

РЕЦЕНЗИИ / BOOK REVIEWS

ХАЯО МИЯДЗАКИ В ПОИСКЕ МИРА

Н. Б. Афанасов

Институт философии РАН, Москва, Россия
n.afanarov@gmail.com

Рецензируется перевод монографии американского теоретика культуры Сюзан Нейпир «Волшебные миры Хаяо Миядзаки». Книга Сюзан Нейпир представляет собой наиболее фундаментальное исследование визуальных форм в творчестве японского анимационного режиссёра Хаяо Миядзаки. Сквозь призму анимационной визуальности автор раскрывает те философские смыслы, которые режиссёр закладывал в свои фильмы. С позиций культурной теории и философии культуры монография представляет особенный интерес, поскольку позволяет погрузиться в интерпретации ключевых для культуры XX века сюжетов в японской анимации. Помимо прочего работа Нейпир может представлять академический интерес для всех, кто интересуется теорией культурного фронта и такими философскими сюжетами, как экологическое мышление, феминизм, новый материализм или апокалиптическое видение. Настоящая рецензия построена на исследовательских инициативах визуальной семиотики. Анализ интеллектуальных способов работы Сюзан Нейпир с визуальностью аниме Хаяо Миядзаки может быть полезен не только тем, кто интересуется непосредственными смыслами работ японского аниматора, но и претендует на раскрытие внутренних механизмов визуальных репрезентаций культурных феноменов. Иными словами, книга Нейпир, помимо раскрытия скрытых и неочевидных смыслов художественных произведений, вносит вклад в общую теорию работы с визуальным. Рецензия также акцентирует внимание на ряде непоследовательных ходов в мышлении Нейпир и предлагает свою интерпретацию спорных аспектов в книге.

Ключевые слова: визуальная семиотика, аниме, культурная теория, философия культуры, социальная философия, экология, Япония.

HAYAO MIYAZAKI IN SEARCH OF THE WORLD

Nikolay B. Afanasov

Institute of Philosophy, Russian Academy of Sciences,
Moscow, Russian Federation
n.afanasov@gmail.com

The Russian translation of Susan Napier's monograph *Miyazakiworld: A Life in Art* is being reviewed. The book should be considered as the most fundamental research on the visual semiotics in the works of the Japanese animation director Hayao Miyazaki. Through the prism of visibility, the author analyses philosophical meanings that the director put in his films. From the perspectives of cultural theory and philosophy of culture, the monograph is particularly interesting because it allows going deeper into the interpretations of topics, key in the 20th-century culture, in Japanese animation. Among other things, Napier's book could be of interest for all academics interested in frontier studies and such philosophical topics as ecological thinking, feminism, new materialism, and apocalyptic thinking. This review is based on the research initiatives of visual semiotics. The analysis of Susan Napier's intellectual ways of working with the visual nature of Hayao Miyazaki's anime can be useful not only for those interested in the understanding of the direct meanings of the Japanese animator's works, it also claims to reveal the internal mechanisms of visual representations of cultural phenomena. In other words, Napier's book, in addition to revealing the hidden and non-obvious meanings of works of art, contributes to the general theory of working with the visual reality. The review also focuses on a number of inconsistent moves in Napier's thinking and offers its own interpretation of the controversial aspects in the book.

Keywords: visual semiotics, anime, culture theory, philosophy of culture, social philosophy, ecology, Japan.

DOI 10.23951/2312-7899-2021-2-130-140

Несмотря на любовь русского сообщества к японской культуре, и в частности к японской анимации, дисциплина *anime studies* в России находится на начальных этапах своего становления. Это не значит, что историки, культурологи, философы или востоковеды не питают интереса к теме. Напротив, в последние годы появляется всё больше журнальных публикаций, посвящённых общим и частным вопросам исследования манги и аниме, проводятся ежегодные конференции и издаются коллективные сборники. Чего не хватает

русскоязычному направлению исследований японской популярной культуры, так это индивидуальных монографий, посвящённых рассмотрению больших сюжетов и тем. Именно они являются маркером зрелости научной дисциплины. В западной, преимущественно американской, литературе мы можем найти множество замечательных примеров исследований нарисованных в Японии миров.

Перевод книги Сюзан Нейпир «Волшебные миры Хаяо Миядзаки» на русский язык частично заполняет этот пробел, представляя русскоязычному читателю и всем любителям аниме и манги взгляд ведущего американского специалиста на творческий путь японского анимационного режиссёра и мангаки Хаяо Миядзаки [Нейпир 2019]. На английском языке исследование вышло в 2018 году в авторитетном издательстве *Yale University Press* [Napier 2018]. Сюзан Нейпир – японист, профессор нескольких американских университетов и известный критик аниме и манги. Она достаточно давно занимается японской популярной культурой, активно публикует результаты своих исследований. Нейпир – автор не только интересных журнальных статей, посвящённых самым разным сюжетам в аниме, но и нескольких успешных книг. Наиболее фундаментальной и важной для развития научной дисциплины нужно признать её работу 2001 года «Аниме от “Акиры” до “Принцессы Мононоке”: понять современную японскую анимацию» [Napier 2001], которая не была переведена на русский язык. В контексте нашего рассмотрения особо следует отметить, что Сюзан Нейпир не является по образованию философом или теоретиком культуры, но в своём анализе часто обращается именно к философским интерпретациям аниме. Впрочем, её преимущественно историко-литературный подход и глубокое погружение в исследуемый материал дают качественные и интересные результаты в независимости от того, к какой исследовательской оптике тяготеют те, кто пользуется её работами.

