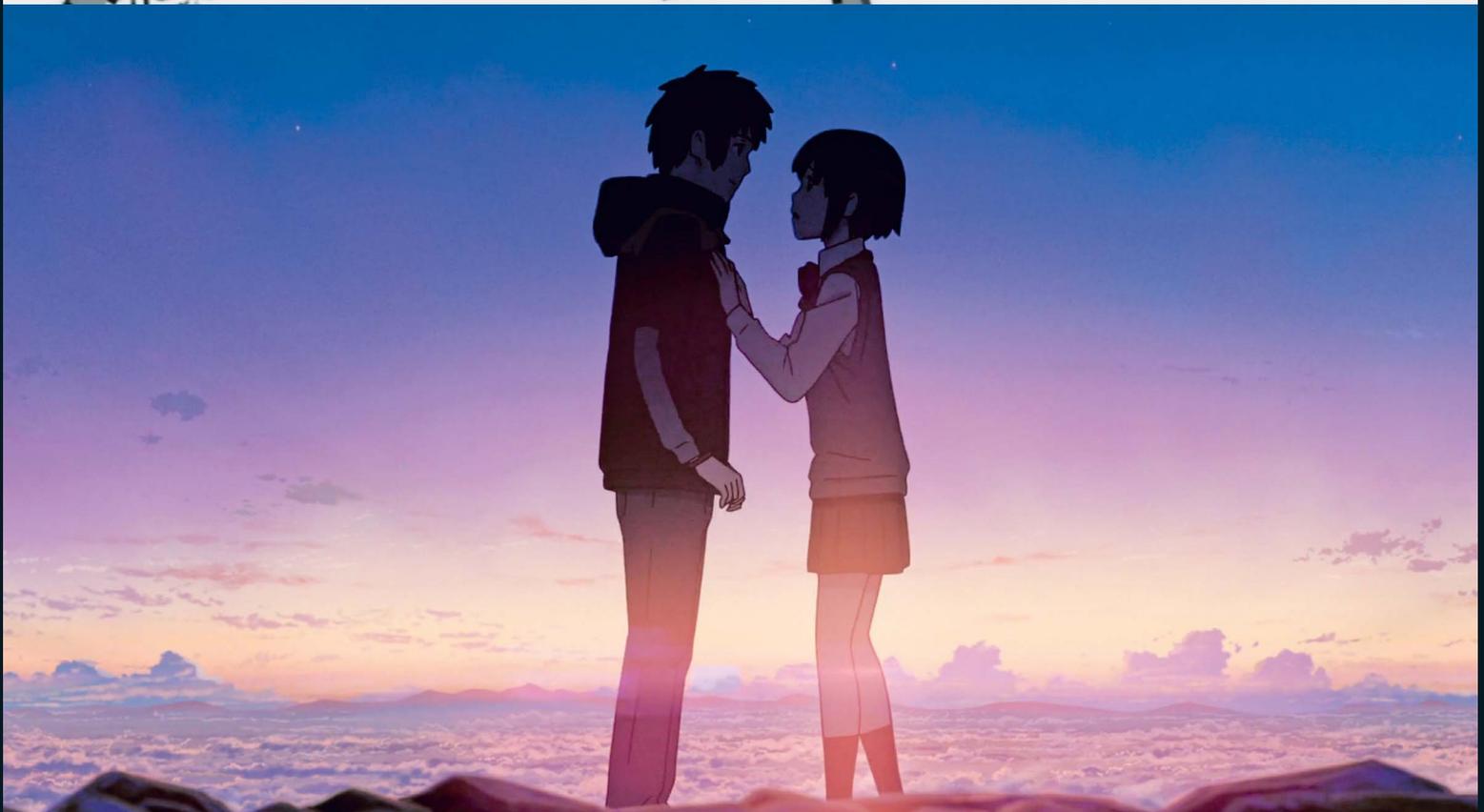
Путешествие во времени позволяет воскрешать мертвых или знакомиться с созданиями, которые еще не существуют. Основанный на временном разрыве и наполненный сюжетными петлями мультфильм «Твое имя» повествует о попытках Мицухи и Таки найти друг друга через разделяющие их три года. Чтобы спасти девушку от движущейся из космоса катастрофы, молодой человек должен соединить их параллельные миры. Их ментальная встреча происходит на вершине кратера астероида, над морем облаков в сумерках. Запертые в своих собственных пространствах и времени, герои не могут видеть друг друга, но чувствуют присутствие друг друга: «Ты здесь, в моем теле?» Поначалу разделенные, каждый в своем собственном мире, они в конце концов объединяются в одном временном периоде: разрушая барьеры, магия перевоплощения делает связь душ осязаемой.

В аниме Мамору Хосоды «Девочка, покорившая время» (2006) неуклюжая школьница Макото проживает последние минуты своей жизни. Чудесным образом она возвращается в прошлое как раз перед тем, как ее велосипед сбивает поезд. Макото буквально погружается в действие времени, благодаря стилизованным кадрам, которые контрастируют с ее повседневной жизнью. Затем, прежде чем осознать произошедшее, она использует свою силу для выполнения каких-то банальных вещей. Появляются другие истории, каждая развилка дороги имеет свои последствия, потенциально опасные для ее друзей. Основанный на циклической игре повторений и вариаций, первый мультфильм Мамору Хосоды становится подростковой хроникой, даже если некоторые персонажи приходят из будущего. Так происходит с Чиаки, подругой Макото, которая телепортируется во времена своего обучения в старшей школе, чтобы поразмышлять над картиной, исчезнувшей в то время, когда она повзрослела. Написанная в разгар войны, эта древняя работа запечатлела красоту разрушающегося мира, и это полностью оправдывает сложности путешествия в прошлое.

В работе Хиромасы Ёнэбаяси «Воспоминания о Марни» (2014) в полной мере прослеживаются колебания, присущие фантазии, которая остается где-то между рациональным и сверхъестественным видением событий. Ставя реализм и воображение на один уровень, анимация лишь усиливает это ощущение промежуточности и дает жизнь обеим крайностям. Сомневаясь в любви своей приемной матери, замкнувшись в себе, больная астмой Анна уезжает лечиться на побережье Хоккайдо. На берегу болотистого ручья она обнаруживает старый заброшенный дом, который в сумерках словно оживает в своем сиянии, благоприятствуя появлению призраков. Меланхолия Анны заставляет Марни выйти из болот виллы. Глубокая связь между ней и этой светловолосой девушкой с загадочным прошлым помогает героине залечить свои раны. На самом деле Анна переживает собственную предысторию: она фантастическим образом возвращается в прошлое и встречает во сне свою бабушку, которая воспитывала ее некоторое время после смерти родителей. Такое путешествие в собственную память позволяет девушке скрепить разорванные связи с предками и открыть себя миру.

Когда машина времени является чистым плодом воображения, она позволяет нам начать ориентироваться и в нашей семейной истории. В аниме Мамору Хосоды «Мирай из будущего» (2018) волшебное используется для того, чтобы помочь Куну смириться с появлением в его жизни младшей сестры Мирай. Не в силах осознать то, что его отодвинули на второй план, пятилетний ребенок переживает видения, которые нарушают все правила пространства и времени, — в частности, он встречает Мирай из будущего, подростковую версию своей младшей сестры. Он также знакомится со своей матерью в ее детстве и со своим дедом в молодости во времена Второй мировой войны. Эти прыжки в прошлое или будущее заканчиваются апофеозом — брат и сестра путешествуют по семейному древу, чтобы Кун узнал о своих корнях. Только после этого ему удастся по-настоящему порадоваться пополнению в семье.

Фантастические по своей сути временные парадоксы увековечивают множественность вселенных — источник неестественных хронологических поворотов, которые являются мощными рычагами фантастики.



После изображения апокалипсиса, ненадолго отодвинутого по времени горсткой отважных героев, и исследования фантастических миров, изобилующих силой творчества и жизни, в японской анимации происходит возвращение к реализму. А вместе с тем и к наблюдению за реальностью, самоанализу души. Мультипликация демонстрирует радикальные изменения, которые преобразили страну восходящего солнца во второй половине XX века, метаморфозы общества и образа жизни. От сцен семейной жизни до школьного двора и рабочего места, она с остротой зарисовывает трагикомедии человеческих жизней. Исследуя нравы и сердечные переживания современников, режиссеры запечатлевают их страсти в хрониках жизни разных персонажей. Они исследуют повседневную жизнь с ее опасностями, драмами и радостями. Одним росчерком пера современность этого кино запечатлеывает городскую распущенность, боль брошенной семьи или любовную рану. Благодаря большей стилистической пластичности анимации, в отличие от кино с участием живых актеров, изображение эмоций является прерогативой мультипликации. Рисунок переходит от объективного реалистичного мира к субъективным воспоминаниям и мечтам, которые проливают свет на особенности психики создаваемых образов. С точки зрения ощущений, многие аниме отдают дань уважения художественному творчеству как аспекту жизни, питающему души. Существует бесчисленное множество ремесленников, музыкантов и поэтов, которые воздают должное работе художников и режиссеров. Другими словами, это яркая похвала манге и аниме, которые так хорошо улавливают мерцающий блеск реальности.



03

ЖИЗНЬ. СЕЙЧАС



125

МЕТАМОРФОЗЫ ЯПОНИИ

После травмы, полученной из-за ядерного удара, капитуляции, а затем глубокой рецессии, сотрясавшей страну в течение десятилетия, Японии пришлось восстать из пепла. Подъем к свету сопровождался глубокими социально-культурными и политическими изменениями под влиянием американской оккупации и постепенного оживления экономики. Появление парламентского демократического режима сопровождалось невиданной до того капиталистической модернизацией. В течение 40 лет (прежде чем ее обогнал Китай) страна была второй по величине экономикой в мире, уступая лишь Соединенным Штатам. Режиссеры были непосредственными свидетелями этих потрясений: это и «поколение пепла», пережившее войну (Хаяо Миядзаки, Исао Такахата), и «бэби-бумеры», которые выросли в период сильного экономического роста (1955–1973), и жестко подавленные бунтари конца 1960-х годов (Кацухиро Итомо, Мамору Осии). Что до «новичков», которым в 1980–1990 годах было около двадцати лет (Сатоси Кон, Мамору Хосода, Макото Синкай), они стали свидетелями азиатского экономического кризиса 1997 года и, прежде всего, цифровой революции. Рубеж веков, на котором наблюдался неоспоримый триумф глобализации, неолиберализма и новых средств коммуникации, предложил множество тем для их работ.

Для того чтобы уловить импульс этих метаморфоз, мультфильмы могут стать особенно эффективным средством: они оживляют различные эпохи без тяжелой исторической реконструкции. Это поразительно пластичная среда для изображения прошлого сквозь при-

зму современного взгляда. Когда Исао Такахата в 1988 году создавал «Могилу светлячков», он задавался вопросом: «Что было бы, если бы современный ребенок вдруг попал в ту эпоху на машине времени?» (Animage, январь 1991). Вот почему он помещает детей-призраков войны на фон безличных и равнодушных небоскребов. Столкновение времен, которое мы видим в конце аниме «Мисс Хокусай» (2015), напоминает развязку «Банд Нью-Йорка» (Мартин Скорсезе, 2002), где с помощью монтажа архитектурные метаморфозы города были показаны с поразительным эффектом ускорения хода развития истории. Кейичи Хара сопоставляет два вида столицы, снятых под одним и тем же углом: Эдо (так город назывался в XIX веке) и Токио (в XXI веке). Автомобили заменили лодки и пешеходов, здания поднялись прямо к небу, закрывая часть пейзажа.

Такие скачки во времени очень нравятся режиссеру. Например, они присутствуют в мультфильме «Многоцветье» (2010), в котором два подростка возвращаются на старую трамвайную линию Тамадэн, закрытую в 1969 году для последующего строительства токийского метро. Нарисованные репродукции черно-белых фотографий того периода дополняют рассказ о старом транспорте, который в конце концов оживает и начинает двигаться в анимационных сценах, смонтированных параллельно с необычным путешествием мальчиков. Анимация все же иногда стремится освежить память зрителя, следя за потрясениями, которые затронули традиционные структуры — то есть общество, семью или личность.







Существуют современные фильмы, которые бросают свой взгляд в прошлое на поворотные моменты в жизни Японии после Второй мировой войны. Периоды перехода из одной эпохи в другую полны волнений и показывают трения между старым и новым миром. Они открывают скрытый и неопределенный новаторский творческий период.

1955 год, сельская местность послевоенного времени. Дети играют в бандитов в старом бомбоубежище — незаметном шраме травмы войны, которую едва удалось залечить. Жизнь вернулась к ритму времен года. В мультфильме Сунао Катабучи «Чудо Май-Май» прослеживается историческая преемственность между сельской жизнью двадцатого века и прошлым тысячелетней давности, эпохи Эдо. Однако современность идет вперед, а страна открывается для внешних влияний. В этом месте на задворках истории прогресс находит себя в лице городской девочки Киико. Одноклассники удивляются ее иностранной одежде и карандашам радужных цветов. Признаком ее социального положения является то, что в ее доме уже есть такие новинки, как газовый холодильник, в то время как семья Синко все еще пользуется быстро тающими ледяными глыбами. Последняя пристаёт к Киико с вопросами о другом загадочном предмете — телевизоре. Два символа грядущей бытовой революции, которая нарушит уют в домах и бесповоротно изменит модели потребления.

Ветер прогресса, вызванный экономическим бумом, дует и в мультфильме Горо Миядзакэ «Со склонов Кокуруико» (2011). Что-то среднее между исторической картиной и ностальгической реконструкцией событий, это аниме изображает Японию 1960-х годов, находящуюся в эйфории от будущих Олимпийских игр в Токио. 1963 год — это время надежд, хотя последствия войны все еще ощутимы в разрушенных семейных узах. Уми и Сюн, родившиеся во время и сразу после войны, будучи учениками средней школы, спокойно живут в портовом городке Йокогама. Уми потеряла своего отца-моряка во время Корейской войны (1950–1953) и каждый день поднимает морской флаг в память о нем; Сюн остался сиротой после того, как его семья, историю которой он знает лишь отрывочно, была облучена в Хиросиме. Тайны, окружающие их происхождение, мешают их зарождающимся чувствам. Напряженные отношения между традициями и современностью выражаются посредством попыток сохранения их «Латинского квартала», старого здания, в котором размещаются всевозможные клубы старшеклассников, а также пылящиеся безделушки. Эта пещера Али-Бабы, полная паутины, тем не менее остается бьющимся сердцем школы, а также политических дебатов, в которых участвует молодежь. Предваряя студенческие протесты в конце десятилетия, пламенные речи ставят под сомнение суть демократии и осуждают школьный совет за желание снести здание: «Разрушить старое — значит заставить исчезнуть память о прошлом, игнорировать память о тех, кто жил до нас. У вас не будет будущего, если вы будете отстаивать новое и отрицать прошлое».

СТАРОЕ ПРОТИВ СОВРЕМЕННОГО

129

1982 и 1966 — две эпохи, которые изображены в аниме Исао Такаха-ты «Еще вчера» (1991), чтобы измерить глубокие изменения, которые претерпела японская культура. Немного потерянная на пороге своего тридцатилетия Таэко покидает городские бетонные стены и отправляется в деревню, где все окружающее вызывает ностальгические воспоминания из детства. Она вспоминает своих сестер-подростков и то, как в 1960-х годах они открыли для себя Michelle от Битлз, мини-юбки, современное искусство и американскую поп-культуру. Семья героини находилась во власти старомодного консервативного отца, запрещавшего героине участвовать в театральных постановках. Вдали от города Таэко задается вопросом о своем жизненном выборе, в то время как мать заставляет ее спуститься с небес на землю и наконец выйти замуж. Девушка остается на перепутье, как и Япония на протяжении десятилетий, она разрывается между получившей свободу моралью и ослабевающими социальными связями, между стремлением к близости к традициям и переходом к современному индивидуализму.

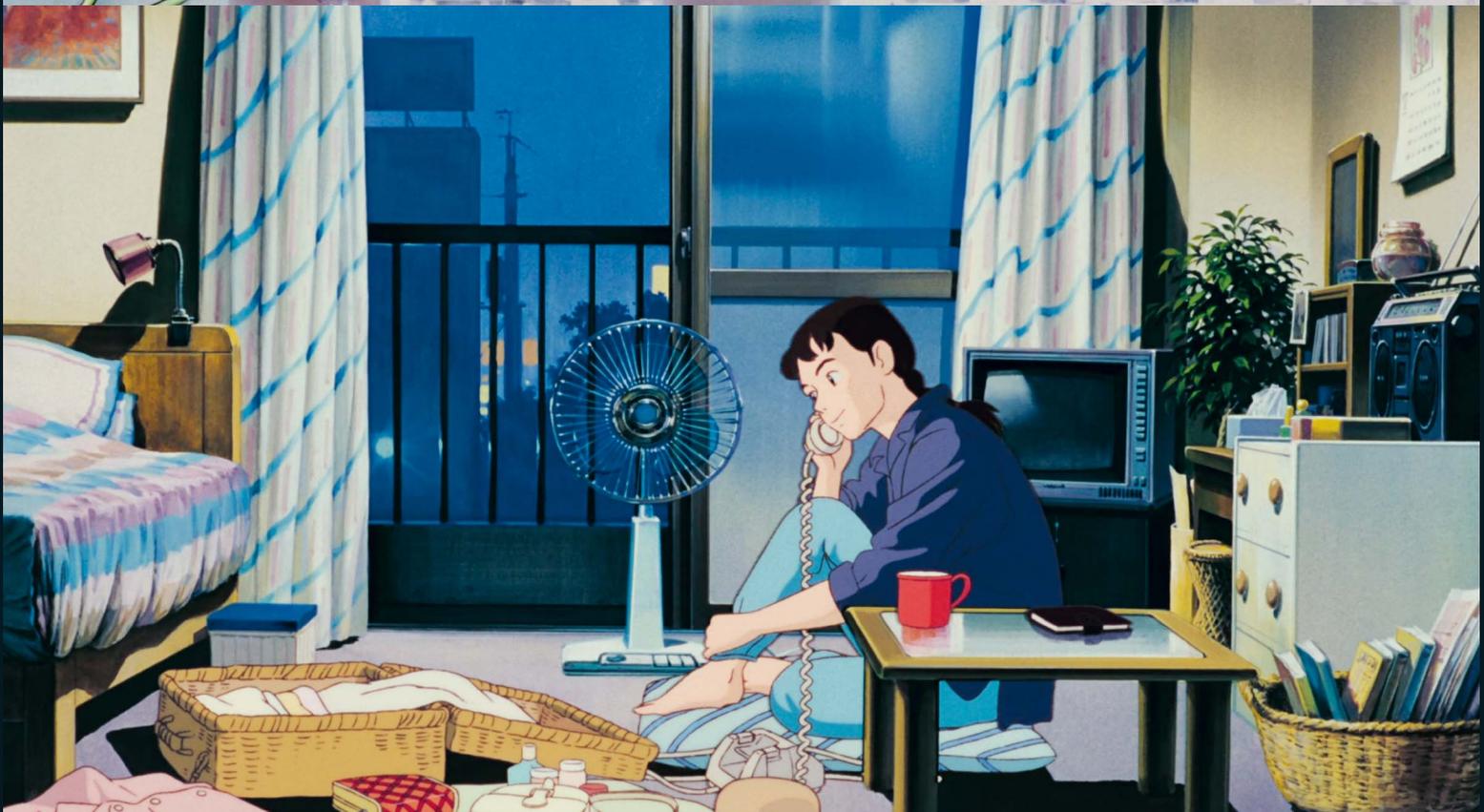
В период стремительного экономического роста японский ландшафт претерпел глобальные изменения. Массовый отток населения из сельской местности и ускоренная урбанизация привели к появлению многоквартирных домов и пригородов, поглощенных разрастающимся средним классом.

За кулисами трагикомической сказки о Помпоко Исао Такахата без всяких компромиссов рассматривает рост нового города Тамы в 1966–1967 годах, который должен был сбалансировать перенаселенность Токио и строительство которого привело к вырубке трех тысяч гектаров лесов. Поразительные метафорические кадры, дополненные закадровым голосом, обличают «создание нового пространства, полностью переделанного для строительства города-общежития». Визуальный перевод: озорные буддийские боги решили поиграть в архитекторов. На планах, словно в видеоигре, показаны тануки, загнанные в угол вырубкой лесов и истребляемые растущими как грибы зданиями. Чтобы подчеркнуть этот анархический урбанизм, Такахата показывает обезображивание природных пространств в быстрой последовательности: холм, распластаный двумя взмахами крана, гигантский лист, молниеносно обгрызаемый лопатами, похожими на червей. В конце концов ничего, кроме бетона, и не остается.

Старомодный акварельный дом детства в титрах мультфильма «Еще вчера» заменен на стеклянный небоскреб, в котором отражаются другие разросшиеся невысокие здания. Городская клаустрофобия усиливается теснотой квартир, переполненной людьми транспортной системой и цепочкой офисных ячеек, нарисованных в нескольких кадрах, которые прокручиваются в стремительном стахановском темпе. Желая отойти от всего этого, Таэко укрывается в сельской местности. В контакте с живительной природой токийская девушка задумывается о смысле своей жизни и хочет снова стать маленькой девочкой. Отказ от городской одежды в пользу сельского наряда становится отправной точкой для всего действия. На рассвете она принимает участие в сборе урожая сафлора, используя методы предков. Ее кругозор расширяется благодаря беседам с Тосио, который уволился с работы в крупной компании, чтобы вернуться к возделыванию земли, «своей родины». Он рассказывает о глубоком кризисе в сельском хозяйстве, которому угрожают сокращением пространства, машинами и удобрениями, в полном противоречии с циклическим ритмом времен года. Созданная руками человека, сельская местность рождается из борьбы и хрупкого равновесия с природой. Она напоминает о важнейших истинах, скрытых от нас развращающей людей урбанизацией.

Как обстоят дела в городах и сельской местности в наше время? В аниме Макото Синкая «Твое имя» это противопоставление рассматривается с новаторской ловкостью. Когда Мицуха и Таки время от времени переселяются в тела друг друга, они погружаются в образ жизни, противоположный их собственному. Мальчик не только удивляется тому, что у него теперь есть грудь, но и открывает для себя неспешный ритм провинциальной местности, окруженной девственной природой. Он больше не живет в маленькой квартире в Токио, а знакомится с монашеской жизнью синтоистского святилища, хранителя традиций. Мицуха же поражена огромным количеством окружающих ее зданий и ценами на напитки в модных кафе. Однако она с радостью принимает особенности этой суматошной жизни. Ей и ее друзьям не терпится уехать из Итомури, где местный бар — просто торговый автомат, а время неспешно идет своим чередом. Сельские подростки фантазируют о тысяче впечатлений большого города, как Ходака в «Дитя погоды», когда покидает родной остров. Некоторые взрослые, напротив, возвращаются в деревню после развода или тяжелой утраты («Письмо для Момо», Хироюки Окиура), к огорчению своих детей («Лу за стеной», Масааки Юаса) или же к их огромному восторгу («Волчи дети Амэ и Юки», Мамору Хосода).

СЛИШКОМ ГОРОДСКОЕ



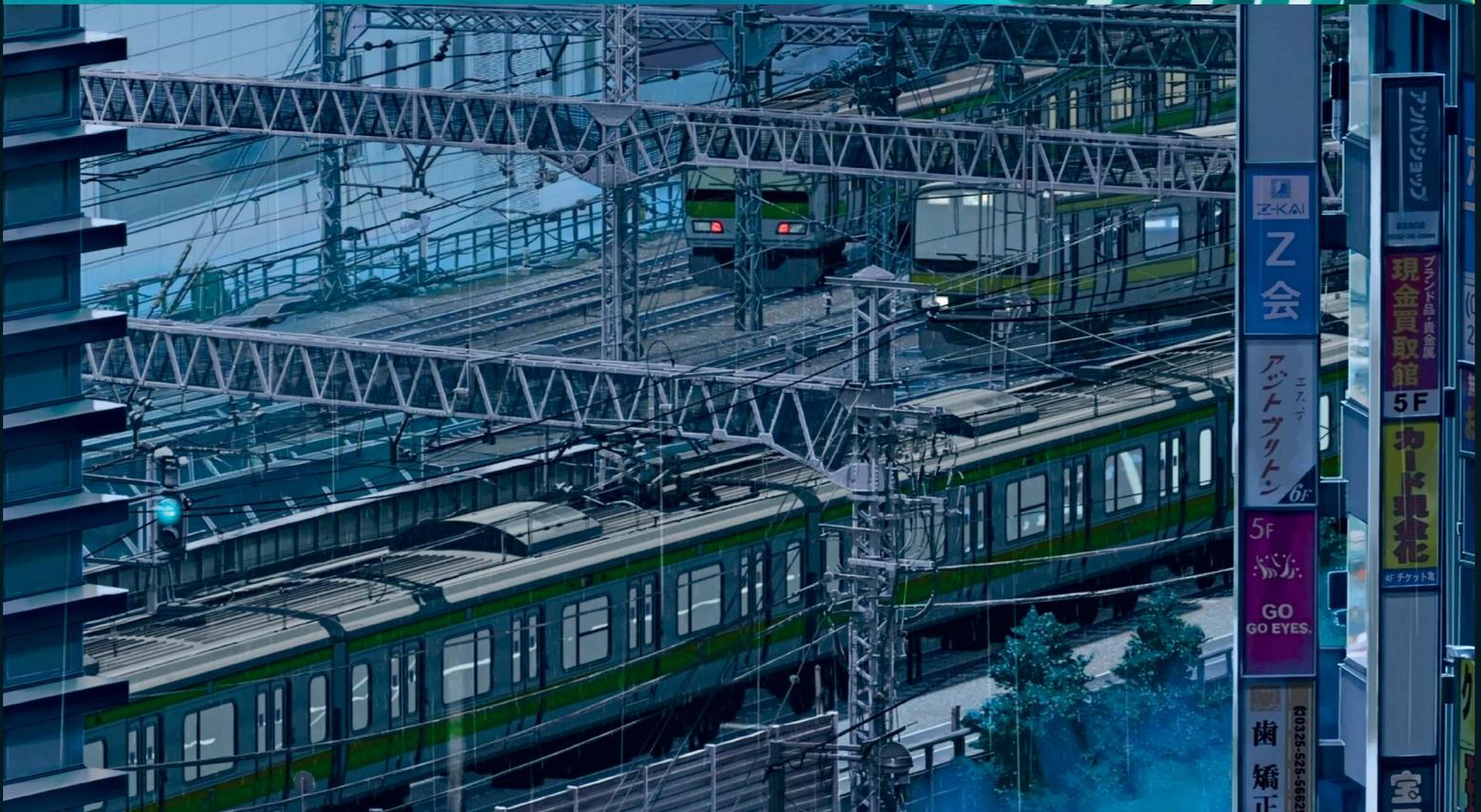
ТОКИЙСКАЯ СОНАТА

Города Хаяо Миядзаки, попури из образов Европы и Японии, несут в себе старомодный привкус и стоят на гребне реализма, как, например, в «Ведьминой службе доставки». Мастер японской анимации почти отказался от изображения современности, за исключением первых кадров в «Унесенных призраками», которые быстро сменяются фантазмагорическим городом с купальнями. Другие режиссеры заявляют о явном антинатурализме, как Масааки Юаса в аниме «Ночь коротка, гуляй, девчонка» (2017), в котором Киото полностью искажен безумной психикой персонажей: асфальт и деревья выложены стилизованными цветами, а сам город по мере блуждания героев превращается в меняющиеся геометрические узоры.

Однако работы большинства современных режиссеров буквально пропитаны реализмом. Их желание передать состояние общества в мегаполисах Японии — в первую очередь в Токио, а иногда и в Осаке, третьем по величине городе страны, — легко читается в их внимании к деталям. Почти фотографическая точность некоторых зданий сопровождается передачей атмосферы различных районов. «Твое имя» прогуливается по знаковым местам столицы, от многолюдного перекрестка Синдзюку до Национального центра искусств в Роппонги и токийской «Эйфелевой башни». Легкая история любви в «Саду изящных слов» (2013, Макото Синкай) могла расцвести только в Императорском саду Синдзюку, пасторальном уголке в самом центре города. Таким образом, в анимации прослеживаются лейтмотивы Токио: небоскребы со всех сторон, опоры электропередач, перекрестки, неоновые вывески, магазины, открытые двадцать четыре часа в сутки. Разветвленная транспортная сеть, включая знаменитый скоростной «Синкансэн», завораживает создателей аниме своими станциями и поездами, которые ежедневно перевозят миллионы пассажиров из дома в школу или на работу. Ощущение аутентичности возникает благодаря достоверности пространства, населенного персо-

нажами, в котором прослеживается определенное видение городской жизни. Действие фильма Ёсифуми Кондо «Шепот сердца» происходит в 1990-е годы и начинается со снимков повседневной городской жизни, вплоть до микроскопической и переполненной вещами квартиры Сидзуку. Невесомые погружения показывают плотную сетку нового города Тамы под кавер песни Take Me Home, Country Roads, изначально посвященной ностальгии по американской глубинке, — та самая песня, которую молодая девушка иронично переписывает, чтобы описать пейзаж, который она наблюдает: «Бетонные дороги, куда бы я ни поехала, леса уничтожены, долины погребены. Западный Токио, гора Тама, мой родной город — бетонные дороги». На вопрос жительницы деревни, которая почти никогда не была в столице, Таэко из «Еще вчера» отвечает: «Токио грязный. Здания, машины... Это и правда не пригодное для жизни место. А здесь другой мир!»

Хотя перенаселенные мегаполисы считаются местом больших возможностей, где на любом перекрестке можно встретить родственную душу (как в аниме «Твое имя»), для них прежде всего характерна безликость и большое количество трагических историй. Разрушение социальных связей, разбитые семьи и экономическая незащищенность — вот обратная сторона сверкающего города, полного развлечений общества потребления. Единство как «единственный способ жить в этом великом Токио» — теория лис-преобразователей в «Помпоко». Они переняли капиталистическое кредо, которое пародируют в песне, пока играют со счетными досками: «Чтобы жить по-человечески, нужны деньги. Как заработать эти деньги? Нужно просто работать по специальности». Перед лицом бедственного положения своего собеседника, желающего спасти собратьев, только и разговоров, что о трудовых бонусах и больших зарплатах при условии, что они вступят в меркантильный круг и скроют волшебное искусство тануки в тематическом парке «Страна чудес».



ПРОКЛЯТЫЕ С ЗЕМЛИ

Отличительной чертой японской анимации в отличие от милых детских сказок является ее готовность охватить любые темы, даже самые мрачные. Она неизменно остра, когда речь заходит о страданиях сирот и тех, кто остался без внимания окружающих. Убежав из дома, Рэн из «Ученика чудовища» (Мамору Хосода) и Ходака из «Дитя погоды» (Макото Синкай) бродят по столице, затерявшись в толпе. Одинокие, голодные и без денег, они слоняются возле мусорных баков, деля свои скудные гроши с бездомными животными.

Некоторые из мультфильмов пронзительны для восприятия и не утаивают ни одной детали о страданиях в преступном мире, показывая обратную сторону красивой открытки из Токио. Аниме «Железобетон» (2006), снятое Майклом Ариасом, американцем, много лет прожившим в Японии, является адаптацией популярной манги «Горький бетон» Тайё Мацумото. Его антигерои — уличные дети. С помощью большого символизма фильм исследует чувственную связь между двумя «дикими кошками». Будучи мятежным подростком, Черный поклялся защищать Белого, чистого сердцем ребенка, который спасается от суровых условий лишь благодаря своим мечтам. Они борются против якудза и жадного застройщика (по кличкам «Крыса» и «Змея»), готовых устранить детей, чтобы монополизировать Город Богатств и, в частности, бедный район, который они хотят превратить в парк развлечений. В результате перед зрителем предстает сюрреалистическая архитектура, затерявшаяся между городскими пустырями и красочными картонными декорациями, увлекательный и хаотичный город, снятый в искаженной перспективе и под странными углами. Черты лиц становятся все более резкими, даже состаренными, по мере того как Черный спускается в ад. Название фильма связано с лингвистической путаницей, которая случилась с Тайё Мацумото в детстве: в японском и французском языках бетон одновременно и крепкий, и горький. Город развращает ледяные сердца людей, но это не останавливает детей от борьбы за выживание и защиты своей территории. Даже если это заброшенный подвал, сделанный из всякой всячины, мятых машин и сломанных игрушек, они все же сами создали себе дом. А старый нищий на углу стал им практически дедушкой.

Солидарность между бродягами — один из немногих светлых моментов в этом городском мраке. В отличие от его предыдущих фильмов, в которых смешивались сон и реальность, «Однажды в Токио» (2003) Сатоси Кона — это рождественская сказка, вдохновленная фильмом Джона Форда «Три крестных отца» (1948), в котором трое разбойников становятся преданными крестными родителями ребенка по просьбе его умирающей матери. Взяв за основу этот сюжет, Коэн рисует язвительный портрет японского общества, порицая его безразличие к судьбе тех, кто забыт из-за внимания к экономическому буму. Такое резкое обличение условий жизни на улицах не лишено, однако, юмора и гротеска. Прежде всего, он проявляет большое сочувствие к трем изгоям: человеку, разорившемуся на азартных играх, колоритному транссексуалу и готовому защищаться подростку-беглецу. Однажды в канун Рождества они обнаруживают младенца, брошенного на помойке. Далее герои отправляются в путешествие по столице в поисках родителей ребенка, и реализм городских пространств смешивается с театральными поворотами сюжета. В ходе этих странствий обнажается вся правда о голоде, побоях, алкоголизме и самоубийствах. Как и в фильме Фрэнка Капры «Эта замечательная жизнь» (1946), который является одновременно социальным обличением и рождественской сказкой, провидческий финал предлагает этим людям, сломленным жизнью, но обладающим великими душами, искупить свои грехи. Тем не менее скрытое насилие может вырваться наружу в любой момент, как это происходит в мультфильме Масааки Юаса «Игра разума» (2004), где главный герой погибает от пули в затылок во время неожиданной драки с якудзой в баре. Однако затем он возрождается, чтобы отправиться в невероятные приключения и радикально изменить ход своей судьбы.





Несмотря на все кризисы и социальное неравенство, богатое общество по-прежнему живет потребительством и развлечениями. Цифровая революция и постмодернистские фантазии заменили традиционную культуру и предопределили связь с другими людьми через бесчисленные экраны.

Великий провидец всех этих перемен в обществе Сатоси Кон умер слишком рано, оставив после себя всего четыре мультфильма и один аниме-сериал. Однако своими волнующими и амбициозными работами он оставил неизгладимый след. Тематика аниме «Истинная грусть» (1997) — феномен одномоментных идиолов (aidoru), который процветал в 1990-х годах. Нанятые индустрией развлечений, эти взаимозаменяемые поп-звезды устраивают шоу, чтобы продавать сентиментальные песни. Для того чтобы справиться с изображением праздничной коммерциализации мира, режиссер обращается к жанру слэшер. Мима задыхается под этими дешевыми прожекторами. Стремясь к карьере телеактрисы, певица навлекает на себя гнев серийного убийцы, который сеет трупы в стремлении дотянуться до нее. Истощенная от внимания психопатов, она понимает, что у нее развивается шизофрения. Ее блестящий образ распадается на мимолетные кровавые отражения, на пиксельные видения на многочисленных экранах, пока двойник поп-звезды не попытается ее устранить. В фильме размываются границы реальности, кошмара и галлюцинации, режиссер все больше вводит зрителя в заблуждение. До того как Интернет вторгся во все дома, Сатоси Кон предвидел сдвиги в этой серой, не контролируемой законом зоне, где получение любых изображений и кража личности — дело всего пары кликов. Из своей квартиры, обклеенной фотографиями девушки, сталкер-чудовище создает мошеннический сайт от имени Мимы, на котором крадет ее голос, публикует фрагменты ее дневника и утверждает, что ею манипулируют продюсеры.

Двадцать пять лет спустя в «Красавице и драконе» Мамору Хосоды речь пойдет о преследовании в Интернете, где в ход идут все уловки: изгнание из общества, распространение слухов, кража личности. Если Белль обожают как новую принцессу джей-попа, то Дракона как ненавистного злодея преследует лига добродетели, поддерживаемая множеством пользователей сети. Псевдосудьи виртуальной платформы пользуются своим статусом, чтобы подчинить себе мелких боссов и разместить в интернете продукцию своих спонсоров. Цифровая мстительность как техника «войны» используется в аниме Юты Мурано «Наша семидневная война» (2019), которое в первую очередь затрагивает тему нелегальной иммиграции. Группа старшеклассников вторгается на заброшенную фабрику, где прячется молодой таец без необходимых документов. Начинаются разборки с иммиграционными службами, которые ведет умный участник банды, увлекающийся военными стратегиями. Чтобы замять скандал, политик поручает своим приспешникам разрушить отношения

ПЫЛЬ В ГЛАЗА

137

между участниками группы, разместив их фотографии в Интернете. Одноклассники героев ухватываются за возможность раскрыть их секреты и выдать их.

Аниме Кёхэя Исигуро «Мое семнадцатое лето» (2020) погружает зрителя в повседневную жизнь поколения миллениалов, которые не могут жить без мобильного телефона. Юки, известная как «Смайл», проводит свободное время, бродя по торговому центру и фотографируя последние новинки моды. Она ищет все самое «кавайное» (милое), чтобы поделиться этим со своим сообществом в социальной сети. Неожиданная встреча с «Черри», любителем писать хайку, приводит ее к поиску своих воспоминаний вместе со стариком, отчаянно ищущим потерянную пластинку. Прежде чем превратиться в храм потребительства, торговый центр был фабрикой по изготовлению виниловых пластинок — их до сих пор можно найти в старом магазине подержанных вещей, который собираются закрыть, потому что он слишком старомоден. Мир прошлого оживает благодаря музыке и поэзии, чтобы расширить кругозор подростков и пойти дальше за пределы их видимости. Эмоции, получаемые от ярких воспоминаний, становятся противовесом одноразовым впечатлениям от потребления.



スタジオジブリ
STUDIO

МАЛЕНЬКИЙ АРХИПЕЛАГ — БОЛЬШИЕ СТУДИИ

139

ジブリ作品
GHIBLI

Эволюция студий, сформировавших историю анимации, является отражением экономических изменений на архипелаге. Послевоенный луч света от Tōei Dōga (дочерняя компания Tōei, созданная в 1956 году) дал Исао Такахате и Хаяо Миядзаки точку опоры, и они объединились в профсоюз, чтобы попытаться улучшить условия труда аниматоров в те времена. С самого начала студия стремилась выдвигать свои проекты на международный уровень: и если в свои лучшие времена (1956–1962) она пыталась конкурировать с Disney, выпуская по одному художественному фильму в год (в основном адаптации сказок и классики детской литературы), то в следующем десятилетии рост популярности телевизионных мультфильмов быстро изменил ситуацию. Основанная Осаму Тэдзукой компания Mushi Production (основной конкурент Tōei) предлагала зрителям экспериментальные сюжеты, но также развивала и сериальный формат, начиная с выхода «Астробоя» в 1963 году и «Лео, короля джунглей» в 1966 году, одновременно снижая производственные затраты благодаря фотобанкам и упрощенной анимации (студия сокращала количество изображений в секунду). Tōei нанесла ответный удар, выпустив «Кэна — мальчика-волка» (1963–1965), но ускоренное производство ухудшило социальное положение аниматоров, что привело к забастовкам (в частности, в 1963 и 1971 годах). «Принц севера» (1968, Исао Такахата) появился на свет именно в это сложное время. Превышая график и бюджет, команда была вынуждена сократить некоторые сцены, уменьшить продолжительность мультфильма и прибегнуть к серии попеременных коротких, фиксированных кадров (например, нападение волков или крыс на деревню). Однако плавность других сцен, глубина резкости и амплитуда движений (вертикальных, задом наперед или наоборот, а не только горизонтальных, как в «Диснее») позволили сделать



«Принца севера» важной вехой в японской и мировой анимации.

В 1970-е годы политика Tōei в области полнометражного кино потерпела поражение в пользу аниме-сериалов: наступило время триумфа франшиз, особенно научно-фантастической мехи («Мазингер Зэт», 1972–1973; «Грендайзер», 1975–1977). Когда взрывная будоражащая аниме-волна из Японии вторглась на мировой рынок, аниме раскрыло свой экономический потенциал благодаря непревзойденной стоимости производства и всевозможным мультимедийным вариациям (от манги до ее производных, включая все форматы мультфильмов), в которых время от времени повторялись одни и те же формулы.

Второе дыхание открылось вместе с «Гибли»... Горячий пустынный ветер из Сахары (арабский вариант сирокко), вдохновивший название лодки, а затем и самолета итальянской армии во время Второй мировой войны (и японской студии), в итоге сделал авторское аниме известным по всему миру. В 1984 году, несмотря на успех «Нависаки из Долины ветров», снятой совместно Tokuma Shoten (издателем манги) и Torcraft (обанкротившейся после этого студией), Миядзаки и Такахата было трудно найти производственные компании, готовые пойти на риск ради их работ, которые им самим были не по зубам в те времена господства приносящих прибыль телесериалов. Однако в 1985 году с помощью своего неизменного соратника Тосио Судзуки и при поддержке Tokuma Shoten (носившей такое название до 2005 года), Миядзаки и Такахата основали «Гибли» (хотя Такахата никогда не хотел подписывать контракты, считая себя «драматургом-резидентом» студии). Их целью



стало «создавать хорошие проекты», в которых качество и оригинальность имеют первостепенное значение. После многообещающего «Небесного замка Лапунта» (1986) и относительно равнодушно встреченных «Моего соседа Тоторо» и «Могилы светлячков» (1988), студия выпустила аниме «Ведьмина служба доставки» (1989), которое положило начало непрерывным успехам «Гибли» вплоть до «Принцессы Мононоке» (1997) и, конечно же, «Унесенных призраками» (2001), собравших более 24 миллионов зрителей. Студия «Гибли» отказалась экономить на инвестициях (времени, деньгах, привлечении художников), что очень нетипично для анимации. Эта «небольшая компания» наняла аниматоров на полный рабочий день и сделала упор на обучение молодых кадров. Студия смогла найти тонкий баланс между творчеством и коммерческим успехом, хотя нависший вопрос о следующем поколении сейчас очень ошутим.

Наряду с этой жемчужиной анимации появились и другие студии, которые преуспевают, сосредоточившись на сильно акцентированной эстетике своих амбициозных кинематографических работ, — таким образом они привлекают к сотрудничеству большие имена или продвигают молодые таланты. Созданная в 1972 году бывшими сотрудниками Mushi Production студия Madhouse с 1980-х годов сосредотачивает свое внимание на прихотливых анимационных фильмах, которые не стеснялись вновь вскрыть раны прошлого («Ген Хиросимы», Мори Масаки, 1983), а также возможного будущего («Армагедон», Ринтаро, 1983). От «Кинжала Камуи» (1985) до «Метрополиса» (2001), именно Ринтаро был главным режиссером, прежде чем студия начала развивать карьеру Сатоси Кона (и продюсировала все его фильмы, начиная с «Идеальной грусти», 1997) и Маморы Хосоды («Девочка, покорившая время», 2006; «Летние войны», 2009). Основанная в 1987 году Production I. G. продюсировала шедевры Мамору Осии (начиная с «Полиции будущего 2», 1993, и далее) и изначально специализировалась на неуравновешенной научной фантастике для взрослых с четкими нарративными амбициями, переполненной технологическими инновациями в 3D. Хотя студия Gainax (1984) имеет более ограниченную фильмографию, она предоставляет вниманию зрителей невероятно оригинальные проекты, начиная со своего первого фильма «Крылья Хоннеамизе» Хироюки Ямаги (1987). Один из создателей студии, Хидеаки Анно, участвовал в создании таких важных работ, как «Надя с загадочного моря» (1990–1991) и «Евангелион» (1995–1996). Что касается Studio4 °C (1986), название которой отсылает к температуре, при которой вода приобретает наибольшую плотность, то она является апостолом сюжетных недвусмысленных экспериментов. На ее счету эксцентричная «Игра разума» Масааки Юасы (2001), увлекательная сказка Сунао Катабучи (одного из соучредителей студии) «Принцесса Арете» (2001) и городская баллада Майкла Ариаса «Железобетон» (2006). Мамору Хосода в 2011 году открыл собственную компанию под названием Chizu, а бывшие аниматоры «Гибли», в том числе Хиромасу Ёнэбаяси, в 2015 году создали Studios Popos. Одним словом, за одной студией всегда может скрываться другая.



141





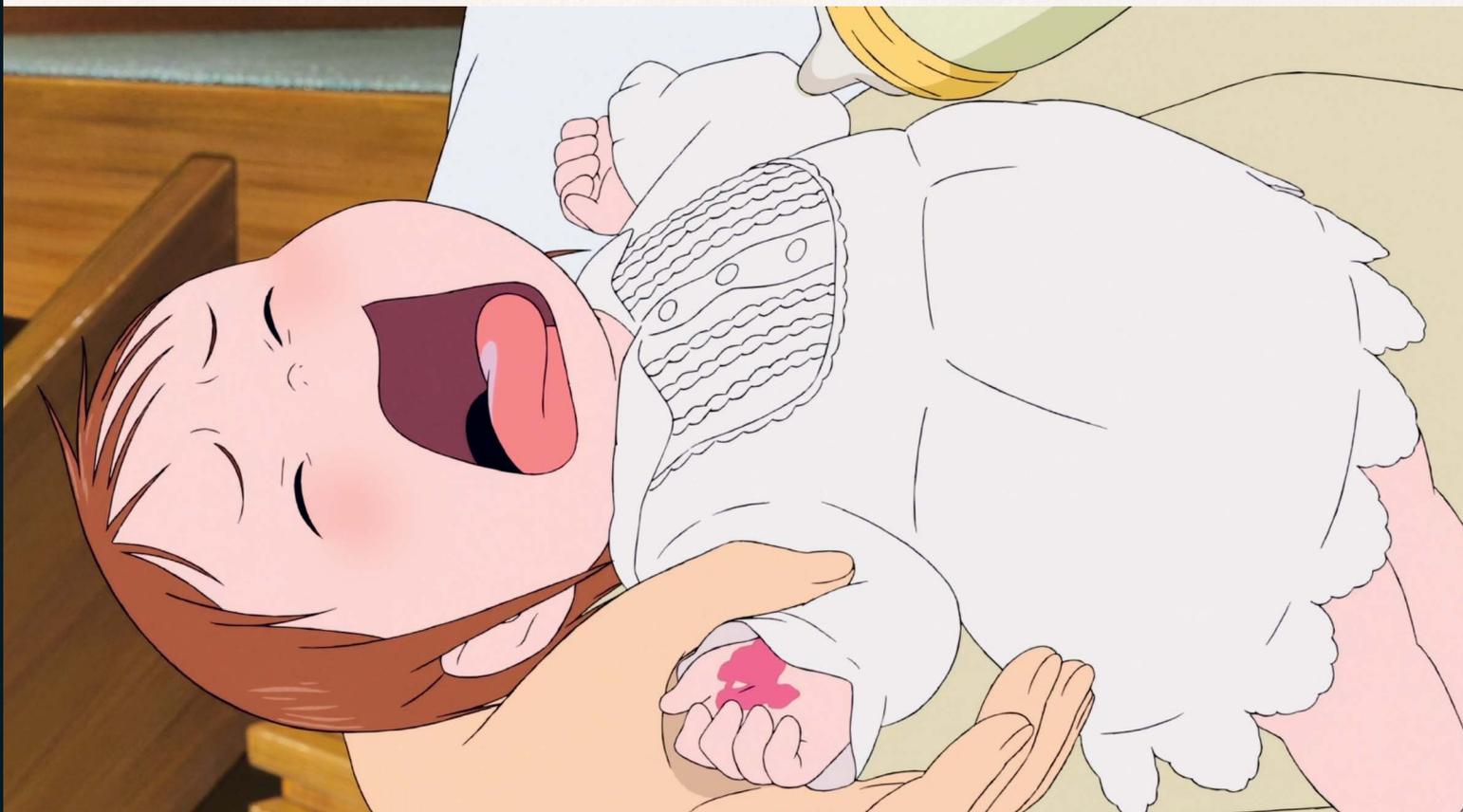


НЕСНОСНЫЕ ДЕТИ

Запечатлевая изменения, происходящие в стране, или рассматривая актуальные социальные проблемы, целый раздел японской анимации посвящен поиску реализма. Эта любовь к изображению реальности часто связана с плодотворной напряженной работой и стилизацией, характерной для мультфильмов, которые в несколько штрихов могут запечатлеть самые непроницаемые эмоции или быстро проходящие ощущения. Автор нескольких теоретических работ, Исао Такахата сделал реализм своим троянским конем, который способен тронуть сердца зрителей на нужном расстоянии и послать им намек на переосмысление, которое отразилось бы на их отношениях с миром. Он глубоко убежден, что анимация — лучший способ показать реальность, в большей степени, чем традиционное кино, которое вынуждено реконструировать эту реальность с помощью актеров. Парадоксально, но мультфильмы, которые не пытаются скрыть, что являются художественной интерпретацией, все же лучше могут показать реальность. Все потому, что существует реализм сюжетов, созвучный общественным проблемам и подкрепленный объективной передачей реалий повседневной жизни. Но есть также реализм линий и движений, способный поместить персонажа в достоверное время и пространство и более глубоко вовлечь зрителя в разворачивающийся на экране вымысел. Отсюда оригинальный совет Такахаты всем своим коллегам в годы обучения в студии Тōei: «Учитесь наблюдать за реальностью как можно ближе, наблюдать за сердцами детей, реакцией близких и так далее» (Positif, июль-август 1996).