Книгу «Волшебные миры Хаяо Миядзаки» не следует поспешно принимать за биографический очерк или простое описание всех работ. Если это и биография, то именно исследовательская и интеллектуальная биография, в которой про творчество и идеи режиссёра и его аниме можно найти гораздо больше, чем про его любимую еду или отношения с женой. Нейпир выбирает способ реконструкции стратегии представления мира (и волшебного мира) самого известного японского аниматора через последовательный анализ его произведений в хронологическом порядке. Автор пишет, что «...Миядзаки – *auteur*, художник с сильным личным видением» [Нейпир 2019, 5]. В академии на рубеже XX–XXI веков подобный

подход к анализу произведений авторов стал важным сюжетом, будь то исследование творчества Альфреда Хичкока или Дэвида Кроненберга. Российская наука также вносит свой оригинальный вклад в эту область [Павлов 2018, 7]. Сюзан Нейпир видит в своём исследовании продолжение логики этих работ, не забывая указать – видимо, с целью легитимации всё ещё маргинального предмета рассмотрения, что «...аниматоры больше контролируют эстетику своего продукта, чем режиссёры игровых фильмов, а Миядзаки удаётся проявить свою любовь к деталям даже в том, как волосы его персонажей развеваются на ветру» [Нейпир 2019, 5]. Возможно, эта ремарка также открывает нам природу интереса самой Нейпир к аниме Миядзаки: они ей просто-напросто очень нравятся.

Анализ фигуры Хаяо Миядзаки представляется замечательной отправной точкой для развития *anime studies* и популяризации дисциплины. Дело в том, что Миядзаки – автор не только популярный в Японии, но и широко известный в США и других странах западного мира. Вполне возможно, что это самый успешный и известный на мировом рынке японский аниматор. Впрочем, нужно оговориться, что зрители и критики считают именно *авторский* почерк Миядзаки, атрибутируют его работы в особой философской и культурной логике. На самом деле самой финансово успешной и популярной мировой медиафраншизой является мир *Pokémon*, включающий в себя несколько сериалов, полнометражные анимационные фильмы, десятки игр для разных платформ, в том числе *Pokémon Go* от студии *Niantic*, и неисчислимое количество материальной продукции – от значков до тематически оформленных спальных мест. Но создатель этого чудесного мира Сатоси Тадзири, который также имел, что сказать о современном постиндустриальном обществе, известен широкой аудитории гораздо меньше Хаяо Миядзаки.

Таким образом, и Нейпир постоянно акцентирует на этом внимание: Миядзаки удалось соединить в своих произведениях авторский взгляд и ориентацию на массового зрителя. Последний тезис требует уточнения, потому что может показаться непоследовательным каждому, кто когда-либо знакомился со взглядами самого Миядзаки, который всячески критикует желание угодить потребителю. На деле всё гораздо сложнее, и ощутимый вклад в коммерческий успех работ Хаяо Миядзаки, и финансовую независимость его студии «Гибли»¹ внёс многолетний партнёр, продюсер и просто друг режиссёра Тосио Судзуки. Достаточно подробно Нейпир

¹ «Studio Ghibli».

останавливается на их взаимоотношениях, что важно для многостороннего представления работ режиссёра. В конце концов важно не только то, насколько велик анимационный гений Миядзаки, но и то, чтобы люди могли его оценить, увидеть его фильмы. Учитывая перфекционизм режиссёра и невероятную требовательность к своей собственной работе и труду подчинённых, важно и то, чтобы фильмы вообще выходили в обозримые сроки. Во всём этом важную роль сыграл именно Судзуки, неоднократно изображённый Миядзаки в своих фильмах. Возможно, именно Судзуки мы обязаны тем, что аниме студии «Гибли» стали широко известны и за пределами Японии, что началось с работы 1997 года «Принцесса Мононоке»: «...рекордные кассовые сборы “Принцессы Мононоке” стали на тот момент самым впечатляющим успехом Судзуки, и он стал заметной фигурой в индустрии анимации. Судзуки стал получать всё больше власти в студии “Гибли” как прагматик, позволявший Миядзаки воплощать своё идеалистическое видение» [Нейпир 2019, 279].