Анимация никогда не уклонялась от глубоких размышлений о человеческой природе. Как популярная форма искусства, она использует драмы и страсти, которые передают самую суть человеческого существования, но также и обычную жизнь, которая, вероятно, найдет отклик у каждого зрителя, будь то взрослый или ребенок. Иногда в аниме прослеживается социологическая жилка, существующая за счет исследования различных микрокосмосов: школа, спорт, работа... Близкая к реальности, мультипликация становится увеличительным стеклом для проблем, которые сотрясают общество, тщательно анализируя их хорошо отлаженные механизмы. Аниме, часто адаптированное из манги, предназначенной для девочек (сёдзё), мальчиков (сёнэн), студентов (гакуэн) или подростков (сэйнэн), рассматривает важные годы становления личности, тот поворотный период, богатый экспериментами, когда герои открывают для себя первую любовь и погружаются в мечты о собственной жизни. Эти истории посвящения в жизнь, сопровождаемые обрядами инициации, передают накал юности, а также испытания и невзгоды подросткового возраста, трудности неблагополучных семей и поднимают даже такие сложные темы, как школьные издевательства и самоубийства.

«Хана и Алиса: Дело об убийстве», Сюдзи Иваи



РОДИТЕЛЬСТВО — БОЕВОЙ СПОРТ

Семья, как начальная точка развития личности, является вечной и универсальной темой работ — и хорошая, и плохая ее сторона. От сцен повседневной жизни до членов семьи, находящихся на грани нервного срыва, эта ячейка общества рассматривается со всех сторон в смешных или трагических зарисовках. Мультфильм «Хулиганка Тиэ» (1981) Исао Такахаты рассказывает о жизни девочки с сильным характером, пытающейся залатать трещины своей распавшейся семьи. Для этого она сама становится управляющей семейным рестораном в рабочем районе Осаки и даже пытается направить своего ленивого отца на путь истинный, надеясь, что ее мать все же вернется домой. Тиэ подводит итог несколькими обезоруживающими словами, характерными для пуантилистского реализма Такахаты: «Трудно жить с мужчинами».

Аниме «Наши соседи Ямада» (1999) тоже весьма оригинально: впервые Такахата использует цифровую компьютерную графику для воплощения своих художественных идей. Работа в игривой форме изображает жизнь традиционной японской семьи, идущей по дороге ее жизни. Муж с женой, двое детей и бабушка запечатлены вместе со своими радостями и печалью несколькими простыми, наивными мазками на акварельном фоне. Вдохновленный четырехкадровой мангой Исии Хисаичи (в традиции юмористической ёнкомы, часто используемой в прессе) фильм состоит в основном из бурлескных и поэтических зарисовок. Это архетипические ситуации, подчеркнутые в титрах: «Опасность в доме», «Диалог отца и сына», «Альманах семьи Ямада». Некоторые моменты уморительно точны: после произнесения клятвы молодожены бросаются на гигантский свадебный торт и отправляются в насыщенную событиями поездку на бобслейных бобах — это притча о подстерегающих их опасностях. В зависимости от сцены рисунок может полностью меняться: например, сцена, заимствованная из гангстерских фильмов, используется, чтобы изобразить банальный соседский конфликт с байкерами, а хайку, которые иногда перемежаются с рисунком, используются, чтобы выразить сожаление отца семейства, скуку домохозяйки, потребность сына в любви...

Несмотря на прерванную работу в «Гибли» в качестве режиссера «Небесного замка Лапута» (который закончил за него Миядзаки), Мамору Хосода остался под впечатлением от встречи с Исао Такахатой. Как и последний, Хосода сохраняет мельчайшие детали повседневной жизни, хотя в его работах реальное смешивается с воображаемым. Режиссера привлекает сложность семейных уз, которые постоянно нужно распутывать. Мультфильм «Летние войны» собирает под одной крышей все поколения, от привязчивого юноши до влиятельной бабушки. Живая память осаждает расширившееся семейство, члены которого находятся на грани нервного срыва после того, как возвращение блудного сына ставит под угрозу их сплоченность на фоне мирового кризиса. Картина «Волчи дети Амэ и Юки» изображает мужественную мать, в одиночку воспитывающую своих детей-волков, сына и дочь, после смерти мужа. Она полностью принимает сущность своих детей, несмотря на неизбежную разлуку с младшим, который желает уйти жить в лес. «Мальчик и чудовище» исследует подводные камни отцовства, как в настоящем, так и в прошлом, а также детство, столкнувшееся с распадом семьи и общества. В аниме «Мирай из будущего» анализируются отношения между братом и сестрой и радостный переполох, вызванный рождением еще одного ребенка. Между приступами ревности, бытовыми сценами и изменением традиционных ролей (наступает очередь отца, архитектора, быть домохозяйкой и готовить еду), аниме создает живописную картину современной семьи. А в «Красавице и драконе» рассматривается подростковый поиск своей идентичности на фоне опасностей, связанных с влиянием социальных сетей. Мамору Хосода отточил свои навыки острого наблюдения, когда стал отцом, черпая вдохновение для своих персонажей из образов матери и собственных детей — ведь нет лучшего вдохновения, чем личный опыт.



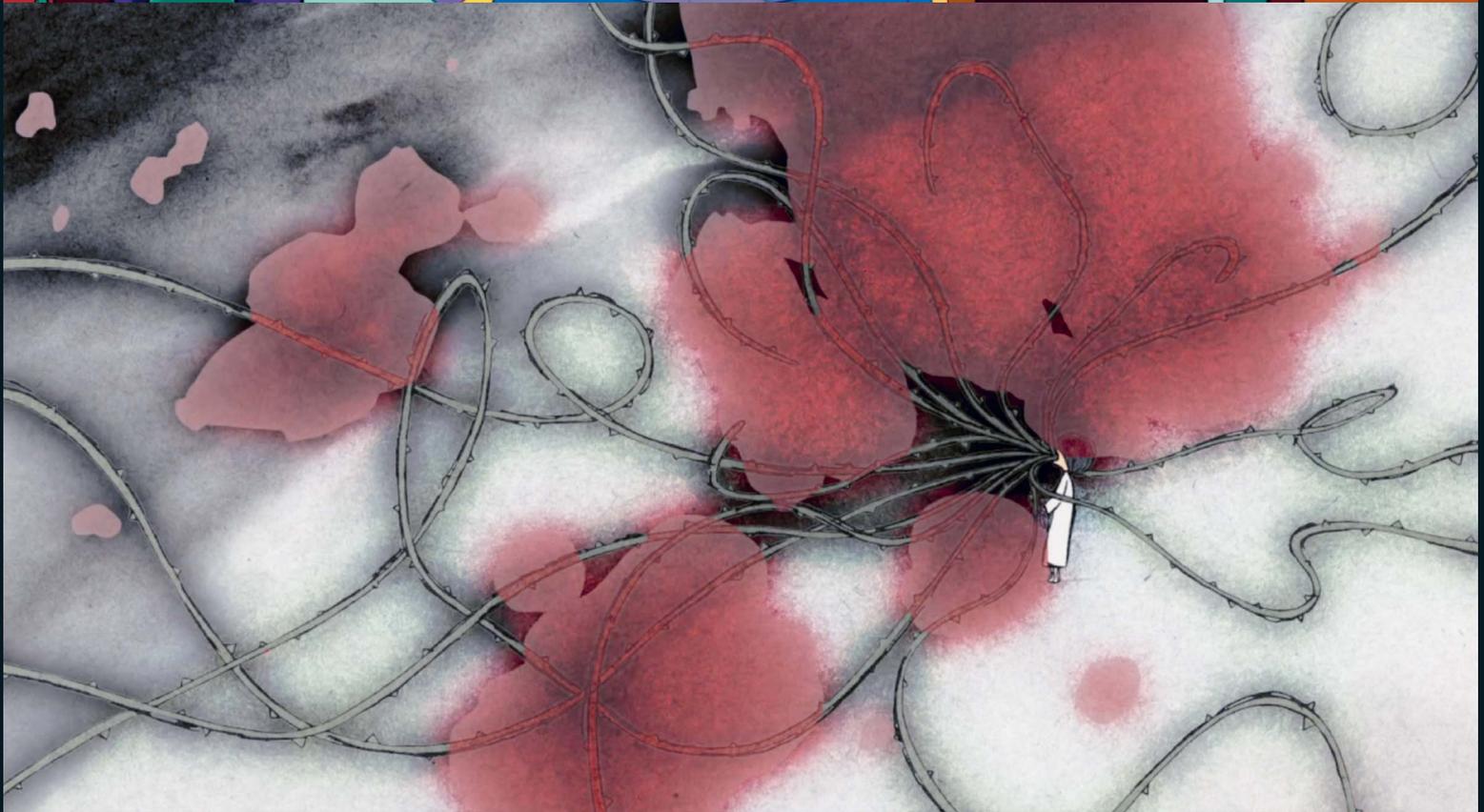
Знаменитая анафема Андре Жида несет в себе яд, которым пропитаны неблагополучные семьи. Это имеет разрушительные последствия для психики подростков, страдающих от родительского эгоизма, разъединения семьи и даже откровенной изоляции. В «Евангелионе» отец Синдзи не задумываясь превращает сына в ребенка-солдата — он готов пожертвовать им ради смертельной битвы с Ангелами. Их отношения нестабильны: безразличие с одной стороны, обида — с другой. Бетонная стена разделяет отца и сына, а мальчик остается в бездне страданий. Синдзи — разбитое внутри существо, надевшее свой роботизированный панцирь в попытке оправдать ожидания родителя.

Многие аниме-сериалы рассказывают истории о тяжелом детстве. В «Мальчике и чудовище» Рэн теряет свою мать, расстается с отцом, который уехал, не оставив адреса, и так никогда и не вернулся, чтобы найти сына. Он убегает от безразличных к его судьбе опекунов, прежде чем обрести приемную семью в воображаемом мире. Флэшбек в аниме Хиромасы Ёнэбаяси «Воспоминание о Марни» показывает страдания Анны после смерти родителей. Забывшись в угол, она наблюдает за тем, как взрослые борются за право опеки над ней. Узнав, что ее приемная мать получает алименты на ее воспитание, она приходит к выводу, что никому не нужна, и ее восприятие мира окрашивается враждебностью. Ей предстоит пройти через сон о дружбе с призраком своей молодой бабушки, чтобы примириться со своей историей.

Слишком часто неверность и развод разбивают детские мечты об алтарь гнусной реальности. В мультфильме «Сердце хочет кричать» (2015) Тацуоки Нагаи Дзюн — маленькая девочка, которая придумывает сказки, рассказывая матери, что видела, как ее отец покидал «замок» (на самом деле отель) с другой женщиной. Жестокий и эгоистичный отец обвиняет дочь в разводе и упрекает в том, что она слишком болтлива. Дзюн предпочитает молчать, не в силах произнести ни слова без сильных спазмов в желудке. Проходят годы... Не понимая трудностей дочери-подростка, ее мать испытывает чувство стыда и замыкается в себе, в этом и звучит ее обида — теперь она похожа лишь на холодную равнодушную рыбу. «Многоцветье» Кейити Хары рассказывает о медленном восхождении блуждающей души из подземного мира. Запертому в чистилище существу предлагается второй шанс, чтобы исправить ужасную ошибку своей смерти, о которой он не подозревает. Он переселяется в тело Макото, школьника, который совершает самоубийство не только из-за того, что застал свою мать с любовником, но и потому, что узнал о занятиях протитутцией своей любимой девушки. Направляемая ангелом душа исследует причины этого отчаянного поступка, прежде чем понять, что на самом деле она принадлежит подростку.

В мультфильме Мамору Хосоды «Красавица и дракон» агрессия выплескивается в социальных сетях и в повседневной жизни Чудовища. Дракон со шрамами впивается в себя чужие удары, будь то виртуальные оскорбления или физическая жестокость: в реальной жизни с мальчиком плохо обращается жестокий отец. Не отводя взгляд слишком далеко, можно рассмотреть все подростковые мучения, рождающиеся из скорби («Гостиница Окко»), развода («Лу за стеной»), неверности («Многоцветье»), отсутствия отца («Ночь на Галактической железной дороге»), безответственности родителей («Хулиганка Тиэ») или поиска своего происхождения («Воспоминание о Марни»).

«СЕМЬИ, Я НЕ НАВИЖУ ВАС!»



НАЙТИ СВОЙ ГОЛОС

В основе подростковых кризисов, показанных на экране, лежит нежелание общаться. Столкнувшись с вихрем эмоций и травмами, которые невозможно передать на словах, дети уходят в себя, воздвигая стену в отношениях с родителями или сверстниками. Символами такого явления в «Мое семнадцатое лето» становятся маска, которую носит Смайл, чтобы скрыть свои выпирающие из-за брекетов зубы, и шлем, который использует Черри, чтобы защититься от людской болтовни.

В «Многоцветье» забывчивая душа с яростью вселяется в измученную психику Макото. Подросток, который пытался покончить жизнь самоубийством, не имеет друзей, чувствует себя преданным из-за неверности матери и не испытывает ничего, кроме презрения, к своему отцу, простому служащему, которого никогда не повышали в должности. Поначалу душа враждебно настроена к матери семейства, по пятам следующей за сыном. Сцены во время ужина леденят душу — пустые слова, но жаркие дискуссии о выборе средней школы. Постепенно повседневная жизнь души Макото оживает благодаря увлечению живописью и появлению друзей. Его взгляд на мир смягчается, когда он решает, что жизнь все-таки состоит как из взлетов, так и из падений — это простое послание для всей молодой аудитории.

Неспособность проявить свои эмоции выражается в метафоре «проклятия яйца» — сказке, придуманной Дзюн из «Сердце хочет кричать». Сломленная обвинениями отца девушка убеждена, что из ее уст исходит лишь яд. Поскольку ее слова причиняют боль другим, она замыкается в себе. Способная произносить только невнятные звуки, она не имеет друзей и чувствует себя отвергнутой — до тех пор, пока учительница не собирает группу девочек-тихонь, чтобы сформировать комитет для организации школьного праздника. Когда Такуми обнаруживает у Дзюн талант преодолевать свою внутреннюю боль с помощью песен и игры на сцене, он собирает группу для постановки мюзикла. Поток подавленных эмоций вырывается на сцену и связывает всех главных героев воедино.

Именно через песню Судзу выражает свою меланхолию в фильме, которому она подарила свое имя (название фильма во французской версии — «Belle»). Застенчивая и замкнутая, она больше не может петь, что любила делать со своей покойной матерью. Рана настолько сильна, что Судзу рвет от боли, когда она пытается вернуть себе голос. Однако алгоритм виртуальной сети U обнаруживает ее тайный дар. Скрываясь под вымышленным аватаром — еще одной метафорой маски, которую носят подростки, — она дает волю своим чувствам, что приводит в восторг поклонников. В фильме «Письмо для Момо» Хироюки Окиура анализирует тяжесть последних слов, которыми обмениваются отец и дочь: «Я ненавижу тебя, папа. Не утруждай себя возвращением...» Но затем он внезапно умирает во время морской экспедиции, оставив после себя незаконченное письмо: «Дорогая Момо...» Ужасная точка, поставленная в конце истории, которая никогда не будет закончена. Момо терзается чувством вины, а ее мать молча страдает, пока не заболевает, пораженная приступами астмы.



ПОДРОСТКОВЫЕ

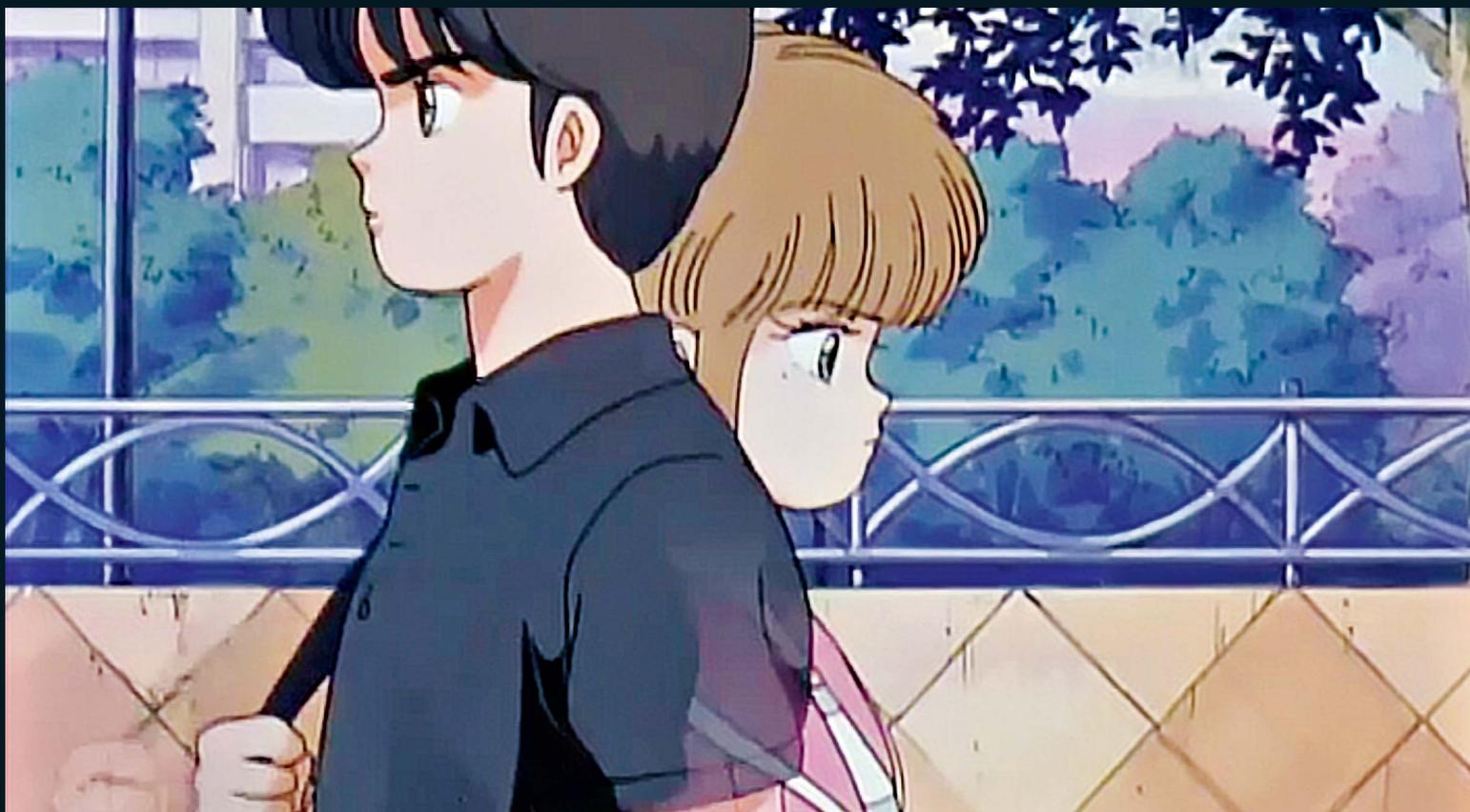
Повальное увлечение японской анимацией отчасти объясняется тем, что она рассматривает суровость социальных отношений и экзистенциальные проблемы, волнующие подростков. «Многоцветье» анализирует вопросы самоубийства, насилия, которому Макото подвергает других и которому подвергается он сам, и даже ситуацию девочки-подростка, занимающейся проституцией, чтобы иметь возможность купить себе красивую одежду. Аниме «Форма голоса» хорошо как любая профилактическая реклама против неравенства в школе: оно освещает проблему инвалидности, рассказывает о двух случаях неудавшихся самоубийств и подробно излагает историю о преследованиях, которым подвергается Сёко, пытающаяся учиться в обычной школе, несмотря на свою глухоту. Ее одноклассник Сёя преследует ее, вырывает слуховые аппараты и бьет ее, но затем подвергается осуждению со стороны одноклассников. Это буквальная метафора всего фильма — осознавая серьезность своего поступка, мальчик делает все возможное, чтобы загладить свою вину. Он изучает язык жестов, становится настоящим другом для Сёко и пытается возобновить связь, которую разорвал.

Инвалидность как барьер между собой и другими — центральная тема аниме «Ее заветное желание» (2020) Котаро Тамуры. Парализованная и чрезмерно опекаемая своей бабушкой Жозе знает только гнетущие очертания собственной квартиры. В своих рисунках она воссоздает внешний мир с помощью своего богатого воображения, заново участь двигаться, словно русалка, плывущая над городом. Встреча с Цунэо, студентом-биологом, расширяет ее горизонты, хотя их отношения начинаются бурно. Он неустанно подталкивает ее к преодолению своего разочарования и берет с собой посмотреть на море, о котором она так мечтала. Все эти первые моменты, которые кажутся такими простыми, радикально меняют характеры героев. Котаро Тамура использует эту возможность, чтобы показать проблему презрения и неприятия инвалидов в японском обществе.

«Хана и Алиса: Дело об убийстве» — причудливая подростковая история со смесью юмора и поэзии. Алиса — оригинальная личность, которая никому не позволяет задеть ее; тем не менее сам мультфильм рассказывает о жестоких подростковых отношениях. После развода и переезда в новый дом девушка ощущает странную атмосферу в новом классе, который преследуют слухи о предполагаемом убийстве бывшего школьника Иуды. Поначалу презираемая за то, что она вышла за рамки дозволенного, девушка записывается на сеанс экзорцизма. Эта псевдосатанинская церемония — не более, чем уловка другого ученика, желающего прекратить преследование. Чтобы докопаться до истины, Алиса вместе с Ханой, ставшей необщительной с тех пор, как поверила в то, что она сама убила Иуду, проводит расследование. Во время сцены исповеди под машиной она обнаруживает все факты. Преданная старшеклассником, который минимум четыре раза в день обещает на ком-нибудь жениться, Хана в отместку направляет ему в шею пчелу. Будучи аллергиком, он больше не возвращается в класс: так рождается легенда о его смерти. С тех пор подросток превратился в хикикомори, неспособного даже выйти из дома. Наклоненные под девяносто градусов кадры, резкие черты лиц, плавные движения тел сопровождают изменчивое видение мира и метаморфозы юности.

Мультфильм Синъитиро Усидзимы «Хочу съесть твою поджелудочную железу» (2018) с названием, которое одновременно является признанием в любви и эпитафией, не имеет никаких рамок и ограничений. Фильм рассказывает историю маловероятной дружбы между яркой девочкой-подростком и асоциальным книжным червем. Сакура находится на последней стадии неизлечимой болезни. Она намеренно решает подружиться с Харуки, потому что к ней он проявляет сочувствие. Решив воспользоваться моментом, она прививает ему постоянное чувство радости, получаемое даже от мелочей повседневной жизни. Ирония судьбы заключается в том, что она погибает не от своей болезни, а от рук убийцы, рыскающего по окрестностям. В общем, насилие здесь присутствует повсеместно, но также появляется и сила, позволяющая мужественно противостоять трудностям.

КРИЗИСЫ



ВОСПИТАНИЕ ЧУВСТВ

Подходящий момент для первого поцелуя, школьная площадка, классная комната или футбольное поле породили не одну историю любви. В 1980-х годах, когда отношения между полами стали более свободными, коды романтического сёдзё стали более популярными, а затем были массово адаптированы для экрана. Не отставал и сёнэн, посвященный обучению в средней школе и спорту. На фоне упорных тренировок и престижных чемпионатов стремление занять высшую ступень пьедестала почета часто сопровождается первой влюбленностью, а сам чемпион часто становится желанным объектом для падающих в обморок школьниц. В аниме-сериале «Жанна и Серж» (1984–1985) очаровательная красавица путает свою безумную страсть к волейболу с прекрасными глазами лидера мужской команды. Смешивающее романтику и бейсбол «Касание: Без номера» (1986) Гисабуро Сугии — это аниме, основанное на полюбившейся японцам манге. Несмотря на контрастность характеров, два брата-близнеца влюблены в одну и ту же девушку — подругу детства Минами. Движимый своей страстью, Казуя делает все возможное, чтобы вывести свою команду в лидеры Кошиен (бейсбольного турнира для старших классов, который так любят японцы). С помощью поворотов спортивного сюжета и сердечных переживаний картина умело рассказывает о школьниках.

В сентиментальных комедиях, в основе которых лежит игра в любовь, есть свои обязательные этапы, свои обряды посвящения: от робкого признания до страха перед другим полом или насмешками, не говоря уже о постоянно возникающем любовном треугольнике, разбитом сердце и первом поцелуе. Эти три составляющие лежат в основе аниме Томоми Мотидзуки «Капризы Апельсиновой улицы» (1988), снятого по

манге. В мультфильме рассказывается о переломном моменте в жизни молодого Кёсукэ. С тревогой ожидая результатов вступительных экзаменов в университет, своеобразного дамоклова меча академической конкуренции, он вспоминает мучительный выбор, который ему пришлось сделать между наивной Хикару — забавной влюбленной в него девушкой, которой он разбивает сердце, — и Мадокой, его более зрелой и взрослой подругой. Дзюн в «Сердце хочет кричать» воплощает собой противостояние между подростками, которые скрывают свои чувства: так, Дайки влюблен в Дзюн, которая влюблена в Такуми, а тот, в свою очередь, влюблен в Нацуки еще со времен средней школы, и только страх быть отверженными удерживает их друг от друга. Чтобы признаться в любви, им придется использовать вымышленных персонажей из музыкальной постановки.

В ряде произведений эти неизменные рамки нарушены, тональности усложнены или затрагивают общественные проблемы. В аниме Мамо-ру Хосода «Девочка, покорившая время» Макото комично использует машину времени, чтобы предотвратить признание в любви своего лучшего друга, которое ставит ее в неловкое положение. В результате он сближается с другой девушкой, что тоже ее не устраивает, — сердцу не прикажешь... «Тайная жизнь пингвинов» рассказывает о сексуальном влечении ребенка к ассистентке стоматолога: он очарован ее формами и глубоко опечален, когда она уходит. «Сердце хочет кричать», как и «Ее заветное желание», повествует о любви, выходящей за рамки ограничений в физических возможностях; а «Наша семидневная война» Юты Мурано — о женской гомосексуальности.





«Пять сантиметров в секунду», Макото Синкай

ОЧИЩЕНИЕ СЕРДЦА

Необычайный реализм анимации идет рука об руку с кинематографической поэзией, в которой основное внимание уделяется лицам, пейзажам и эмоциям. Сквозь тысячу и один нюанс анимация способна уловить колебания сознания и воспроизвести реальность с поразительной детальностью, она может так же легко стилизовать ее и сыграть на дополненной реальности, чтобы передать чуткое отношение к миру. Время от времени анимация вырывается из осязаемой вселенной, чтобы встать на сторону душевного состояния. Она с обескураживающей легкостью скользит от объективного к субъективному, от реализма к лиризму, от наполненности к пустоте. Между палитрой оттенков, стилистическими разрывами и кадрами, в которых переплетаются различные уровни восприятия, она иногда смешивает реальное и воображаемое, прошлое и настоящее. Исао Такахата — непревзойденный мастер такого рода переходов от конкретного изображения повседневной жизни, поразительной в общих сценах, к поэтическим, интимным или памятным полетам, раскрывающим эмоции персонажей. Такие графические метаморфозы запечатлевают молниеносные вспышки реальности, когда события воспринимаются на подсознательном уровне.

Вот почему анимация так легко поддается исследованию чувства любви, связанного с духовными переживаниями. Податливость рисунка передает изменчивый внутренний мир героя, его блуждания и переменчивость чувств. Безумная любовь или потеря любимого

человека трансформируются в природную лирику, передавая осознание хода времени или наплыв воспоминаний. В этом поэтическом кинематографе природные элементы несут эгегические размышления и становятся метафорами, связанными с эфемерностью. Они свидетельствуют о физической чувствительности, возводя личное до уровня универсального, как это происходит у Макото Синкай.

Другой инкубатор чувствительности, который развивает обонятельное и тактильное воображение в той же степени, что и вкусовое, — это кухня. С ее разнообразием ингредиентов, цветов и текстур она привносит вкусовое наслаждение в анимационные фильмы, изображающие как типично японские рецепты, так и переосмысления универсальных блюд. Кулинария, как искусство нарезки и расположения ингредиентов на тарелке, становится в том числе метафорой кинематографа, который отшлифовывает каждый элемент в кадре, чтобы заставить зрителя разинуть рот от восторга. Ведь еда — это, прежде всего, один из способов эстетического отношения к миру.

Чтобы постичь суть бытия во всех его измерениях, необходимо забыть о царстве бессознательного с его лабиринтами. Грозная машина для создания сюрреалистических образов и абсурдных повествований, оно причудливым образом впитывает самые интимные переживания героя. Оно имеет много общего и с художественным творчеством, воплощенным одним из безумных гениев анимации — Масааки Юасой.



БОЛЬШОЕ ВСЕ И МАЛЕНЬКОЕ НИЧЕГО

Исао Такахата всегда отдавал предпочтение реальности — повседневной жизни и ее волшебству, а не фантастическим мирам, как Хаяо Миядзаки. Он не рисовал сам (за исключением раскадровки), но окружал себя лучшими аниматорами и никогда не стеснялся менять свой стиль в соответствии с художественными целями и задачами. Каждый раз он с бесконечной точностью описывал обычную жизнь молодых людей. Приняв участие в программе «Театр мировых шедевров» от Nippon Animation, посвященной адаптации западной классики для молодежи, Такахата произвел революцию в сфере мультсериалов. Несмотря на производственные ограничения, он подробно описал фермерскую жизнь Хайди в сериале «Хайди — девочка Альп» (1974). В компании своего ворчливого, но любящего дедушки маленькая девочка удивляется тому, как ей удается водить овец на пастбище в горы и как сильно ощущается смена времен года. Она узнает названия цветов, помогает доить коров и делать сыр и в конце концов становится настоящим фермером. То же самое можно сказать и об истории об обучении в «Анне из Зеленых Мезонинов» (1979), в которой сирота, взятая на воспитание Катбертами, знакомится с обычаями городка конца XIX века на острове Принца Эдуарда в восточной Канаде.

Такахата особенно любит общие сцены, которые сводят всех его персонажей воедино в одном точном микрокосмосе: жизнь деревенских жителей, ловящих щуку или куящих железо в «Принце севера», мирное существование детей в лесу в противовес этикету двора в «Сказании о принцессе Кагуе». Такое стремление к объективности позволяет зрителю сопровождать главных героев на экране и видеть жизнь их глазами. Режиссер ищет баланс между нейтральным подходом и субъективностью, расширяющей спектр восприятия и охватывающей мельчайшие изменения в мире.

Чтобы достоверно воспроизвести обстановку, пейзажи и традиции, режиссер тщательно изучает место действия. Одним словом, Такахата — приверженец реализма. Работая над «Могилой светлячков», он изучал, с какой стороны прилетели самолеты союзников, прежде чем начать бомбить город Кобе. Для «Еще вчера» он вместе со своими коллегами долгое время находился в регионе Ямагата, читая десятки книг и встречаясь с фермерами, чтобы точно изобразить традиционный процесс превращения цветов сафлора в краситель — именно благодаря его наблюдениям за фермерами и цветочными полями в возникает то впечатление подлинности, которое окутывает лица и жесты героев аниме. От красок цветов до орнамента на листьях, красок лесов и гор, Такахата фокусируется на текстурах света и тени, которые меняются от рассвета к закату. Внимательный к «тысяче и одному крошечному элементу, из которых складывается изображение» (Positif, июль-август 1996), он отдает дань уважения красоте мира и создает ощущение симбиоза с природой. Тщательная фиксация на реальности — это основа творческого процесса, которую он прививает Миядзаки в годы их совместной работы. Чтобы оживить японскую сельскую местность в мультфильме «Мой сосед Тоторо», Миядзаки приложил немало усилий для воспроизведения каждого вида цветов — их оттенки меняются в зависимости от времени суток и месяца года; таким же образом он стремился передать звуки, которые издают старые автобусы 1950-х годов.

Смена времен года, гул стихий, движения лепестков, изменения температуры — все это способствует яркому изображению хода времени, сопровождающего взросление персонажей. Японская анимация в целом чувствительна к циклическому ритму стихий, к грации и поэзии природы: это прослеживается от Макото Синкая («Пять сантиметров в секунду», 2007) до Мамору Хосоды («Волчи дети Амэ и Юки») и Кейити Хара («Мисс Хокусай»).



24 УДАРА В СЕКУНДУ

Уже в «Хайди — девочке Альп» и «Анне из Зеленых Мезонинов» Исао Такахата сумел в деталях показать склонность девочек-сирот, брошенных жизнью, к тому, чтобы облагораживать малейшие аспекты жизни эстетичностью своего взгляда на мир. Одновременно с открытием радостей семейной жизни и воспитания Анну ослепляют переливающиеся краски времен года. Каждое дерево, каждая встреча с природой вызывают у нее прилив радости. Благодаря своей способности поэтизировать такие моменты дикий ребенок вступает в контакт с природой. В этом случае Такахата экспериментирует с переходом от реалистичного кадра к субъективному взгляду, материализуя мимолетные чувства, лежащие в основе рисунка. Поэтические переходы воплощают метаморфозы реальности под давлением эмоций, которые окрашивают ее в особый оттенок.

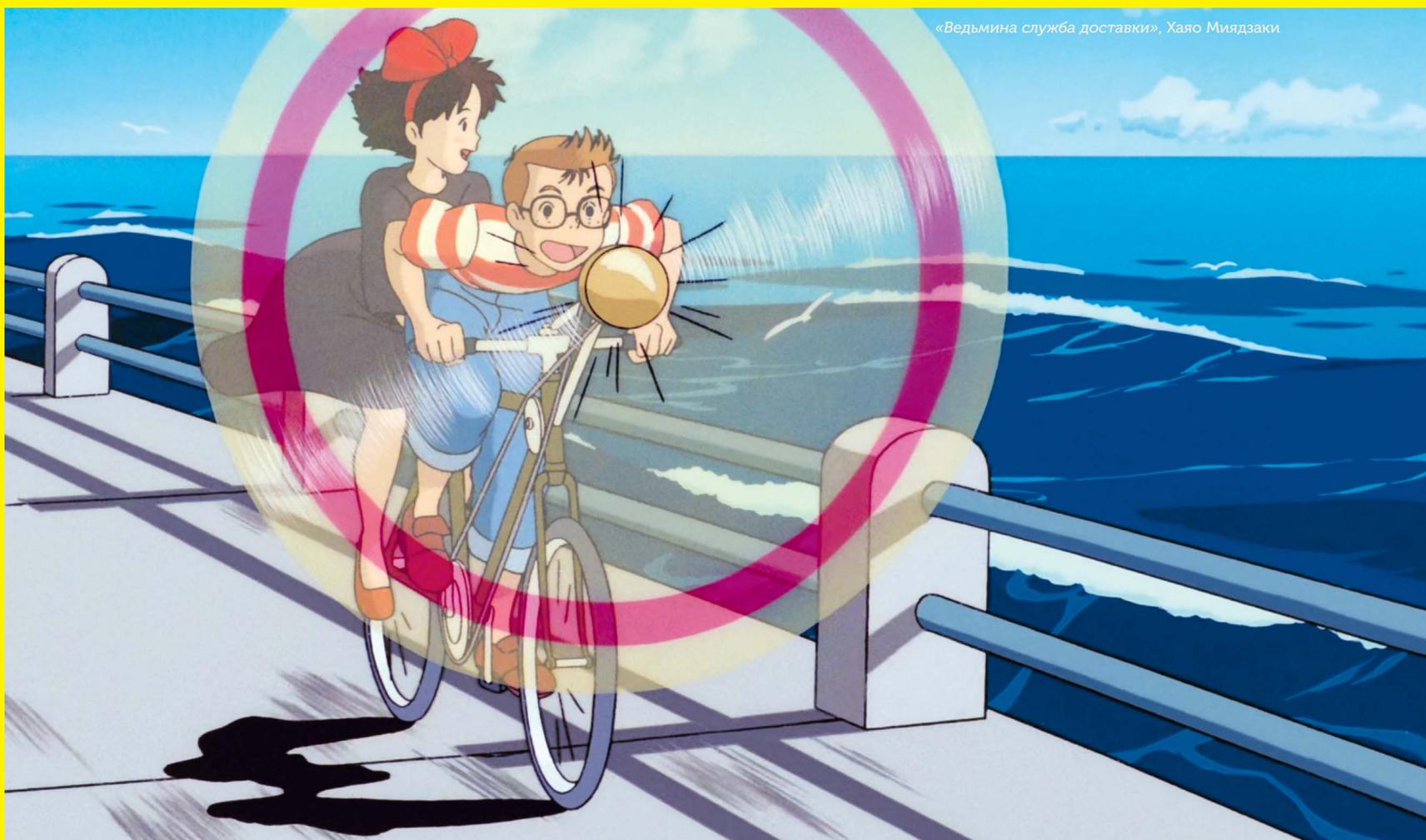
Уезжая из города в сельскую местность, Таэко в «Еще вчера» отправляется в путешествие по собственной памяти. В контакте со стихией девушка позволяет себе вернуться к трагическим эмоциям, пока перед ней вновь не появляется маленькая девочка из прошлого. Вдохновленный мангой о воспоминаниях из детства, мультфильм привлекает переплетением прошлого и настоящего, представленных в абсолютно разных стилях. Кадры повседневной жизни в сельской местности перегружены документальной точностью; в противовес этому, во флешбэках в пастельных тонах вырисовываются круглые, легкие фигуры, мягкие воспоминания, слегка потускневшие от времени. Режиссер переписывает памятные моменты, маленькие мелочи, всплывающие из тумана памяти: наскучивший долгий отпуск, проведенный в пустынной столице вместо пребывания на природе, радость от поедания экзотического ананаса, несмотря на не слишком приятный вкус. Есть и метафорические кадры, например, когда Таэко буквально парит в небе, счастливая от того, что впервые влюбилась в мальчика. Для того чтобы сделать внутренний путь девушки более глубоким, трогательная развязка объединяет в одном кадре маленькую девочку и уже взрослую героиню. В кульминации их

даже сопровождают школьные друзья — как будто прошлое, примирившееся с настоящим, поддерживает Таэко в момент выбора между двумя образами жизни.

В аниме «Госю-виолончелист» (1981), посвящении Шестой симфонии Бетховена, стилистические сдвиги открывают непостижимость музыки и соответствуют ощущениям, вызываемым пасторальными мотивами. Сцены репетиций в помещении то исчезают, то внезапно сменяются игрой, порой чувствительной, порой дикой, под романтическим закатным или свинцовым грозовым небом. В то время как черты персонажей остаются бойкими и даже идеализированными, акварельные пейзажи смешиваются со звучанием виолончели, придавая силу эмоциям. Из этих разрывов рождается странная и неразрешимая, но полная очарования двойственность.

Фантастический байопик «Ветер крепчает» — пожалуй, самый реалистичный из мультфильмов Хаяо Миядзаки, хотя в нем есть и фантастические моменты. Дзиро — ученый, который претворяет в жизнь свои новые чертежи. Когда он рисует крылья своего аэроплана, изображение буквально выпрыгивает из его головы в мысленном предсказании будущего. Абстрактные формулы обретают осязаемую форму самолета, о котором так мечтал инженер, — в его творческом воображении небо и самолет сливаются воедино. Пока последний не теряет свою форму, как лист бумаги под напором ветра, в результате чего эскизы разлетаются по рабочему столу. Лишь коллега возвращает его с небес на землю. Зонтик Наоко улетает и врежется в Дзиро, что приводит к их встрече, подобной вихрю судьбы. Зонт возвращается в самом конце как знак одновременно присутствия и отсутствия девушки, умершей от туберкулеза и приходящей к Дзиро во сне с мольбами жить своей жизнью, несмотря ни на что. «Ветер крепчает» — мультфильм-меланхолия, застрявший где-то между безумной страстью к небу и приглушенным рассказом о жестокости мира.

«Ведьмина служба доставки», Хаяо Миядзаки



アニメソング

160

ПУТЕШЕСТВИЕ В МИРЫ АНИМЕ

ГРАММОФОН

«ГИБЛИ»



«Навсикая из Долины ветров», Хаяо Миядзаки

«Сонатина», Такешити Китано



За последние двадцать с лишним лет саундтрек к аниме-фильмам студии «Гибли» прочно закрепился в памяти западных поклонников кино, и произошло это благодаря гению одного человека, который стал дирижером мультфильмов Хаяо Миядзаки, — Дзё Хисаиси. Его настоящее имя — Мамору Фудзисава, а Хисаиси Дзё, псевдоним, который он использует с начала 1970-х годов, стал скромной данью уважения трубачу и продюсеру Куинси Джонсу, а также музыкальной эмблемой студии. Дуэт Миядзаки и Хисаиси настолько прочно вошел в сознание поклонников, что никому и в голову не придет делать новый мультфильм Миядзаки без его многолетнего помощника с дирижерской палочкой. Музыкант, ставший настолько знаменитым, что теперь дает бесчисленные концерты по всему миру, в которых дирижирует симфоническими сюитами, взятыми из его творений для аниме, и дополненными оригинальными произведениями собственного сочинения.

Дзё Хисаиси, этот необычный кинокомпозитор и «создатель музыкальных гобеленов», по скромному выражению Джона Карпентера, стал одной из самых популярных фигур

в современной музыке. Как это часто бывает в Японии, все начинается с образов. В 1982 году Хаяо Миядзаки опубликовал мангу «Навсикая из Долины ветров» в японском журнале Animage Monthly. С самых первых набросков он сам хотел воплотить этот проект на экране. Через своего коллегу Исао Такахату, с которым он был знаком со съемок «Принца севера» в середине 1960-х годов, Миядзаки познакомился с Хисаиси, которого попросил создать музыкальную аранжировку для мультфильма. В то время молодой Хисаиси был новым талантливым музыкантом на японской сцене, став ассистентом Масару Сато, одного из постоянных композиторов Акиры Куросавы. Родившийся в 1950 году, с ранних лет занимавшийся скрипкой, искусный пианист, в свободное время писатель (он опубликовал два романа) и режиссер («Квартет», 2001), Хисаиси был известен в узких кругах благодаря своим многочисленным работам для телевидения. Начиная с 1974 года он создавал музыку для анимационных сериалов, рекламы и документальных фильмов; в его работе иногда ощущается влияние минималистского движения, начатого Стивом Райхом и Филипом Глассом. Он экспериментировал с написанием сим-

«Сказание о принцессе Кагуе», Исао Такахата



«Ариетти из страны лилипутов», Хиромаса Йонебаяси



«Фейерверк», Такэси Китано

фоний и демонстрировал свое мастерство владения синтезатором, но прежде всего выделялся благодаря прекрасному и понятному звучанию своих мелодий. Хотя глубина его композиций все еще была ограничена, возможно, из-за условий телевизионного производства, его чувство четкости линии зарождалось уже в то время — эта самая линия впоследствии позволит ему доказать свое мастерство и воссоздать в нескольких нотах лесной рай «Моего соседа Тоторо» (1988) и трагическое падение «Принцессы Монококе» (1997).

Как бы то ни было, триумф «Навсикаи из Долины ветров» (1984) в японском прокате внезапно изменил все. Хисаиси, впечатливший Миядзаки, стал его постоянным композитором. Он делал мощные меланхоличные темы еще сильнее, часто подкрепляя их струнными, как, например, в партитуре к мультфильму «Небесный замок Лапута» (1986), первому официальному художественному проекту студии «Гибли». Он создает мгновенно узнаваемые мелодии, например, лейтмотив, который проходит сквозь всю сюжетную линию «Ходячего замка» (2004). Хотя он редко скромничает, Хисаиси все же умеет демонстрировать обезоруживающую простоту, которая отлично гармонирует с творчеством Миядзаки, как, например, в детской теме, написанной для шедевра в пастельных тонах «Рыбка Поньо на утесе» (2008). Некоторые из его мелодий иногда могут звучать одинаково, на что не преминули указать его немногочисленные недоброжелатели, но именно это свидетельствует о поразительной органичности и слаженности, которые его композиции придают анимации, — в этом он не имеет себе равных. Однако его известность связана не только с работой для Миядзаки и впоследствии для Такахаты («Сказание о принцессе Кагуе», 2013). Его партитуры для Такэси Китано, с которым он сотрудничал вплоть до «Кукол» (2002), пе-

реиначили всю музыкальную вселенную фильма о якудза. В «Сонатине» (1993) простого фортепианного вступления ля минор достаточно, чтобы проиллюстрировать всю глубину истории, в которой преступники возвращаются в детство, где пули из их пистолетов смешиваются с абсурдными, ностальгическими пляжными играми. В фильме «Фейерверк» (1997), вероятно, вершине карьеры иконоборца Китано, Хисаиси исполняет душераздирающую партитуру, дополняющую картины режиссера (такого же наивного художника) и украшающую фильм, а также усиливающую эмоциональный заряд последнего самоубийства, оставшегося за кадром. Последний удар нанесен прежде, чем струнные возобновляют свое мрачное звучание во время титров. Одним словом, Дзё Хисаиси оставил свой след не только в работах Миядзаки, но и в современном японском кино.

В 2010 году компания «Гибли» доверила саундтрек к фильму «Ариэтти из страны лилипутов» Сесиль Корбель, арфистке из Бретани. Годом ранее, будучи простой поклонницей студии, которая позволила ей начать мечтать в подростковом возрасте, молодая певица отправила одну из своих записей в японскую компанию. Она попала на стол Тосио Судзюки, главного продюсера и бывшего президента студии, который показал ее режиссеру Хиромасе Ёнэбаяси. В результате история о встрече девушки-лилипута, живущей под половицами старого особняка, и одинокого больного мальчика приобрела бретонский колорит. Благодаря волшебной посылке француженка присоединилась к семье Гибли.

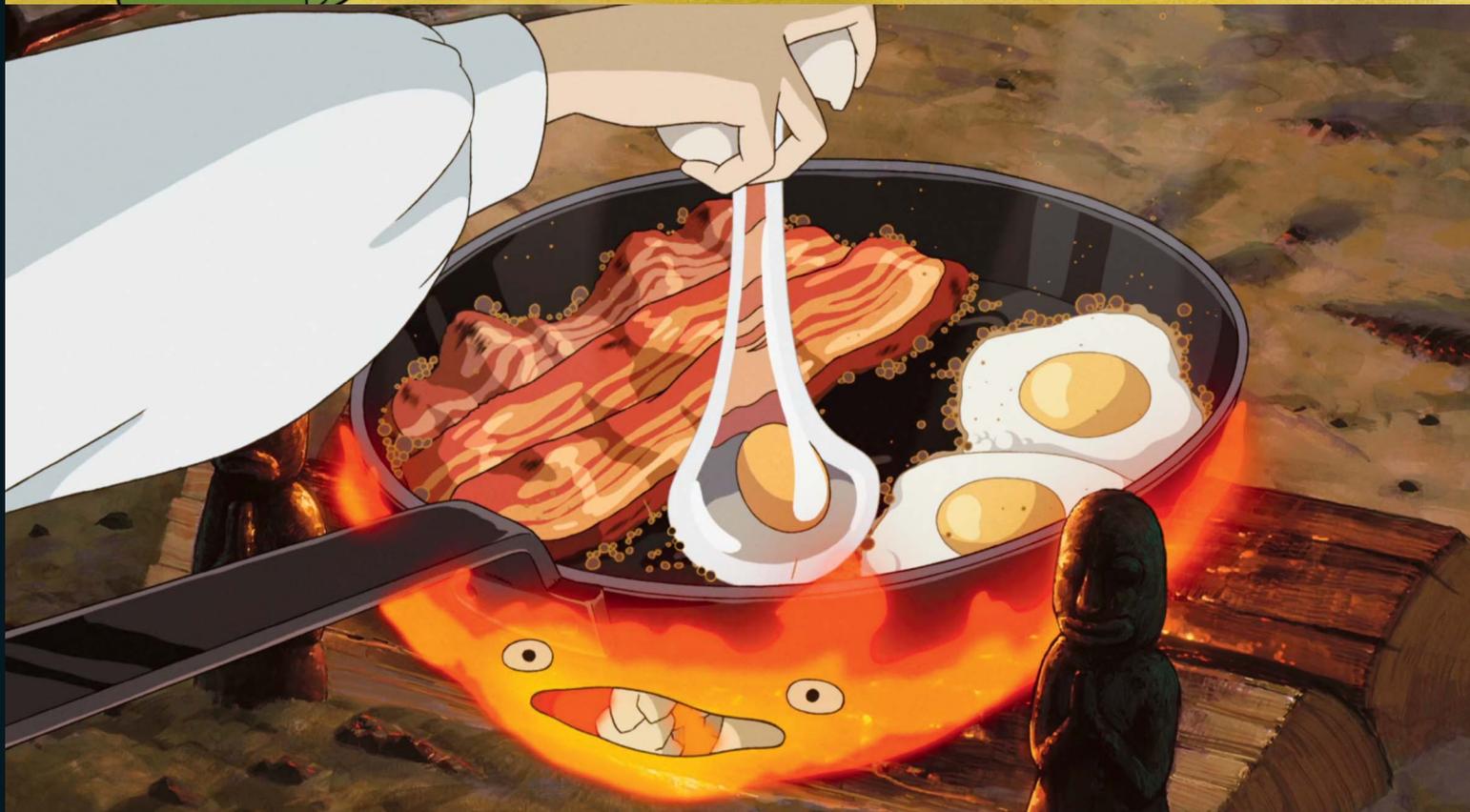


ПОГОДА ДУШИ

В фильмах, где главное место отводится тишине и поэзии, Макото Синкай создал свои главные темы: любовь, которой мешают расстояние, тоска и отсутствие человека рядом, мимолетные или прерванные воссоединения. Главное место он отводит звуку внутренних голосов разлученных героев, которые в итоге воссоединяются, даже если их разделяют световые годы. Однако эта нежная грусть преобразуется в оды дождю, небу, солнцу и даже космическим циклам, которые выражают тонкую метеорологию души. Загадочное название «Пять сантиметров в секунду» можно перевести как «скорость, с которой падают лепестки сакуры». Именно этими словами описаны чувства двух школьников, разлученных переездом. Их встреча на снегу после бесконечно долгого путешествия на поезде ознаменована и первым поцелуем, и неизбежной разлукой. Проходят годы, но воспоминания остаются, мешая расцвету новой любви. В заключении этой истории, состоящей из трех частей с элементами недосказанности, Такаки (потерявший смысл своей жизни) и Акари (собирающаяся выйти замуж) случайно встречаются на перекрестке, пораженные воспоминанием. Мимо проезжает поезд, закрывая им обоим обзор... и девушка исчезает.

Лирическая среднеметражная картина «Сад изящных слов» рассказывает о возможной любви, которая никогда не наступит, между школьником, прогуливающим уроки в дождливые дни, и незнакомкой. В Императорском саду Синдзюку, где по привычке встречаются, они смотрят на отражения капель. Основанный на циклическом ритме времен года и прерывчатых переходах в темные цвета, фильм усиливает присутствие пяти главных человеческих чувств и уделяет особое внимание мимолетным ощущениям. В этом приглушенном месте пятнадцатилетний подросток влюбляется в женщину, которая хранит для него «все тайны мира». Меланхоличная героиня с его помощью заново учится ходить — и тогда раскрывается тайна ее личности (учительница лица, преследуемая своими учениками). В этой тихой гавани среди небоскребов время будто остановилось вдали от социальных ограничений и банальности повседневной жизни, запечатленной в повторяющихся кадрах метро, уроков и семейных обедов. Отрывки внутренних монологов пытаются сберець хрупкие узы этих невесомых существ.

Благодаря изобретательному переплетению жанров Макото Синкай расстояние между влюбленными иногда обыгрывается на космическом уровне, в масштабах галактик или параллельных миров. Оттенок фэнтези или научной фантастики окрашивает реалистичное изображение чувств, особенно когда родственные души не живут в одном пространстве и времени. Короткометражный фильм «Голоса далекой звезды» (2002) вплетает историю любви в межгалактическую одиссею, герои которой разрываются между Землей и космосом. Письма Микако, погруженной в бездонное одиночество за пределами Солнечной системы, все дольше и дольше — порой восемь лет — доходят до Нобору. «За облаками» (2004) — альтернативная история, показывающая Японию, расколотую на две части после Второй мировой войны, где правительства (японо-американское государство и Советский Союз) пытаются манипулировать параллельными вселенными. Три подростка очарованы таинственной башней, каким-то образом связанной с глубоким трехлетним сном, в который погружена Саюри. Хироки, любящий ее на протяжении всей своей жизни, не может смириться с тем, что она заперта в мире снов и не слышит его зов. История с открытым финалом «Твое имя» оставляет Таки и Мицухе больше надежды, чем концовка «Пяти сантиметров в секунду». Связанные таинственной невидимой нитью молодые люди сумели соединить свои параллельные вселенные и победить смерть, прежде чем встретиться лично посреди лестницы. С уходом возможного заканчивается и вымысел.



ВКУС РАМЕНА

В своей книге «Империя знаков», посвященной Японии, Ролан Барт подчеркивает деликатность палочек для еды, которые изящно обхватывают каждый кусочек, отказываясь «резать, хватать, калечить, протыкать», как это делают вилка и нож. Кулинария как искусство жизни — это чувственная эстетика, раскрывающая многое о видении мира персонажами. Слово свидетельствуя о своем прогрессирующем росте, Поньо выпрыгивает из своего ведра, чтобы съесть бутерброд Сосукэ, — рыба, которая любит ветчину! Такой аппетит свидетельствует о ее жажде жизни и стремлении к новым впечатлениям. За столом девочка увлеченно наблюдает за метаморфозами лапши быстрого приготовления в чаше для варки на пару — через несколько минут она превращается во вкусный рамен с яйцами, ветчиной и луком («Рыбка Поньо на утесе», Хаяо Миядзаки). Чтобы быть принятой в новую семью, бабушка Софи из «Ходячего замка» должна приручить огненного демона Кальцифера, который слушается только Хаула. Вместе с грязной посудой она собирает ингредиенты для приготовления ароматного омлета с беконом на столе, заваленном продуктами: сыром, буханками хлеба, бриошью — своеобразная отсылка Миядзаки к его воспоминаниям об Эльзасе и Европе. Кальцифер приветствует Софи возгласом «Ням-ням!» Дом, в котором все пошло кувырком, вновь обретает тепло благодаря магии деревенского рецепта, который предвещает весеннее обновление этого эксцентричного жилища.

Союз тела и души, еда не только удовлетворяет физиологические потребности организма, но и скрепляет отношения между людьми. Являясь барометром отношений, трапеза функционирует как ритуал, который иногда может стать не слишком приятным. В мультфильме Кэйити Хары «Многоцветье» семейный стол отдает подавляемым напряжением между матерью и сыном. В фильме Горо Миядзаки «Со склонов Кокурико» молодая Уми показывает, как тщательно она заботится о своих стариках: каждое утро она старательно готовит завтрак и бенто (японские обеденные наборы) для своих хозяев. Ученица трактирщика в «Гостинице Окко» (Китаро Косака) забывает о собственной печали, когда печет весенний пирог для мальчика, такого же грустного, как она сама. Этот жест воссоздает связь между мертвыми и живыми, даже несмотря на потерю. Такая чувственная связь с едой, однако, иногда нарушается, отражая проблему анорексии. Молодая женщина, странствующая в «Саду изящных слов», потеряла чувство вкуса после того, как ей пришлось бросить обучение в средней школе. Единственный вкус, который она все еще чувствует, — это горечь пива, которое она попивает по утрам в парке. Только встреча с Такао возвращает ее к наслаждению самыми простыми вещами повседневной жизни.

Отношения с едой отражают множество вариаций повседневной жизни, но также и состояние общества, находящегося между дефицитом еды (если не голодом) и булимией. Даже в разгар войны Судзу любовно готовит скудные пайки, имеющиеся в ее распоряжении («В этом уголке мира»). Благодаря книге самурая о кулинарии выживания ей удается способствовать набуханию рисовых зерен, и получается настоящее пиршество. Что уж говорить о радости маленькой Сэцукэ, когда она пирует несколькими кислыми сладостями в фильме Исао Такахаты «Могилы светлячков»? Или о душевной боли, которую испытывает зритель, когда она, голодная и постепенно сходящая с ума, начинает глотать камешки? С другой стороны, изобилие, в котором купается общество потребления, порождает прожорливость. Под удрученным взглядом Тихиро родители героини буквально объедаются, как свиньи, что и становится источником их проклятия («Унесенные призраками», Хаяо Миядзаки). Чавкая и не обращая внимания на стекающий изо рта жир, они набрасываются на горы курицы, сосисок и рыбьих голов. Что касается персонала купален, то они так же жадны до золотых монет, как безликий бог до гигантских блюд, которые выставляются для его соблазнения. Кухня — от традиционных блюд до фастфуда — отражает настроение людей, черты их характера, отношение к традициям и социальный статус. Скажи мне, что ты ешь, и я скажу тебе, кто ты.



Режиссеры-иллюзионисты воплощают в жизнь хитросплетения подсознания, которое нематериально по своей сути. Под давлением психоделических видений повседневная жизнь сходит с ума в потоке форм, цветов и сюрреалистических сюжетов. Персонажи погружаются в заблуждение или оказываются на грани нескольких измерений: между сном и реальностью, кошмаром и вымыслом, жизнью и смертью. В фильме «Истинная грусть» Сатоси Кон вводит в сюжет намеревающиеся завладеть мозгом галлюцинации, которые разрушают восприятие Мимы, поп-звезды, преследуемой психопатами. В аниме «Актриса тысячелетия» (2001) анализируется память старой актрисы, которую интервьюирует поклонник кино, переносясь вместе с ней на съемочные площадки того времени. Воспоминания актрисы сливаются с историей кино, которая также является и историей Японии, в головокругительном множестве реалистичных, психических и кинематографических образов, которые органично связаны между собой. Что касается психоаналитической терапии «Паприки», то она превращается в сплошную разруху, когда безумное божество проникает в сны других людей и превращает их в коллективные трансы, в манипуляцию воображаемого, через которую разрушается материальный мир.

Хотя Масааки Юаса создал и более простые работы вроде «Лу за стеной» (2017) и постапокалиптического аниме-сериала «2020: Гибель дракона» (2020), он любит эксперименты и становится автором серии «причудливых сцен» (как он сам их называет) и серьезных стилистических отступлений. Как и следует из названия, «Игра разума» (2004), основанная на автобиографической манге Робина Ниси, погружает в богатое подсознание молодого человека, который напрасно проживает жизнь из-за собственной трусости. Герой хотел бы стать знаменитым мангакой и вернуть свою школьную возлюбленную, но не решается взять дело в свои руки. Пересекшись с якудза, он пронзен пулей, которая отправляет его в другой мир. В чистилище меняющий свое обличье бог-демон высмеивает его слезы, а затем дарует ему второй шанс. Вернувшись в бар, Ниси расправляется с бандитом — «Родился герой». Вовлеченные в автомобильную погоню, Ниси и его друзья падают в воду и оказываются проглоченными мифическим китом. Галлюциногенная одиссея «Игра разума» полна бездумных микроисторий и включает в себя все жанры: гангстерский фильм, библейскую историю, научно-фантастическое аниме, забавную антиутопию о межгалактических отбросах и другие. Ее графика скачет от одного стиля к другому и смешивает различные типы изображения — 2D, бумажную анимацию, наложение фотографий — в чувственном фейерверке.

Продолжая сериал «Галактика Татами» (2010), Масааки Юаса переносит на экран еще один роман Томихико Морими: «Ночь коротка, гуляй, девчонка» (2017). Выполненный в сюрреалистической традиции, этот мультфильм «так же прекрасен, как случайная встреча зонтика со швейной

машинкой на столе для вскрытия» (Лотреамон). В этой псевдоромантической комедии, высмеивающей привычные элементы жанра, «сюжет» движется зигзагами, как и герои, блуждающие по ночному Киото, полному причудливости. Решив испытать судьбу после любви с первого взгляда, студент преследует зубрящую по ночам темноволосую девушку. От одного приключения к другому сюжет следует за вылазками по пабам, танцами рептилий, потерей нижнего белья, соревнованием по питью алкоголя или глотанию адского чили, поиском эротических гравиур и детских книг, уличным театром и так далее. Графические метаморфозы неиссякаемы: от преувеличенных линий до деформированных тел, от косых ракурсов до эпилептических движений, не говоря уже об улучшенных субъективных кадрах и неожиданных хроматических преобразованиях. Масааки Юаса пренебрегает всеми сюжетными и эстетическими условностями в пользу нелогичного ощущения, которое дает волю бреду, созданному воображением и творчеством.

ТЕМНАЯ СТОРОНА ЛУНЫ





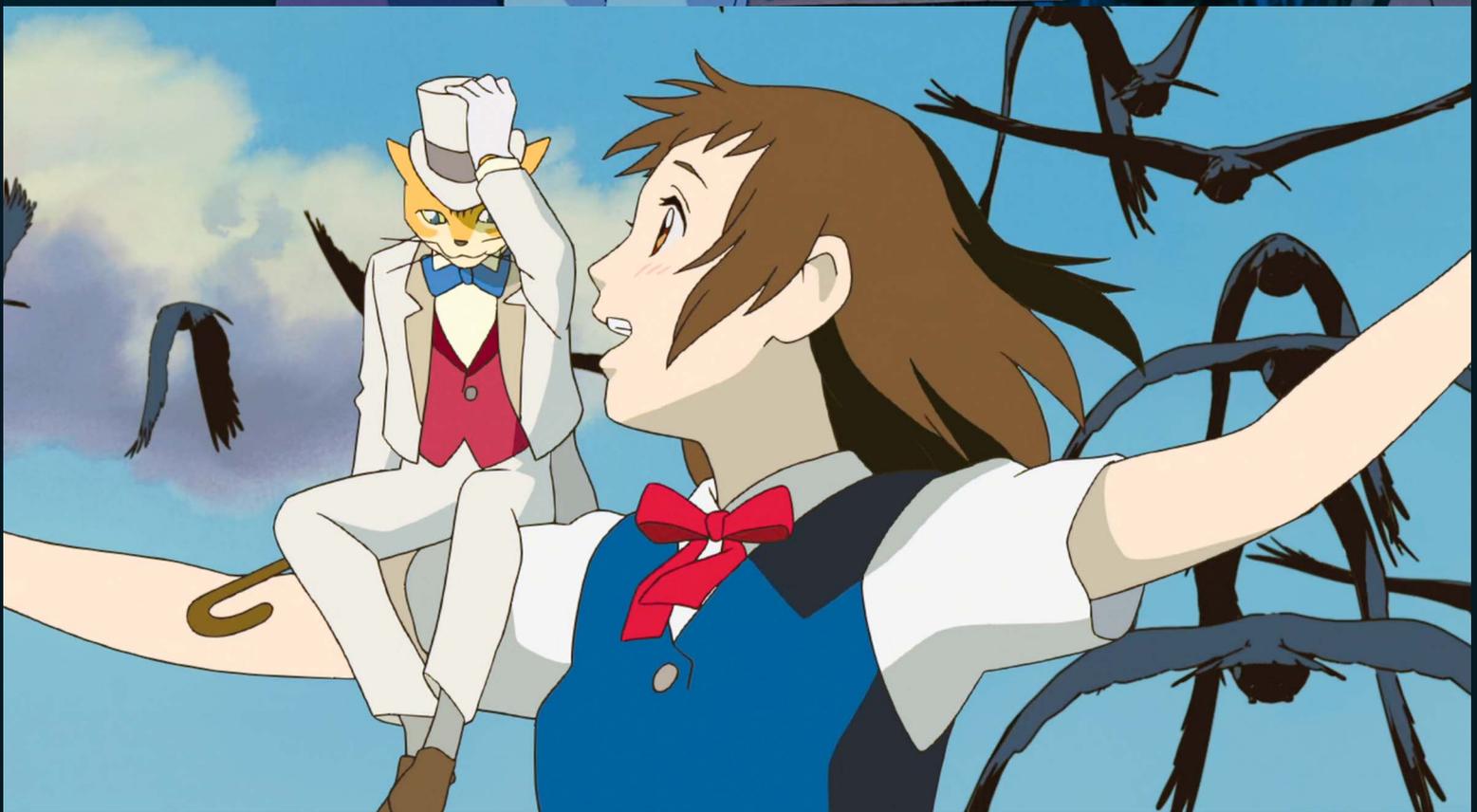
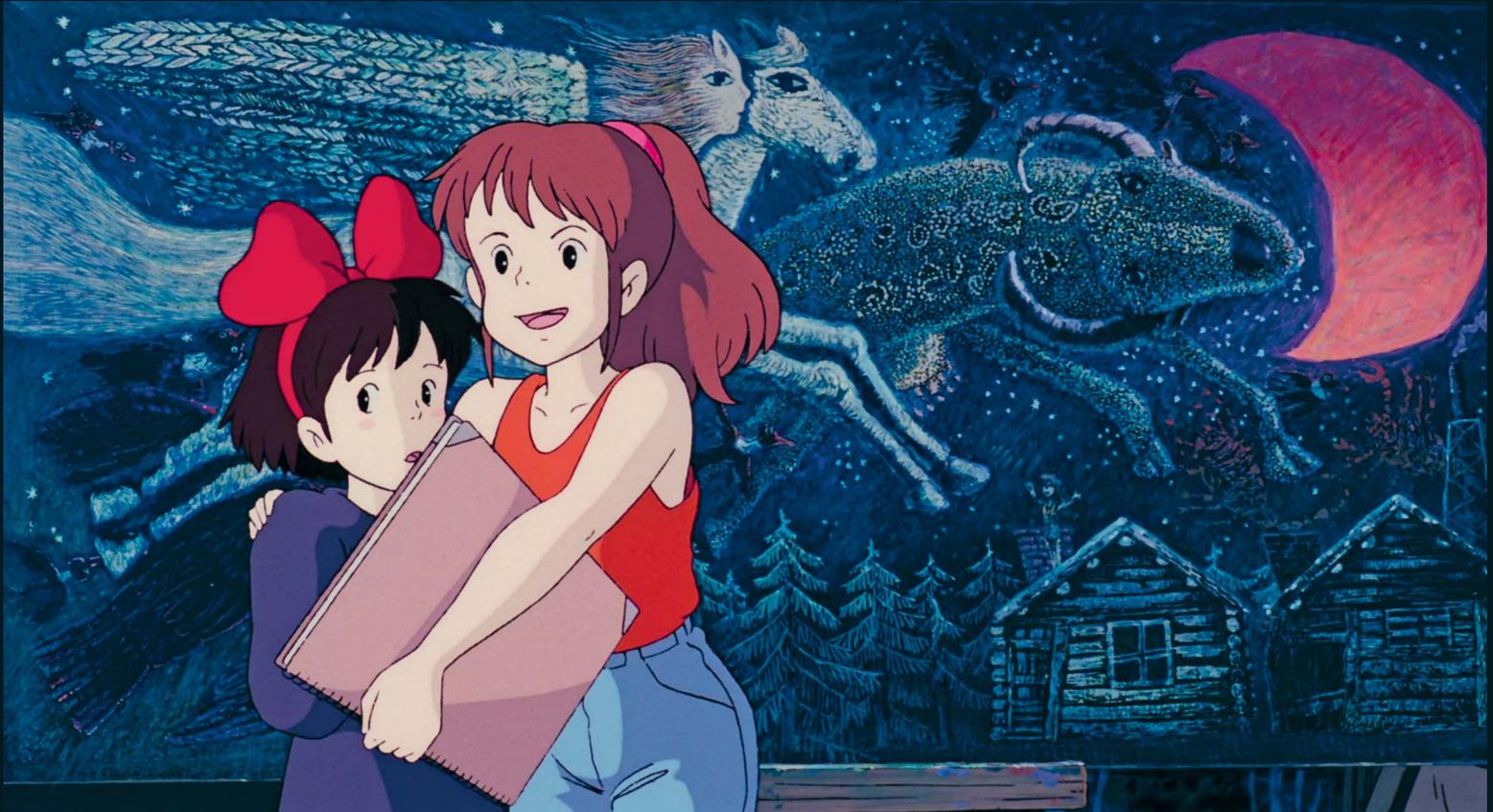
«Я ЕСТЬ ДРУГОЙ»

«Крепчает ветер!.. Значит — жить сначала!» Выбрав эту строчку Поля Валери из стихотворения «Кладбище у моря» (1920) в качестве названия для своего фильма-завета, Хаяо Миядзаки создал для зрителей поэтическое и философское прощание — другими словами, похвалу жизненному импульсу и творческому духу, несмотря на превратности судьбы. Хотя некоторые люди и используют его изобретения в военных целях, Дзиро полон решимости создать самый легкий аэроплан, чтобы следовать своей мечте — летать по небу, как птицы.

Анимация не могла проигнорировать ключевой аспект бытия, выходящий за собственные пределы: художественное творчество, представленное во всех его формах, — будь то запечатление фрагмента реальной жизни, успокоение души или возвеличивание красоты, — высвобождает силу искусства, и в центре внимания оказываются художники, занятые своей работой. Аниматоры, мангаки, музыканты, поэты и романисты, одержимые творчеством, прогрессом и вдохновением, приглашают нас поразмышлять о различных способах художественного выражения собственного я. Другими словами, о множестве способов, с помощью которых мир может быть приукрашен линиями, цветами, движением, нотами или словами. Помещенные в центр некоторых работ, такие фигуры становятся предметом множества недвусмысленных экспериментов. Они принимают образ вымышленных двойников аниматора, становясь

ремесленниками и волшебниками, которые вдыхают жизнь в самые разные предметы. Более того, такой самоанализ отражает особенность мультипликации в других практиках.

Именно так анимация иногда ставит под сомнение свои отличия от живого кино, сквозь дань уважения, стилизацию и переосмысление классики, придумывая персонажей, которые становятся киноманами или режиссерами, или показывая, что происходит за кулисами при создании фильма. Поскольку диалог не прекращается, анимация, как и манга, также подчеркивает свою визуальную связь с японским изобразительным искусством, от которого она унаследовала давние традиции. Музыка тоже переплетается с мультфильмами, обобщая или же обостряя личные чувства главных героев. Литература и поэзия, особенно хайку, добавляют ослепляющих зрителя вкраплений. Прежде всего, такой кинематограф учитывает динамические отношения между словами, звуками и изображениями, взаимосвязи, лежащие в основе японской письменности (смесь кандзи, заимствованных из китайских иероглифов, и нескольких слоговых систем кана). Способная воплощать чувства и эмоции художественная работа раскрывает жизненно важный экзистенциальный аспект, который на первый взгляд кажется невидимым. Она предлагает поразительную фиксацию реальности, которая приобретает другие цвета через призму этих многочисленных эстетических воспроизведений.



«Кровь ведьмы, кровь художника, кровь пекаря... Это сила, данная нам богом или бог знает чем... Даже если она приносит нам неприятности» («Ведьмина служба доставки», Хаяо Миядзаки). Для подруги-художницы Кики волшебник, ремесленник и художник сделаны из одного теста. Они неустанно трудятся, чтобы создать подлинное произведение искусства, которое найдет отклик у мира. Столкнувшись с Кики, которая сетует на потерю своих сил, не в силах сдвинуть с места свою метлу, ведьма рассказывает ей о кризисе вдохновения — ведь оно присуще любому творческому процессу. Через одного из своих многочисленных вымышленных двойников Хаяо Миядзаки представляет яркий панегирик силе обучения и настойчивости, которые иногда требуют принятия ситуации такой, какая она есть: «Нужно бороться изо всех сил. Рисовать и еще раз рисовать». А если уже больше не можешь? «Нужно перестать рисовать. Выйти на прогулку, полюбоваться пейзажем, поспать, ничего не делать. Вдруг снова захочется рисовать». Чтобы возродить желание, нужно перестать подражать, создать собственный путь и выковать свой внутренний стиль. Кики понимает, что магия, как и другие искусства, состоит не в повторении готовых формул, а в пропитывании каждого жеста собственной индивидуальностью.

Таким образом, герои-ремесленники становятся автопортретами аниматора: все они практикуют некую форму «колдовства», чтобы оживить предметы, которые они создают своими руками. В «Шепоте сердца» Сидзуку очаровывает дедушка, который чинит старые сломанные часы. После трех лет работы он вставляет недостающую деталь, собирает механизм и снова его запускает. Маленькие эльфы на циферблате находят драгоценные камни, а фея сбрасывает свой овечий облик и встречает принца в тот момент, когда стрелки бьют ровно полдень. Но чтобы прийти к этому алхимическому превращению, «нужно найти камень в самом себе и потратить время на его шлифовку. Для этого нужно поработать». Именно этот урок дедушка преподает ученице-писательнице, чтобы она могла развить свой зарождающийся талант. Сидзуку также вдохновляет Сэйдзи, начинающего скрипичного мастера, который с удивительным терпением создает скрипки, стремясь заниматься своим ремеслом в соответствии со всеми правилами этого древнего искусства. В своем первом и единственном фильме Ёсифуми Кондо скромно иллюстрирует свои отношения с анимацией и священными монстрами студии «Гибли».

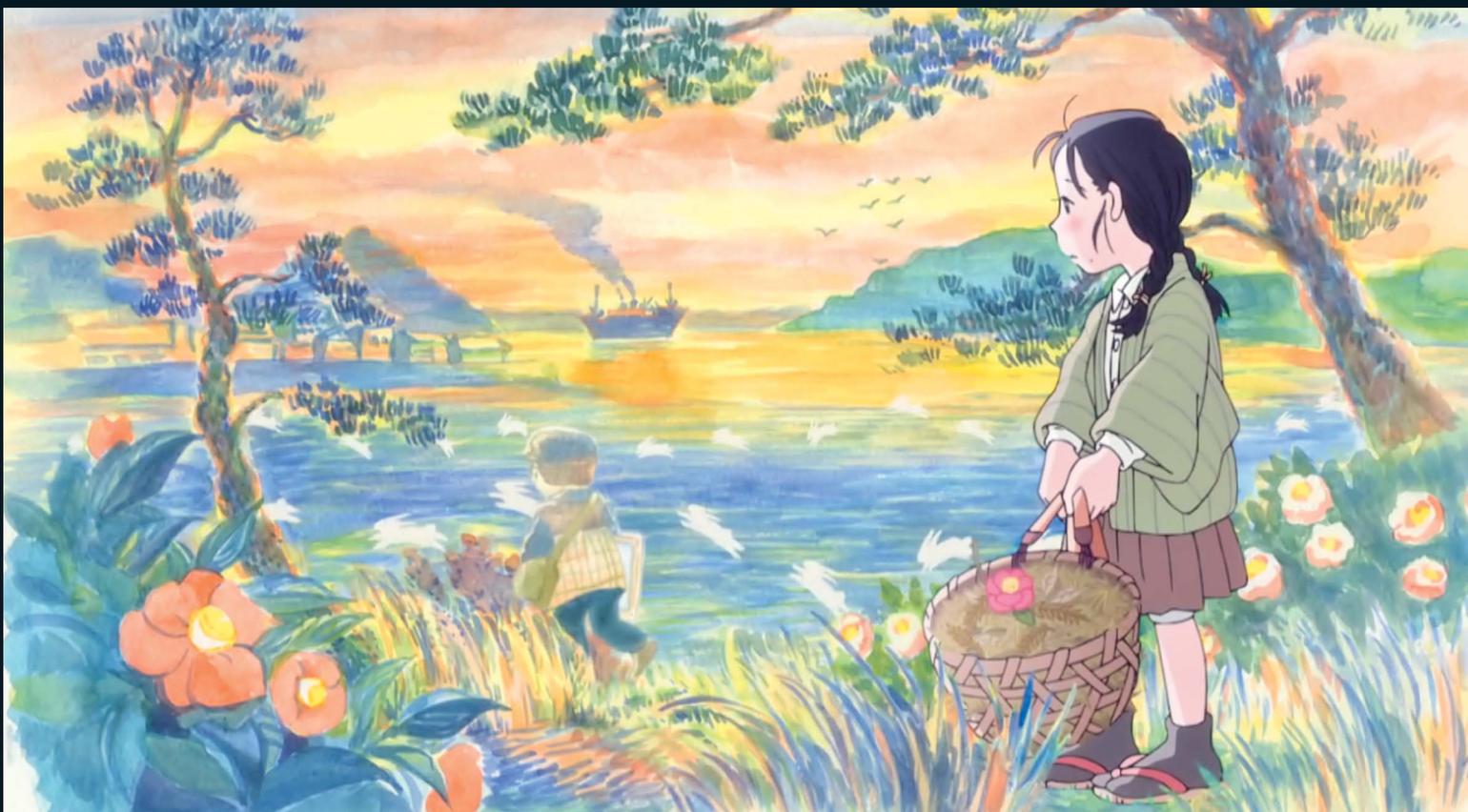
Ручной труд и художественное творчество — это анимизмы, которые наполняют мир изяществом, очарованием и фантастикой. Глаза статуэтки Барона отражают в солнечном свете калейдоскопические формы, незаметные с первого взгляда. Эти отблески вызывают у Сидзуку желание писать, и она отмечает в своем рассказе, что мастера произошли от ведьм, а их мастерские примыкали друг к другу. В оживлении вещей

ПОРТРЕТ ХУДОЖНИКА- ВОЛШЕБНИКА

173

есть своя магия, квинтэссенция анимационного кино. Именно поэтому Барон — то застывший объект, то литературный герой — в результате фыркает в кинокадрах, что оживляет и роман, а через несколько лет становится центром внимания мультфильма Хироюки Мориты («Возвращение кота»).

Занимаясь чем-то между искусством ремесла и инженерии, наукой и магией, авиаконструктор в фильме «Ветер крепчает» лихорадочно чертит планы, рассчитывает эргономику форм и предвидит, как будут двигаться его металлические громадины, когда поднимутся в воздух. Различные этапы производственного процесса напоминают бесчисленные эскизы Миядзаки, изображающие полеты его машин в фантастических мирах. Миядзаки часто воздавал должное мастерам, которых видел за работой. Он высоко ценил коллективный труд — от шахтеров в «Небесном замке Лапута» до кузнецов в «Принцессе Мононоке» и мастерской авиастроителей в «Порко Россо» — именно потому, что эти маленькие руки олицетворяют неустанный труд и способы совместной работы, которые лежат в основе неспешного создания фильмов студии «Гибли».



Многие художники и мультипликаторы любят запечатлеть мир лишь несколькими мазками кисти. Некоторым эта страсть позволяет преобразить повседневную жизнь, жестокую реальность войны («В этом уголке мира», Сунао Катабучи) или подростковое недомогание («Многоцветье», Кейити Хара).

Эти вымышленные художники — прежде всего воплощения самого режиссера и графических дизайнеров, ответственных за персонажей и обстановку. В шуточной форме они вводят в заблуждение своей работой еще до появления настоящей анимации. Пытаясь изобразить лица или пейзаж, они напоминают о первоначальном жесте режиссера и его команды. Художница, рисующая Кики в своем блокноте, — отсылка к раскадровке, важнейшей фазе будущего полнометражного фильма, требующей множества подготовительных эскизов. Репродукции — изобразительная и кинематографическая — молодой девушки появляются в одном и том же кадре. То же самое происходит со сценой с сельским пейзажем, нарисованным Наоко во время ее второй встречи с Дзиро в фильме «Ветер крепчает». Девушка старается воспроизвести на холсте оживленное поле цветов, которое ее окружает. Чтобы подчеркнуть, до какой степени движение является основой его практики, Миядзаки пускает по пейзажу сильный порыв ветра, который внезапно мнет реалистичный холст, ставший импрессионистическим, а затем и пуантилистским. В одной из сцен «Небесного замка Лапута» происходит явный переход от рисунка к анимации: в студии Пазу есть модель самолета-птицы и деревянный каркас незаконченного самолета, а также эскиз дирижабля и фотография Лапуты, сделанная его отцом перед смертью. Этот карандашный набросок, висящий на стене, вызывает флэшбек, который демонстрирует открытие летающего острова и его увековечивание фотоаппаратом отца. Подобное отражение нарисованных и анимированных объектов также прослеживается в мультфильме Хиромасы Ёнэбаяси «Воспоминание о Марни», где пожилая женщина постоянно делает наброски дома на болоте, в котором хранится ключ к семейной загадке Анны.

«Сказание о принцессе Кагуе» строит мосты между анимацией и японским изобразительным искусством, к чему Исао Такахата обращался в одной из своих теоретических работ «Анимация в XXI веке» (1999). Эмаки этого периода представляют собой расписные свитки, в которых последовательно разворачиваются обширные повествования. Наставница Кагуи приносит один из них девочке, чтобы она могла увидеть, как «история течет сама собой». Не теряя ни секунды, принцесса разворачивает его одним махом на весь коридор. Позже, вместо того чтобы заниматься каллиграфией, она рисует кролика, что является отсылкой на карикатуры на животных, встречающиеся в эмаки Тобы Содзэ, хотя в ее рисунке также есть отсылка и к мультфильмам. Такахата черпает вдохновение и в средневековых свитках, начиная с первых титров, которые отсылают к каллиграфическому стилю периода Хэйан, и заканчивая спуском буддийской свиты с изображением придворных.

«Мисс Хокусай» по-своему проводит параллели. Работа представляет собой переложение биографии великого Хокусаю, который оставил свой след в японской живописи XIX века, среди прочих работ, своими «Тридцатью шестью видами Фудзи» (1831–1833). Этот молчаливый и эксцентричный художник показан глазами его дочери О-Эй, которая в первую очередь интересует режиссера Кейити Хару. Женщина с характером и опытная художница, она разделяет страсть отца к этому виду искусства, что дает повод для фейерверка стилей и жанров: гравюры обычные и эротические, карикатуры, картины с изображением чудовищ и ада. Снова и снова рисунки на холсте оживают и словно засоряют эстетику фильма, подчеркивая, насколько живопись соприкасается с фантастическим и с невидимыми силами, которые художник увековечивает несколькими мазками. Переключаясь между исторической средой, живописными полотнами и мечтательными или субъективными отступлениями, «Мисс Хокусай» показывает художественную трансформацию реальности, лежащую в основе творчества любого художника.

ВОЛШЕБНЫЕ КИСТИ



ПЛАТОНОВСКАЯ ПЕЩЕРА

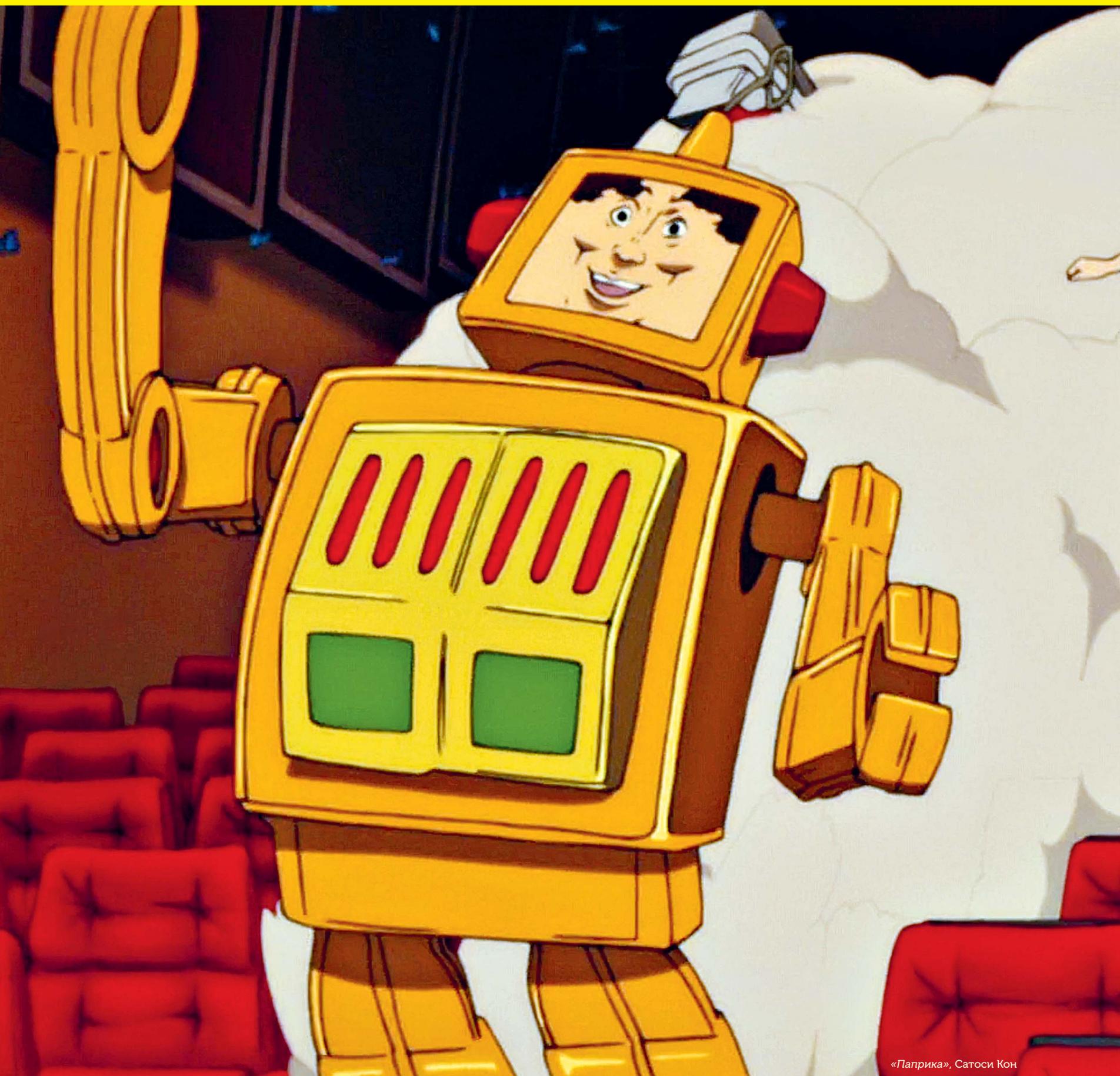
Режиссеры-аниматоры поймали в ловушку седьмой вид искусства, создав из него вымышленный мир, — способ подвергнуть сомнению мир сквозь его многочисленные представления.

Мастер введения в заблуждения, Сатоси Кон постоянно обманывает зрителей: он умеет соединять кадры, не имеющие одинакового измерения, перескакивая от реального к воображаемому. Полнокадровые сцены, которые, казалось бы, были прожиты персонажем в первую очередь, обнаруживают свою истинную природу постфактум: обмен репликами на съемочной площадке, фрагменты шоу, снов или фильмов, спроецированных на телевизионный экран. Превосходный аналог «Истинной грусти» «Актриса тысячелетия» — ода кинематографу, представленная в виде обманки. Этот мультфильм, повествовательная и эстетическая головоломка, стирает границы между вымыслом и реальностью, прошлым и настоящим, историями из жизни и мировой историей. По просьбе режиссера-документалиста, пришедшего взять у нее интервью, пожилая актриса, ушедшая от общественной жизни, переосмысливает свою фильмографию, которая тесно переплетается с ее воспоминаниями, искаженными старческой памятью и вымыслом.

Звезда, режиссер и оператор даже переносятся в прошлое или в середину фильма, бесстыдно нарушая пространственно-временные законы. Однако в этом лабиринте все же есть путеводная нить: Тиёко судорожно пытается найти тень художника-диссидента, с которым она мимолетно встретила во время китайско-японской войны в Маньчжурии. Она не знает его имени, но хранит ключ, который постоянно теряется и вновь находится. Перемещаясь из жизни на экран, каждая ее роль предлагает вариации на эту тему, вдохновленную трилогией фильмов Хидео Оби («Твое имя», 1953–1954). Благодаря своим скачкам во времени и фантазии, «Актриса тысячелетия» анализирует тысячу лет японской истории и сто лет кинематографа. Этот метафильм — поток цитат, стилей и отголосков любви к кино. Героиня является собирательным образом из нескольких японских звезд, афиши имитируют те, что существовали

когда-то в реальности, а разрушение студии Ginei напоминает о золотых временах и упадке больших производственных студий. Отрывки из фильмов, в которых играет Тиёко, имитируют эстетику известных шедевров, от Акиры Куросавы до Ясудзиро Одзу, не забывая и о нескольких западных отсылках. Рассматриваемые жанры варьируются от старейших до современных: пропагандистские фильмы о военных действиях, космическая фантастика, компьютерные игры и истории о самураях феодальной эпохи.

В столь же причудливой и рефлексивной манере «Паприка» использует метафору кино как сна наяву: по словам героини, ночные сны — это художественные короткометражки, а утренние — развлекательные фильмы. Благодаря экспериментальному прибору, сны пациентов записываются и просматриваются, как фильмы, с целью их анализа. Доктор Ацуко Тиба даже может напрямую вмешиваться в происходящее через свой аватар, Паприку, которую сравнивают с «актрисой в фильмах о снах». Комиссар Конакава Тосими проходит эту революционную терапию, чтобы понять неосознанное значение повторяющегося кошмара, связанного не только с его расследованием убийства, но также и со скрываемой им сценой. В конце концов он обнаруживает источник своих страданий: он забыл про свою юношескую мечту стать кинорежиссером, которую разделял со своим уже покойным лучшим другом. Помимо аллюзий на ведущие кинофигуры (например, Джеймса Бонда, Тарзана) и цитат из фильмов («Величайшее шоу мира», 1952; «Город потерянных детей», 1995, и т. д.), различные пласты сна явно отсылают к спрятанным жанрам — приключениям, романтике, триллеру. Будучи одновременно зрителями и актерами, персонажи заходят в темные комнаты, ходят по экрану или обсуждают технику склейки или объективы камер, а еще проходят перед постерами к фильмам Сатоси Кона «Однажды в Токио», «Актриса тысячелетия» и «Истинная грусть». Такие заблуждения подчеркивают степень, в которой кино с момента своего возникновения размышляло о своих отношениях с собственными изображениями.





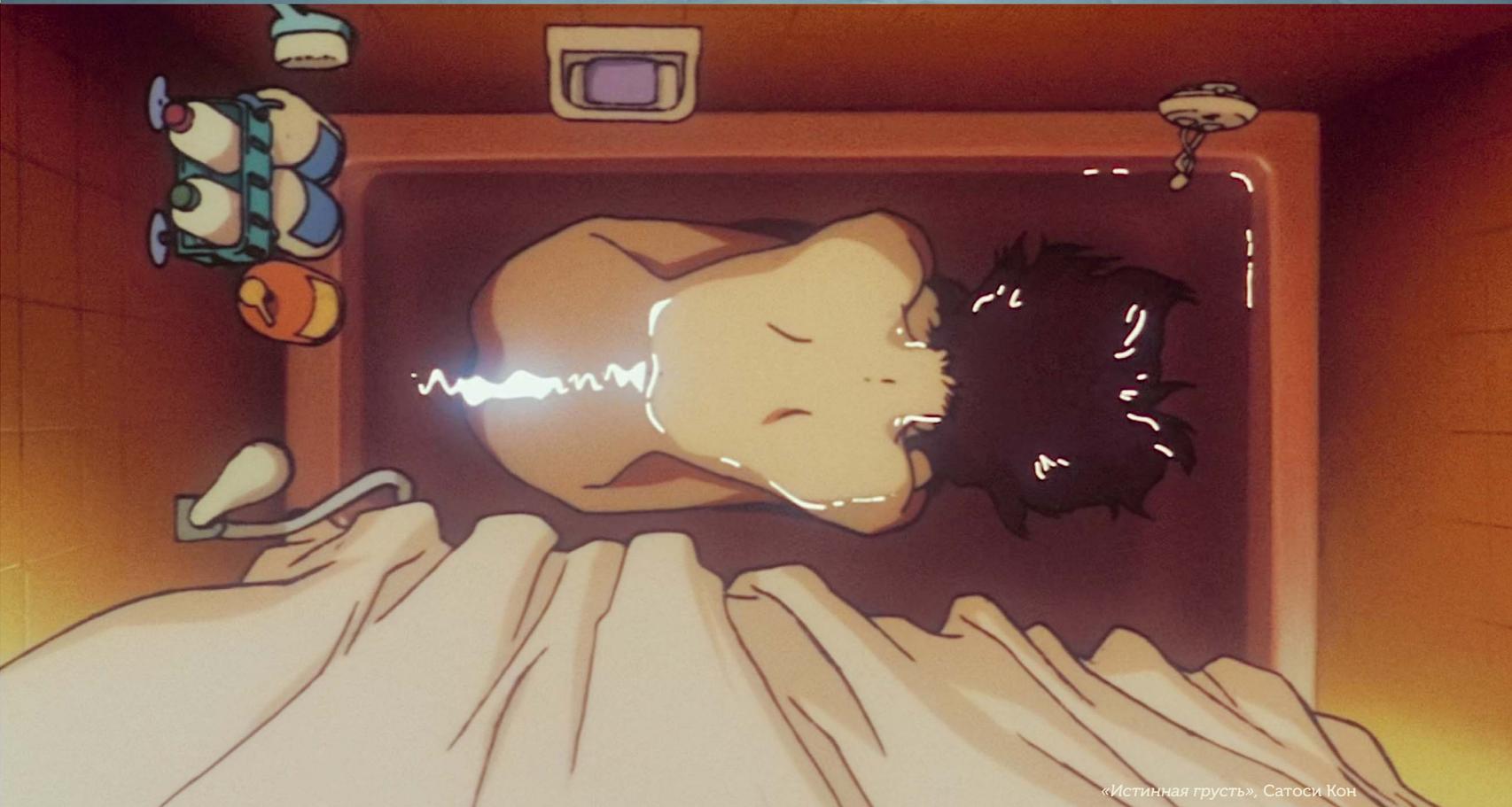
Режиссеры анимационных фильмов находят себе развлечение в том, что связывают воедино интертекстуальные отголоски между своими фильмами. Молодая пара Кимагуре в аниме «Капризы Апельсиновой улицы: Я хочу вернуться в тот день» (1988, Томоми Мотидзуки) идет в кинотеатр, чтобы посмотреть «Касание: Без номера» (1986, Гисабуро Сугии), аллюзию на один из столпов аниме — школьную романтику, испорченную любовным треугольником. Пересечения повествования между «Галактическим экспрессом 999» (фильм 1979 года) и «Альбатором» (сериал 1978 года) подчеркивают обширные разветвления, характерные для вселенной мангаки Лейдзи Мацумото. Они продлевают удовольствие благодаря различным вариациям главных героев, которые вновь появляются в мире, родственном их собственному. В «Галактическом экспрессе 999», получив от матери Тосиро космо-пистолет и шляпу своего сына, Тэцуро встречается с умирающим Тосиро, прежде чем похоронить его. Позже Альбатор и Эмеральдас помогают Тэцуро и Маетел уничтожить Андромеду и спасти человечество. Точно так же во время парада монстров в «Помпоко: Война тануки в период Хэйсэй» (Исао Такахата, 1994) неожиданно появляются ключевые фигуры из произведений «Гибли». Ловким движением руки Тоторо, Кики, Порко Россо и маленькая Таэко из «Еще вчера» (1991) занимают свое место среди сверхъестественных существ. Такое игривое подмигивание режиссеров подчеркивает, в какой степени сила анимации — и, возможно, искусства в целом — заключается в превращении воображаемых существ в реальные следы в памяти зрителя. Какой бы ни была эстетика данных фильмов, между реализмом и фантазией эти персонажи обретают самостоятельную вымышленную жизнь. В другом кадре из «Помпоко: Война тануки в период Хэйсэй» два ёкая выпрыгивают из экрана кинотеатра, чтобы напугать зрителей. Кино не только улавливает невидимые духовные сущности в сетях света и тени, которые обретают образ на наших глазах, но и способно оказывать конкретное воздействие на психику: страх, удивление, смех...

Иногда анимация ставит под сомнение свои отличия от кино. Сатоси Кон, в частности, любит играть с киноиллюзией и размывать границы. В мультфильме «Актриса тысячелетия» (2001) он переосмысливает некоторые шедевры игрового кино в рисованной и анимационной версии. Явные отсылки к фильмам Ясудзиро Одзу «Поздняя весна» (1949) и «Токийская повесть» (1953), «Годзилле» (1957) Исиро Хонды и «Трону в крови» (1957) Акиры Куросавы появляются то тут, то там. Так, поклонники старой актрисы оказываются рядом с ней в сценах феодального боевика, надевая самурайскую одежду и шлем, которые когда-то носил знаменитый актер То-

АНИМЕ СОЗДАЕТ СВОЕ КИНО

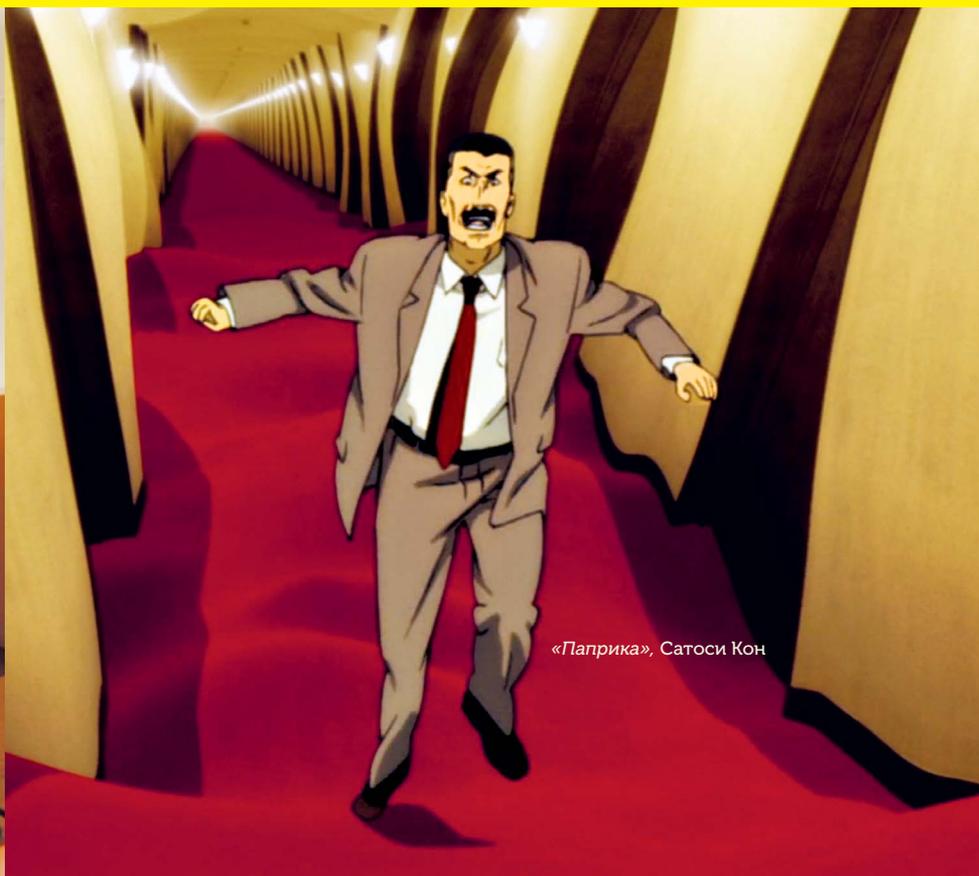
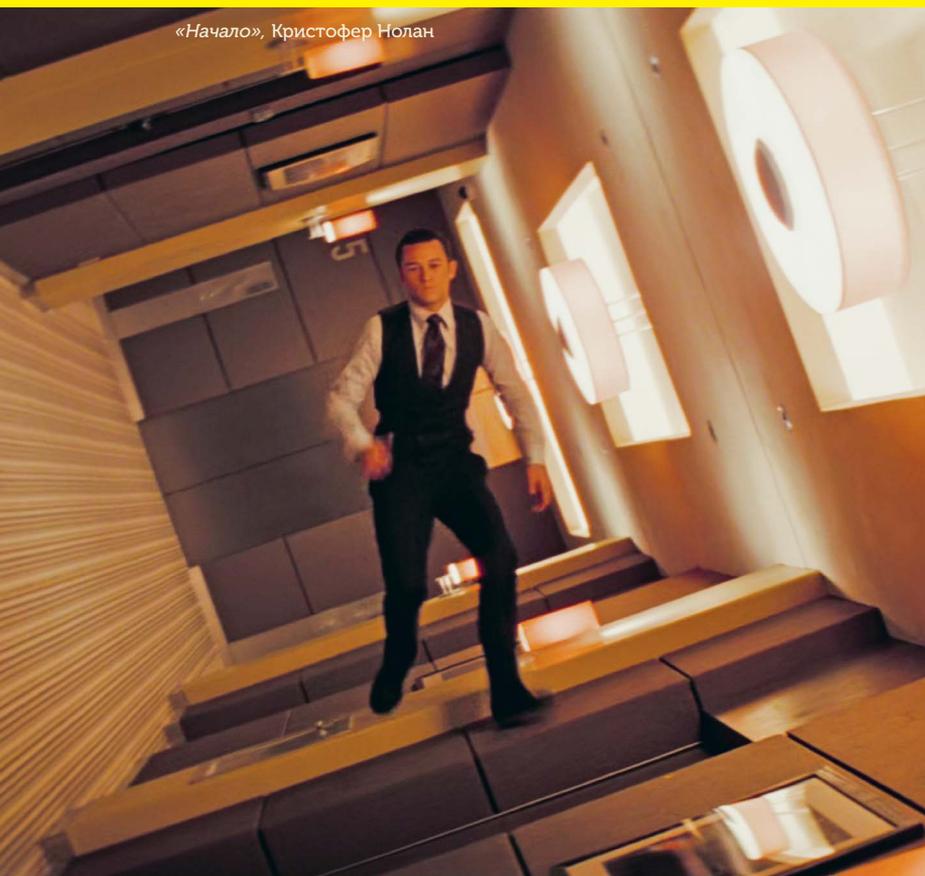


«Реквием по мечте», Даррен Аронофски



«Истинная грусть», Сатоси Кон

«Начало», Кристофер Нолан



«Паприка», Сатоси Кон

сиро Мифунэ. Эта формальная трансформация ставит под сомнение специфику анимации, которая является не жанром, а особой техникой, — точно так же как документальный фильм не является художественным. Таким образом, анимация предлагает захватывающие графические вариации на тему антологий, как японских, так и западных.

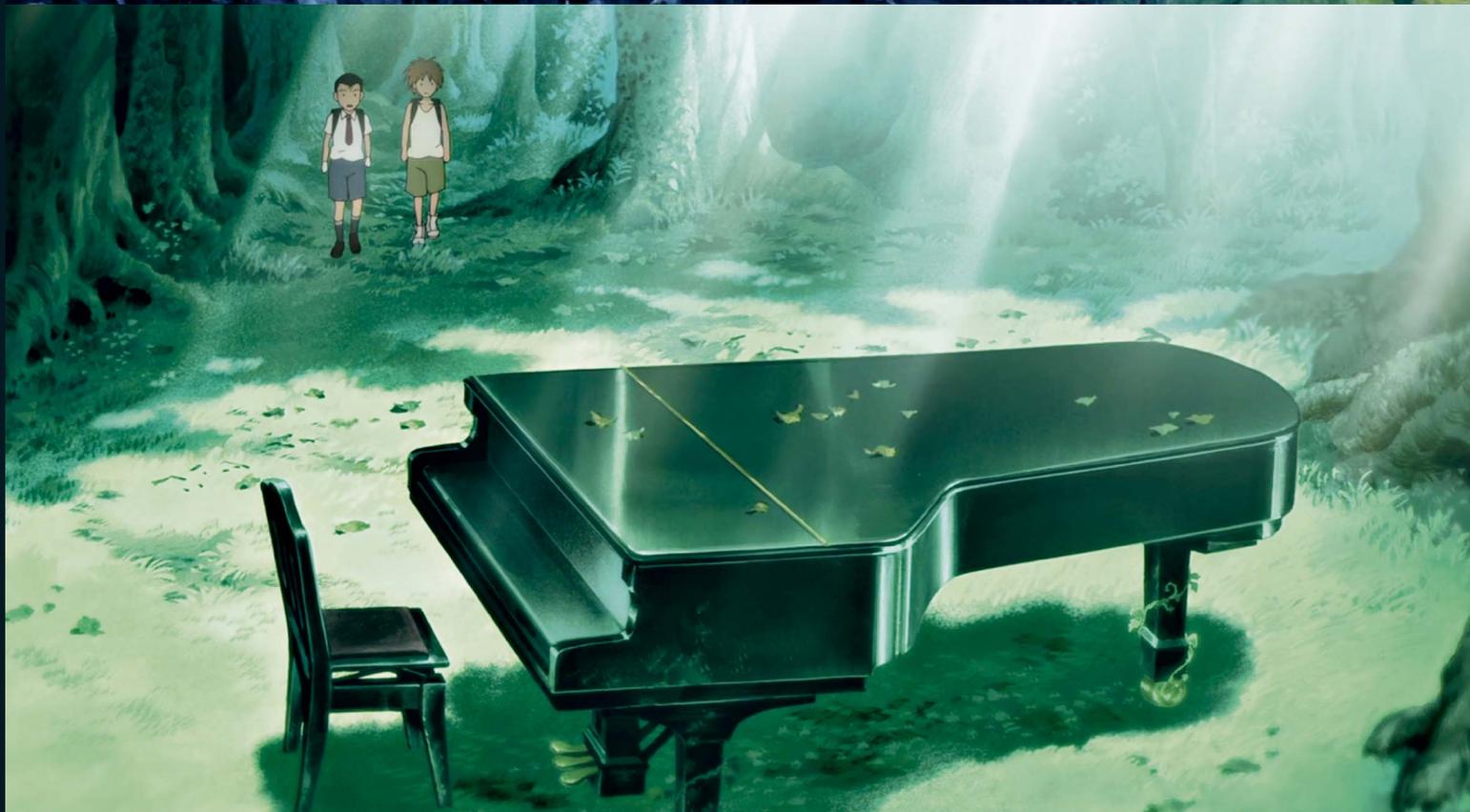
Игровое кино тоже отдает дань уважения анимации, что является признаком ее художественной развитости. Фильм Кристофера Нолана «Начало» (2010), безусловно, обязан своим появлением аниме Сатоси Кона «Паприка» (2006) — будь то концепция взаимосвязанных снов, которые видят несколько людей сразу, или конкретные эпизоды, такие как погоня за таинственным врагом по невесомому коридору. Что касается Даррена Аронофски, то он никогда не скрывал своего восхищения режиссером «Истинной грусти» (1997). Он доходит до того, что буквально повторяет снятый сверху известный кадр спины героини, свернувшейся калачиком в ванной, в фильме «Реквием по мечте» (2000). А что тогда «Черный лебедь» (2010), если не пересказ характера Мимы, перенесенный в мир танца? Нина, сыгранная Натали Портман, подвергается гонению со стороны завистливых и разочарованных людей, пока ее реальность не расколется в тревожных галлюцинаторных видениях.

А еще есть фильмы, которые внезапно становятся мультфильмами. В качестве примера можно привести «Убить Билла» (2003). Квентин Тарантино выбрал анимацию, чтобы обострить изначальную травму О-Рен Ишии (Люси Лью), которая в возрасте девяти лет становится свидетелем жестокого убийства своих родителей ужасным боссом якудза. Анимация была доверена компании Production I.G, чьими работами сам режиссер восхищается, особенно «Призраком в доспехах» (1995) Мамору Осии и аниме «Кровь: Последний вампир» (2000) Хироюки Китакубо. Стилизация рисунка усиливает жестокость сцены, преувеличивая ее невообразимое измерение, как если бы мир детства был жестоко окровавлен чистым ужасом, запустив бесконечный цикл мести, — так родилась эта страшная машина для убийства по прозвищу Водяная змея. Будучи членом «Отряда смертоносных гадюк» на службе у Билла, она принимает участие в роковой битве в церкви посреди пустыни, оставляя беременную невесту, которую играет Ума Турман, умирать. Все, о чем та теперь может думать, — это узнать правду. Квентин Тарантино любит изображать эту ключевую сцену как в аниме, так и в живом действии. Потребовался талант такого постмодерниста, как он, чтобы добиться столь органичного переплетения двух ветвей кинематографа в фильме, который находится на пересечении между Востоком и Западом.

181



«Убить Билла», Квентин Тарантино



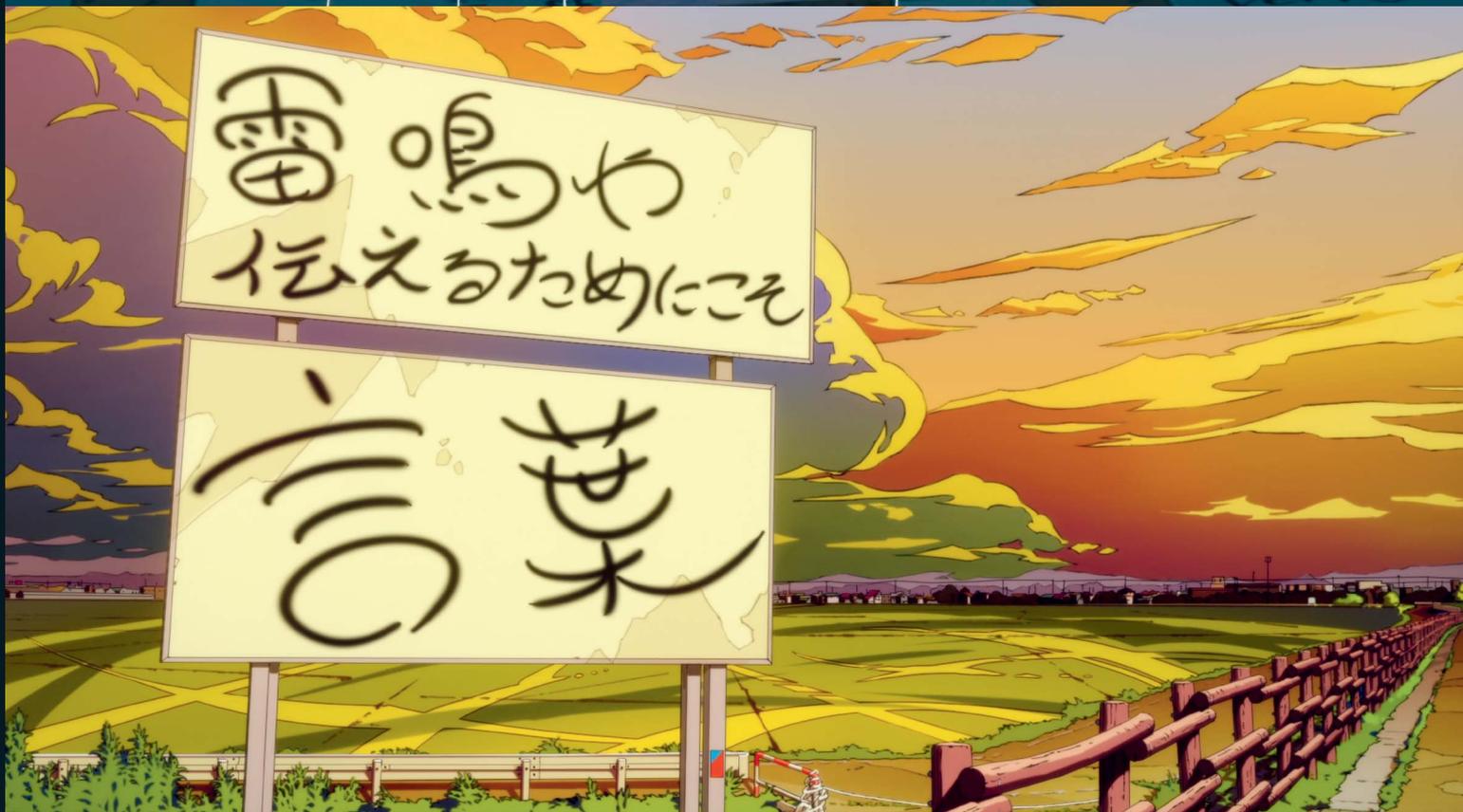
Исао Такахата считает, что «музыка — самое сильное средство для соединения сердец людей». Хорошо владея этим искусством, он улучшил свои навыки в качестве музыкального директора мультфильма «Ведьмина служба доставки». Вдохновленная Европой времен Средневековья и Ренессанса, песня Хильды, околдованной магом, пронзительно меланхолична («Принц севера»). Песни жителей деревни основаны на популярной музыке Восточной Европы и сопровождаются танцами, которые воссоединяют общину. Красноречивое название «Шепот сердца» Ёсифуми Кондо предлагает насладиться моментом импровизированной грации общения между поколениями. Сэйджи аккомпанирует Сидзуку на скрипке, когда она поет переписанный текст песни Джона Денвера Take Me Home, Country Roads. К ним неожиданно присоединяются старый антиквар и его друзья, которые достают виолончели, тамбурины и цитры. В аниме Масааки Юасы «Лу за стеной» дружба между подростками и русалкой скрепляется музыкой — на этот раз электронной. Магическая сила звука дает сверхъестественному существу ноги, которые несут ее в извилистых танцах, что дает простор для полета графической фантазии. Музыка переносит существо в другое измерение, повседневная жизнь обретает фантастические краски и освобождается от всех правил. В аниме Масаюки Кодзимы «Фортепианный лес» (2007) социальные противоречия уходят благодаря музыке. Ее магия иллюстрируется таинственным присутствием в лесу рояля, из которого только Кай может извлечь прекрасное звучание. Бедный ребенок, воспитанный матерью-проституткой, никогда не получал уроков музыки и на слух воспроизводит величайшие произведения, от симфоний Бетховена до «Собачьего вальса» Шопена и сонаты № 8 ля минор для фортепиано Моцарта. Это резко контрастирует с Шухеем, ребенком из хорошей семьи, который упорно тренируется, чтобы стать виртуозом и выиграть национальный конкурс. Ода классическому репертуару «Фортепианный лес» была превращена в новый аниме-сериал в 2019 году.

Помимо того что музыка является объединяющей силой, она также определяет структуру некоторых произведений. Снятый по рассказу Кэндзи Миядзавы «Госю-виолончелист» насквозь пронизан звучанием Шестой симфонии Бетховена, повторяя темы, которые Дисней уже исследовал в «Фантазии» (1940). Гимн природе — от солнца и бури до примирения человека с миром, — пастораль задает ритм «движениям» и рисункам художественного фильма, которые временами то насыщены деревенской атмосферой, то звучат угнетающе или же несут в себе очищение. Госю проходит сложные музыкальные ритуалы под пристальным взглядом портрета Бетховена, что соответствует его интровертному характеру. Отчитанный дирижером во время репетиций за отсутствие эмоций во время игры, неуклюжий виолончелист по ночам принимает у себя говорящих животных, которые помогают ему прочувствовать ноты, каденции и созвучия, пока в конце концов в него не вселяется

ЛУННЫЙ СВЕТ

чувствование вибраций партитуры. Апофеоз его субъективного слияния с природой предвосхищает овации его партнеров и переполненного зала на заключительном концерте, где он демонстрирует неприкрытую чувствительность по отношению к своему произведению.

Уникальный чувственный опыт «Интерстелла 5555» (2003) восхваляет союз двух художественных миров: электронной музыки французской группы Daft Punk в сочетании с графическим стилем Лейджи Мацумото, отца «Альбатора», «Космического линкора Ямато» и «Галактического экспресса 999». Хиты из альбома Discovery (2001) звучат в клипах, анимацию для которых создал знаменитый мангака, и сопровождают научно-фантастический сюжет, лишенный слов. Во время исполнения песни One More Time группу внеземных музыкантов похищают, подвергают лоботомии и изменяют для звукозаписывающей компании, стремящейся любой ценой сделать своих новых звезд прибыльными. Другими словами, анимационная симфония для глаз и ушей, смешанная с адреналиновой мистификацией музыкальной индустрии.



ВЕЧНАЯ МОЛНИЯ

Анимационный фильм опирается на сюжеты романов или манги, которые он преобразует с помощью собственных определенных характеристик: от литературных образов к кинематографическим рисункам, от комиксов к аниме. «Шепот сердца» — размышление о процессе адаптации, поскольку статуэтка Барона оживает в воображении романа Сидзуку, прежде чем воплотиться на экране. Такое преобразование также присутствует в «Игре разума»: Масааки Юаса берется за мангу о мангаке, который попадает в глубины своего подсознания, населенные графическими, литературными и мифологическими отсылками.

Некоторые книги оказали такое влияние на поколения читателей, что красной нитью проходят сразу через несколько аниме. «Ночь на Галактической железной дороге» (1927) Кэндзи Миядзавы становится экзистенциальной вехой для подростков в «Волшебном лете» (Кэйити Хара). Адаптированный в художественный фильм Гисабуро Сугии в 1985 году рассказ оказал глубокое влияние на различные произведения, как «Галактический экспресс 999» и «Остров Джованни» (Мидзухо Нисикубо). Целый отрезок сюрреалистичной ночи в рассказе Масааки Юасы «Ночь коротка, гуляй, девчонка» посвящен неустанному поиску старых произведений на фестивале подержанных книг. Черноволосая девушка внезапно вспоминает о своей любви к иллюстрированным историям, которая возвращает ее в детство посредством стилизованных флэшбэков. В своем стремлении заполучить единственный экземпляр книги «Ра-Та-Та-Там» (Питер Никл, 1975), чтобы соблазнить таинственную незнакомку, мужчина, преследующий ее, сталкивается с другими любителями книг, готовыми на все, чтобы вернуть своего «белого кита», — отсылка к навязчивой и страстной охоте капитана Ахава за Моби Диком в романе Германа Мелвилла. Ведь известно, что книги обладают силой памяти и оставляют глубокий отпечаток на психическом восприятии мира тех, кто любит литературу. Силуэт молодого человека мимолетно принимает плоскую форму, ставшей черной из-за чернил синей страницы, на которой смешались кандзи, кана, алфавит и уравнения. Но он

умоляет бога книг дать ему не мудрость, а изящество и очарование. «Ночь коротка, гуляй, девчонка» предлагает зрителю игривый предлог поразмышлять об интертекстуальности, бесконечных разветвлениях, связывающих романы воедино через игру цитат, стилей и повторений. Это ощущение расширяется анимацией, когда она предлагает собственную интерпретацию романов. Например, «Паприка» Сатоси Кона основана на произведении Ясутаки Цуцуи, хотя оно и было признано неподходящим для адаптации.

Некоторые фильмы буквально приглашают насладиться поэзией, например, «Госю-виолончелист» Исао Такахаты или «Пять сантиметров в секунду» Макото Синкая. В аниме «Наши соседи Ямада» хайку Басё (1644–1694) и Сантока (1882–1940) включены в графику, частью которой становится пустота. Если Басё отстаивал структуру, основанную на ритме «пять-семь-пять слогов», то Сантока предпочитал более свободную форму. Краткость хайку в три строки позволяет воспеть мимолетную красоту момента, природы или хрупкость эмоций. Близкое к живописи, это чисто японское стихотворение основано на чувственном образе, вот почему оно так хорошо сочетается с мультфильмами. Хайку, разбросанные по фрагментам жизни семьи Ямада, подытоживают поэтическое звучание фильма: «Угасающий силуэт / одинокий позади / под дождем». Другими словами, повседневная жизнь, преобразованная в несколько штрихов, высвобождает малейшие чувства, которые, как волна, сотрясают душу. Оригинальность фильма Кёхэя Исигуро «Мое семнадцатое лето» заключается в соединении этой поэтической традиции с современным поп-артом. Хайку, которые застенчивый Черри пишет, чтобы выразить свои эмоции, замечает на углу торгового центра один из его друзей. Старомодный по натуре подросток также предлагает Юки самое оригинальное из признаний, бросая свои любовные хайку в лицо всему миру, что в итоге объясняет японское название фильма: «Наши слова / как пузырьки / в газировке».

ЛУЧШИЕ КНИГИ О БИЗНЕСЕ С ЛОГОТИПОМ ВАШЕЙ КОМПАНИИ? ЛЕГКО!

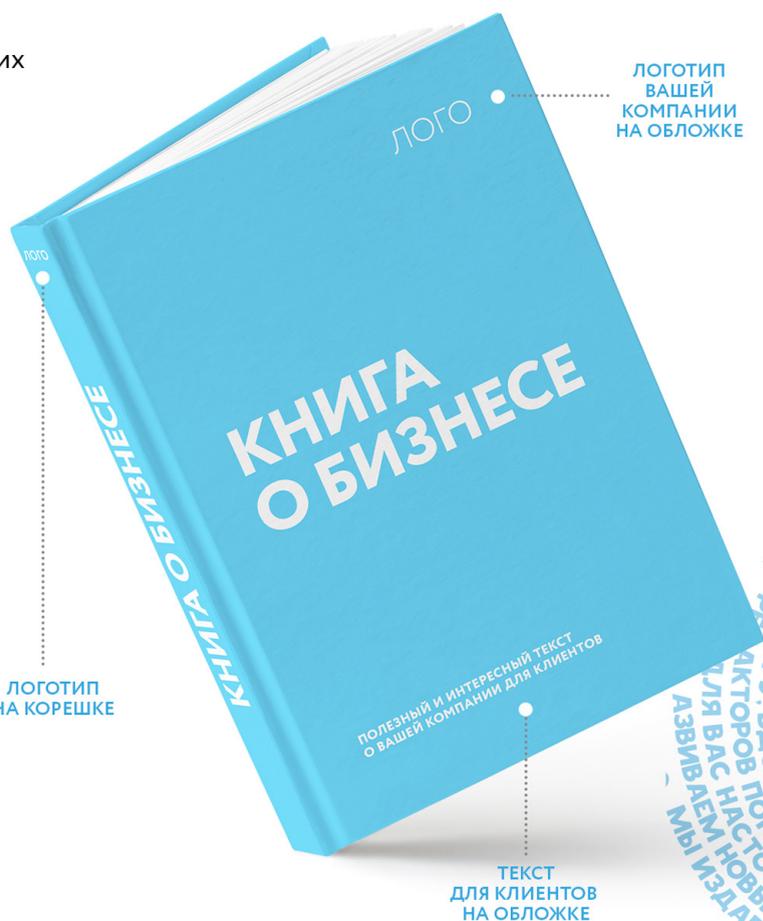
Удивить своих клиентов, бизнес-партнеров, сделать памятный подарок сотрудникам и рассказать о своей компании читателям бизнес-литературы? Приглашаем стать партнерами выпуска актуальных и популярных книг. О вашей компании узнает наиболее активная аудитория.

ПАРТНЕРСКИЕ ОПЦИИ:

- Специальный тираж уже существующих книг с логотипом вашей компании.
- Размещение логотипа на супер-обложке для малых тиражей (от 30 штук).
- Поддержка выхода новинки, которая ранее не была доступна читателям (50 книг в подарок).

ПАРТНЕРСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ:

- Рекламная полоса о вашей компании внутри книги.
- Вступительное слово в книге от первых лиц компании-партнера.
- Обращение первых лиц на суперобложке.
- Отзыв на обороте обложки вложение информационных материалов о вашей компании (закладки, листовки, мини-буклеты).



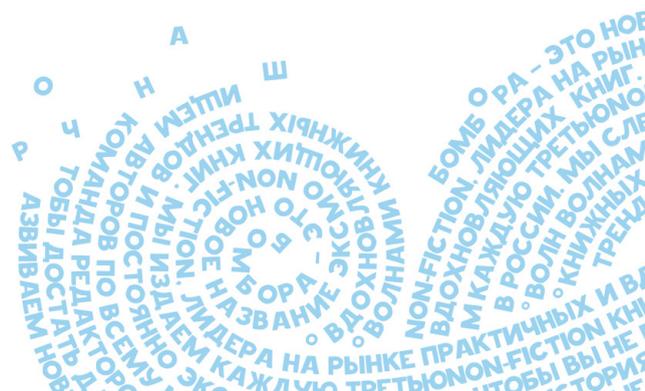
У вас есть возможность обсудить свои пожелания с менеджерами корпоративных продаж. Как?

Звоните:

+7 495 411 68 59, доб. 2261

Заходите на сайт:

eksmo.ru/b2b



ふ
し
の
に

**АЛФАВИТНЫЙ
УКАЗАТЕЛЬ
ПРОИЗВЕДЕНИЙ**

アニメソング

188

ПУТЕШЕСТВИЕ В МИРЫ АНИМЕ

Числа, выделенные жирным шрифтом, обозначают произведения, проиллюстрированные в книге.

А

«Акира» 5, **10–12**, 32–**33**, 34, 37, 45
«Аладдин» 59
«Алиса в стране чудес» 99, 102
«Алита: Боевой ангел» 38, **60–61**
«Анна из Зеленых Мезонинов» 157, 159
«Анимерама» (серия фильмов) 105
«Ариэтти из страны лилипутов» 102–**103**, **162–163**
«Арион» 96
«Астерикс» 5
«Астробой» 32, 34, 72, 139
«Актриса тысячелетия» 169, **176–177**
«Атака титанов» 27
«Атака титанов: Багровые луки и стрелы» **26**
«Автопортрет» **105**
«Аватар» 61

Б

«Банды Нью-Йорка» 126
«Бегущий по лезвию» 32, 38
«Бегущий храбрец» **36–37**
«Безумный Макс» 23, 38, 79
«Блейм!» **44–45**
«Блич» 79
«Берсерк» 27
«Босоногий Гэн» 16–**17**, 141
«Бронепоезд Цербер» 43
«Будда: Великий поход» 96–**97**
«Будда 2» 96

В

«Ван-Пис» 5, 70, 76, 80, **82–83**
«Ведьмина служба доставки» 96, 132, 141, **160**, **172–173**, 179, 183
«Великолепная семерка» 83
«Вершина богов» **88–89**
«Ветер крепчает» **18–19**, **158–159**, 171, 173, 175
«Видение Эскафлона» 27
«Видеодром» 50
«Властелин колец» 96
«Возвращение кота» **94–95**, **98–99**, **172–173**
«Война на Венере» **36–37**
«Волчьи дети Амэ и Юки» 95, **116–117**, 130, 145, 157
«Волшебник из страны Оз» 117
«Волшебное лето» 113–**114**, 115, 185
«Воспоминание о Марни» 122, 147, 175
«Воспоминания» 20
«В стране чудес» 99, **116–117**
«Вторжение похитителей тел» 89
«В этом уголке мира» 16–**17**, 167, **174–175**

Г

«2020: Гибель дракона» 169
«Галактика Татами» 169
«Галактический экспресс 999» 52–**53**, 80, 84, 179, 183, 185
«Гармония» **64–65**
«Годзилла» 49, 181
«Голос далекой звезды» 165
«Город потерянных детей» 177
«Гостиница Окко» **120–121**, 147, 167
«Госю-виолончелист» 95, 159, **182–183**, 185
«Грендайзер» 5, 23, 140

Д

«Девочка, покорившая время» 122–**123**, 141, 153
«Далеко по соседству» 87
«Далеко от меня, рядом с тобой» 95
«Джеймс Бонд» 31, 83
«Дигимон» 66
«Ди.Грэй-мен» 76
«Дитя погоды» 110–**111**, 117, 130, 134
«Дитя пустыни» 134
«Драконий жемчуг» 5, 76, 79–80, 83
«Драконий жемчуг: Эволюция» 31
«Драконий жемчуг: Супер — супергерой» 70
«Драконий жемчуг Z» 27, **77–78**, 79

Е

«Евангелион» 23, **26–27**, 52, **56–57**, 141, **146–147**
«Ее заветное желание» **150–151**, 153
«Еще вчера» **128–131**, 132, 157–**158**, 159, 179

Ж

«Жанна и Серж» 153
«Железобетон», 89, 134–**135**, 141
«Железный человек» № 28 23, 34, 45

З

«За облаками» 165
«Звездные войны» 31, 47, 79–80

И

«Игра престолов» 96
«Игра разума» 89, 134, 141, **168–169**, 185
«Изгнанные из Рая» 65
«Изобретение воображаемых машин разрушения» 19
«Интерстелла 5555» 183
«Истинная грусть» 57, **136–137**, 141, 169, 177, **180–181**
«Истребитель демонов» 27
«Исток» 27
«История одной улицы» 105

К

- «Как поживаете?» 117
- «Капризы Апельсиновой улицы: Я хочу вернуться в тот день» **152–153**, 179
- «Карнавал роботов» 23, **35**, 41
- «Картинки с выставки» **105**
- «Касание: Без номера» 153, 179
- «Квартет» 161
- «Кинжал Камуи» 76, 80–**81**, 141
- «Кит» 105
- «Книга джунглей» 59
- «Ковбой Бибоп» **71**, 80–**81**, 83–84, **85**
- «Кокпит» 19
- «Конан — мальчик из будущего» 24
- «Конец Евангелиона» 52–**53**
- «Королевская битва» 66
- «Королевский космический корпус: Крылья Хоннеамиз» 141
- «Король и птица» 83, **87**
- «Король Лев» 59, 95
- «Космический корсар Альбатор» 70, 84, 179, 183
- «Кот в сапогах» 83, 92
- «Красавица и дракон» 66–**67**, **136–137**, 145, 147, 149
- «Красавица и чудовище» 66
- «Красная шапочка» 42
- «Красная черепаха» 105, **107**
- «Красная черта» 37
- «Кризис каждый день» 45
- «Кровь: Последний вампир» 181
- «Космический линкор Ямато» 183
- «Куклы» 163
- «Кэнди» 5
- «Кэн — мальчик-волк» 139
- «Кулак Северной звезды» 5, 16, 38

Л

- «Лабиринт» 102–**103**
- «Лабиринт Фавна» 47
- «Легенда о Белой змее» 12, 29, 92–**93**, 95
- «Лео, король джунглей» 72, 95, 139
- «Летние войны» 66–**67**, 141, 145
- «Лу за стеной» 118–**119**, 130, 147, 169, 183
- «Люпен III» 80, 83–84
- «Люпен III: Замок Калиостро» **82–83**
- «Люпен III: Первый» 83

М

- «Мазафакер» **88–89**
- «Мазингер Зет» 23, 140
- «Макросс» 23, 27
- «Мани Мани» 37, 45, 102
- «Мастера меча онлайн» 66
- «Марианна моей юности» 84
- «Матрица» 50, 59
- «Мерлин» 72

- «Метрополис» 32, 34–**35**, 38–**39**, 41, 45, 72, 141
- «Метрополис» (Фритц Ланг) 35
- «Мирай из будущего» 122, **144–145**
- «Мисс Хокусай» 126, 157, **174–175**
- «Многоцветье» 126, 147, 149, 151, 167, 175
- «Мобильный воин Гандам 00» **22–23**, 27, 87
- «Могила светлячков» 12, **13–15**, 16, 32, 107, 126, 141, 157, 167
- «Мое семнадцатое лето» 137, **148–149**, **184–185**
- «Мой сосед Тоторо» 14, **69**, 87, 90–**91**, 102, 110, 141, 157, 163, 179
- «Момотаро — божественный моряк» 14–**15**
- «Мортал Комбат» 29
- «Мэри и ведьмин цветок» **98–99**

Н

- «Навиская из Долины ветров» 24–**25**, 70, 75–76, 79, 113, 141, **161**, 163
- «Надя с загадочного моря» 141
- «Наруто» 5, 76, **77–78**, 79
- «Наруто: Ураганные хроники» 79
- «Начало» 181
- «Наша семидневная война» 137, **152–153**
- «Наши соседи Ямада» **144–145**, 185
- «Небесный замок Лапута» 19, 24, 41, 72, **74–75**, 99, 110, 141, 163, 173, 175
- «Небесные скитальцы» 20–**21**
- «Нейромант» 32
- «Несносные пришельцы» 96
- «Несносные пришельцы: Прекрасная мечтательница» 96
- «Ночь коротка, гуляй, девчонка» 132–**133**, **168–170**, **184–185**
- «Ночь на Галактической железной дороге» 29, 93–**94**, 95, 147, 185

О

- «Обитель зла» 31
- «Оборотни» 42–**43**
- «Однажды в Токио» 134–**135**, 177
- «Особое мнение» 65
- «Остановите работу» **44–45**
- «Остров Джованни» 16, 185
- «Отец и сын» 105
- «Охотник х Охотник» 79

П

- «Паприка» 62–**63**, 115, 169, **176**, **178–179**, **181**, 185
- «Патэма наоборот» 24
- «Первому игроку приготовиться» 37
- «Печальная Белладонна» **104–106**
- «Печать ветра» 52
- «Пика Дон» 16
- «Письмо для Момо» **120–121**, 130, 149
- «Полиция будущего» **40–42**, **46–47**
- «Полиция будущего 2» 42–**43**, 141
- «Призрак в доспехах» 5, 32, 38, 45, 50–**51**, 54–**55**, 57–**59**, 61, 181
- «Призрак в доспехах» (Руперт Сандерс) **58–59**
- «Призрак в доспехах 2: Невинность» 50, 52, 54–**55**, 62–**63**
- «Приключения Гулливера» 92
- «Принц севера» 12, 72–**73**, 76, 78, 95, 139–140, 157, 161, 183

«Принцесса Арете» 92–**93**, 141
«Принцесса Мононоке» 27, 72–**73**, 75, 141, 163, 173
«Прощай, Галактический экспресс 999» 52
«Поздняя весна» 179
«Поймать вора» 83
«Поле битвы» 19
«Помпоко: Война тануки» 95, **114–115**, 121, 130–**131**, 132, 179
«Порко Россо» **18–20**, 84–**85**, 95, 173
«Психопаспорт» **64–65**
«Путешествие в Токио» 181
«Путешествия Гулливера» 24
«Путешествие на Запад» 76, 92
«Пушечное мясо» 20–**21**
«Пять сантиметров в секунду» **154–156**, 157, **164–165**, 185

Р

«Ра-Та-Та-Там» 185
«Реквием по мечте» **180–181**
«Робокон» 47–**48**
«Русалочка» 100
«Рыбка Поньо на утесе» 100, 113, 163, **166–167**
«Рыцари Зодиака» 5

С

«Сад изящных слов» 132–**133**, **164–165**, 167
«Самая большая в мире палатка» 177
«Сейлор Мун» 70
«Сердце хочет кричать» 147–**148**, 149, 153
«Сказание о принцессе Кагуе» 92, **109**, **112–113**, 157, **162–163**, 175
«Сказания Земноморья» 96–**97**
«Сны оружия» 38, **60–61**
«Сонатина» **161**, 163
«Со склонов Кокурико» **127**, 129, 167
«Старик Зет» 45
«Стимбой» 20, **22–23**, **74**
«Супербратья Марио» 31
«Суперэлектронные Биоманы» 70

Т

«Тайная жизнь пингвинов» 99, 153
«Твое имя» (1953) 177
«Твое имя» (2016) 5, 110, 117, 121–**123**, **124–125**, 130, 132, 165
«Театр мировых шедевров» 157
«Терминатор» 61
«Тео, или летучая мышь Победы» 153
«Тинтин» 5
«Титаник» 61
«Тихоокеанский рубеж» 47–**49**
«Трио из Бельвилля» 107
«Трон в крови» 181

У

«Убить Билла» **181**
«Уличный боец: Победа» **31**
«Уличный боец 2», фильм **29–30**
«Уличный боец: Воин мира» **28–30**
«Унесенные призраками» 50, 95, 99–**101**, 110, **112–113**, 132, 141, 167
«Ученик чудовища» 118–**119**, 134, 145–**146**, 147

Ф

«Фантазия» 183
«Фейерверк» **163**
«Феникс, жар-птица» 72
«Форма воды» 47
«Форма голоса» 149–**150**, 151, 153
«Форсаж» 47
«Фортепианный лес» **182–183**
«Фрактал» 65

Х

«Хайди — девочка Альп» **156–157**, 159
«Хана и Алиса: Дело об убийстве» **142**, 149, 151
«Хармагедон: Генма войны» 142
«Хеллбой» 47
«Ходячий замок» 19–20, 72, **86–87**, 96, 100, 110–**111**, 145, 163, **166–167**
«Хочу съесть твою поджелудочную железу» 151
«Хрустальная ловушка» 31
«Хулиганка Тиэ» 145, 147

Ч

«Человек, который сажал деревья» 108
«Черный лебедь» 181
«Чудо Май-Май» 118, **128–129**
«Чужой» 48
«Чужие» **48**, 61

Ш

«Шепот сердца» 99–**101**, 132, 173, 183, 185
«Шестеренка Франкенштейна» **40–41**

Э

«Эксперименты Лэйн» **56–57**
«Эрго Прокси» 45
«Эта замечательная жизнь» 134

Я

«Яблочное зернышко» 38
«Яйцо ангела» 24–**25**, 41

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ РЕЖИССЕРОВ

А

Андерсон, Пол 31
 Анно, Хидэаки 26, 52–53, 56, 141, 146
 Араки, Тэцуро 26
 Арамаки, Синдзи 38
 Ариас, Майкл 64–65, 89, 134–135, 141
 Аронофски, Даррен 180–181
 Асида, Тоёо

Б

Бак, Фредерик

В

Вачовски Лана и Лили (сестры) 50, 59
 Ватанабэ, Синъитиро 71, 80–81
 Ватанабэ, Ёнэхико 45
 Верховен, Пол 47–48
 Вонг, Джеймс 31

Г

Гарбарски, Сэм 88
 Гримо, Поль 83, 87

Д

Датэ, Хаято 77–78
 де Соуза, Стивен Э. 31
 дель Торо, Гильермо 47–49
 Джексон, Питер 96
 Дисней, Уолт 5, 95, 108
 Дюдок де Вит, Михаэль 105, 107
 Дювивье, Жульен 84

Ё

Ёнэбаяси, Хиромаса 98–99, 102–103, 122, 141,
 147, 162–163, 175
 Ёсиура, Ясухиро 24

И

Имбер, Патрик 88–89
 Исида, Хироясу 99
 Исигуро, Кэхэй 137, 148, 184–185
 Иваи Сюндзи 142, 149

К

Катабучи, Сунао 16–17, 92, 118, 128–129, 141, 167, 174–175
Каваджири, Ёсиаки 36–37
Капра, Фрэнк 134
Карпенгер, Джон 89, 161
Киносита, Рендзо 16
Китакубо, Хироюки 45, 181
Китано, Такэси 61, 161, 163
Коикэ, Такэси 37
Кодзима, Масаюки 182–183
Комура, Тосиаки 96
Кон, Сатоси 50, 57, 62–63, 115, 126, 134–137, 141, 169, 176–181, 185
Кондо, Ёсифуми 99–101, 132, 173, 183
Кроненберг, Дэвид 50
Косака, Китао 120–121, 167
Котабэ, Ёйти 12
Куросава, Акира 161, 177, 181
Кэмерон, Джеймс 48, 61

Л

Ланг, Фритц 34
Лукас, Джордж 79

М

Масаки, Мори 16–17, 141
Мактирнаң, Джон 31
Миллер, Джордж 23, 79
Миямото, Хироаки 82
Миядзаки Горо 96–97, 127, 129, 167
Миядзаки, Хаяо 5, 12, 14, 18–20, 24–25, 27, 41, 69–70, 72–76, 82–87, 90–91, 95–96, 99–102, 107, 110–113, 117, 124, 126, 132, 139, 141, 145, 157–161, 163, 166–167, 171–173, 175
Мидзусима, Сэйдзи 64
Мочизуки, Томоми 152–153, 179
Моримото, Кодзи 40–41
Морисита, Козо 96–97
Морита, Хироюки 94–95, 98, 172–173
Мотохиро, Кацуюки 64
Мурано, Юта 137, 152–153

Н

Нагаи, Тацуюки 147–148
Накамура, Рютаро 56
Накамура, Такаси 64–65
Нисикубо, Мидзухо 16, 185

Нисими, Сёдзиро 88–89
Нисио, Дайсуке 77–78
Нолан, Кристофер 62, 181

О

Ооба, Хидео 177
Офудзи, Нобуро 105
Окада, Мари 65
Окиура, Хироюки 42–43, 120–121, 130, 149
Осии, Мамору 5, 20–21, 24–25, 32, 38, 40–43, 46–47, 50–52, 55, 58–59, 61, 63, 96, 126, 141, 181
Отото, Кацухиро 5, 10–12, 20–23, 32–35, 44–45, 74, 126
Одзу, Ясудзиро 177, 181

П

Премингер, Отто 80

Р

Ренар, Гийом (Беги) 88–89
Ринтаро 32, 34–35, 38–39, 52–53, 72, 76, 81, 84–85, 102–103, 141
Родригес, Роберт 38, 60–61

С

Сандерс, Руперт 58–59, 61
Сато, Дзюньити 95
Скорсезе, Мартин 126
Скотт, Ридли 32, 48
Сео, Мицүё 14–15
Сэсита, Хироюки 44–45
Синкай, Макото 5, 108, 110–111, 117, 121, 123–126, 130, 132–134, 154–157, 164–165, 185
Сиотани, Наоёси 64
Сигел, Дон 89
Спилберг, Стивен 37, 47, 65
Стёрджес, Джон 83
Сугии, Гисабуро 29–30, 93–95, 153, 179, 185
Сугияма, Кэйити 27
Сугияма, Таку 72

Т

Такахата, Исао 5, 12–15, 32, 72–73, 87, 90, 92, 95, 100, 105, 108–109, 112–115, 121, 124, 126, 128–131, 139–141, 143–145, 155–159, 161–163, 167, 175, 179, 182–183, 185

Такэути, Ёсио 95
Тамура, Котаро 150–151
Тарантино, Квентин 181
Тэдзука, Осаму 16, 32, 34, 72, 105, 108, 139
Томино, Ёсиюки 22
Томотака, Сибаяма 95

У

Усидзима, Синъитиро 151

Ф

Ферран, Паскаль 105
Флеминг, Виктор 117
Флейшер, Ричард 52
Форд, Джон 134
Фукасаку, Киндзи 66
Фукутоми, Хироси 60

Х

Хара, Кейити 99, 108, 113–114, 116–117, 126, 147, 157, 167, 174–175, 185
Хичкок, Альфред 80, 83
Хонда, Исиро 181
Хосода, Мамору 66–67, 95, 108, 116–119, 122–123, 126, 130, 134, 136–137, 141, 144–147, 153, 157

Ш

Шоме, Сильвен

Ю

Юаса, Масааки 89, 118–119, 130, 132–134, 141, 155, 168–171, 183–185

Я

Ябуки, Кимико 83
Ябусита, Тайдзи 92–93
Ямада, Наоко 149–150
Ямага, Хироюки 141
Ямамото, Эйити 104–106
Ямадзаки, Такаси 83
Ясухико, Ёсикадзу 36–37, 96

Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Издание для досуга

Биттингер Натали

ПУТЕШЕСТВИЕ В МИРЫ АНИМЕ

Артбук по главным работам и смыслам японской анимации

Главный редактор *Рамиль Фасхутдинов*
Руководитель направления *Мария Терешина*
Ответственный редактор *Патрик-Филипп Ясиньски*
Литературный редактор *Анна Шабашова*
Младший редактор *Анна Серяпова*
Художественный редактор *Екатерина Гузнякова*
Компьютерная верстка *Ольга Шувалова*
Корректурa *Виктория Шабанова, Дарья Переплетова, Анна Аршакян*

Страна происхождения: Российская Федерация
Шығарылған елі: Ресей Федерациясы

ООО «Издательство «Эксмо»

123308, Россия, г. Москва, ул. Зорге, д. 1, эт. 20, каб. 2013.
Тел.: 8 (495) 411-68-86.

Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru

Өндіруші: «Издательство «Эксмо» ЖШҚ

123308, Ресей, Мәскеу қаласы, Зорге көшесі, 1-үй, 1-құрылыс, 20 қабат, 2013-каб.
Тел.: 8 (495) 411-68-86.

Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru

Тауар белгісі: «Эксмо»

Интернет-магазин : www.book24.ru

Интернет-магазин : www.book24.kz

Интернет-дүкен : www.book24.kz

Импортер в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы».
Қазақстан Республикасына импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.

Дистрибьютор и представитель по приему претензий на продукцию
в Республике Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»

Дистрибьютор және Қазақстан Республикасында өнімге шағымдар
қабылдау жөніндегі өкіл: «РДЦ-Алматы» ЖШС.

Алматы қ., Домбровский көш., 3 «а», литер Б, офис 1.

Тел.: 8 (727) 251-59-90/91/92. E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz

Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ
о техническом регулировании можно получить на сайте Издательства «Эксмо»:
www.eksmo.ru/certification

Техникалық реттеу туралы РФ заңнамасына сай басылымның сәйкестігін растау
туралы мәліметтерді мына адрес бойынша алуға болады: <http://eksmo.ru/certification/>

Произведено в Российской Федерации

Ресей Федерациясында өндірілген

Сертификаттауға жатпайды

Дата изготовления / Подписано в печать 26.10.2023. Формат 60x100¹/₈.

Гарнитура «Museo». Печать офсетная. Усл. печ. л. 26,67.

Тираж экз. Заказ

18+

ЧИТАЙ
ГОРОД

БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

БОМБОРА – лидер на рынке полезных и вдохновляющих книг.
Мы любим книги и создаем их, чтобы вы могли творить, открывать
мир, пробовать новое, расти. Быть счастливыми. Быть на волне.

bombora.ru [bomborabooks](https://bomborabooks.com) [bombora](https://bombora.com)

В электронном виде книги издательства вы можете
купить на www.litres.ru

ЛитРес:
один клик до книг



ISBN 978-5-04-184590-2



9 785041 845902 >



ТЕРИТОРИЯ
КНИЖНЫЙ МАГАЗИН

Официальная франшиза
издательства «Эксмо»



eksmo.ru

Официальный
интернет-магазин
издательства «Эксмо»



Хочешь стать
автором «Эксмо»?

日本のアニメ

**«Драконий жемчуг», «Ван Пис»,
«Наруто», «Евангелион», работы
Хаяо Миядзаки.**

Аниме бывает разным: от подростковых «супергеройских» сюжетов о взрослении героев до тяжелых психологических драм и историй о ядерной войне. Только разобравшись в этом виде искусства целиком, можно понять, почему он захватил мир.

Исследуйте все тонкости и смыслы японской анимации вместе с Натали Биттингер, а также освежите в памяти кадры из любимых аниме.