В своём анализе творчества режиссёра Сюзан Нейпир избирает традиционную для интеллектуальных и творческих биографий рамку хронологического подхода. Для того, чтобы дополнительно концептуализировать её работу и само творчество Миядзаки, мы остановимся на ключевых философских сюжетах творчества аниматора. Наиболее интересными сквозными темами для Хаяо Миядзаки являются экофилософия, сильные женские образы, критика общества потребления, ностальгия и работа с исторической травмой Второй мировой войны. Помимо прочего в работах автора можно найти традиционный для японской анимации сюжет апокалипсиса [Нейпир 2019, 7], несводимый к травме атомной бомбардировки Хиросимы и Нагасаки. Все эти сюжеты в разной степени представлены в фильмах режиссёра, но так или иначе присутствуют практически в каждом из них. В особенности это применимо к тому, что большая часть центральных персонажей режиссёра не герои, а героини, что не совсем типично для популярной культуры тех годов, да и для современности тоже: «Во времена, когда в японском кинематографе женские персонажи играли лишь роль помощниц или романтических пассий, Миядзаки создал ряд незабываемых женских образов: Лана, Навсикая, Сита, Сан, Тихиро, Поньо. Часто они связаны с природой или чем-то сверхъестественным и выражают анимистическое видение, которое лежит в основе миров Миядзаки» [Нейпир 2018, 7]. Мы не будем подробно останавливаться на этой стороне творчества аниматора, согласившись с точкой

зрения Сюзан Нейпир, которая полагает, что по большей части в женских персонажах находит отражение образ матери Миядзаки, которая играла значительную роль в его жизни. Также следует обратить внимание, что в прогрессивной японской анимации рубежа 80-х и 90-х гг. XX века женские персонажи начинали играть всё более важную роль [Sato 2004, 338].

«В Японии 1950-х – начала 1960-х годов ни у кого и в мыслях не было, что можно стать профессиональным аниматором» [Нейпир 2019, 42]. Несмотря на современные стереотипы в отношении японских подростков, в середине XX века, когда Хаяо Миядзаки выбирал свой профессиональный путь, ремесло аниматора не было привлекательным вариантом. Сам Миядзаки происходил из семьи средних японских промышленников, которые достаточно неплохо зарабатывали на производстве авиационных деталей (возможно, бракованных) для военных самолётов [Нейпир 2019, 54]. Для самого Миядзаки это всегда было поводом стыдиться своего происхождения и профессиональных занятий своей семьи. Но, с другой стороны, возможно, именно из этого биографического факта происходит любовь автора к изображению летательных аппаратов, которыми так известны его фильмы. Любопытно, что Сюзан Нейпир, которая имеет склонность объяснять те или иные пристрастия режиссёра обстоятельствами его жизненного пути не решает проговорить эту мысль, хотя и отмечает, что «...Миядзаки охотно говорил об ужасах войны и при этом увлечённо рисовал динамичные боевые сцены» [Нейпир 2019, 47]. В ходе дальнейшего изложения мы увидим, что эта непоследовательность воплотится в достаточно странном анализе на данный момент последнего полнометражного фильма «Ветер крепчает» (2013). Как бы то ни было, незаурядный художественный талант и трудоспособность Миядзаки проявили себя уже в школе, что и предопределило его путь. К волновавшим его художественным образам относились английская и японская литература, советский мультфильм «Снежная королева» 1963 года и в особенности первый полноцветный японский анимационный фильм «Легенда о Белой Змее» 1958 года.

Так или иначе первые источники вдохновения найдут своё отражение в работах режиссёра. Восхищение европейской архитектурой и пейзажами будет переплетаться с национальными японскими мотивами, а война и апокалипсис останутся ключевыми темами его творчества. Тем не менее общепризнанно, что наиболее оригинальным и востребованным видением режиссёра стал взгляд на гибель природы под натиском индустриальной цивилизации. Этот

сюжет становится нарративообразующим в работах разных лет: от «Навсикаи из Долины ветров» (1984), «Небесного замка Лапута» (1986), «Моего соседа Тоторо» (1988) и до «Принцессы Мононоке» (1997) и завершающего экологический цикл мрачного фильма «Рыбка Поньо на утёсе» (2008). Нейпир приводит примеры того, что режиссёра волновала стремительная индустриализация Японии и гибель природы в сельской местности. В, пожалуй, наиболее визуально выдающемся раннем фильме «Навсикая из Долины ветров» аниматор изображает постапокалиптический мир, в котором по вине человека стало практически невозможно жить. Оставшиеся люди вынуждены прятаться от восставшей природы в виде загрязнения воздуха, почвы, а также монстрообразных гигантских насекомых – «омов» (от англ. worm – червь). Похоже, что режиссёр всегда скептически относился к интенсификации хозяйственной деятельности человечества и понимал, что её ждёт неминуемый крах по достижении пределов прочности экосистем. Книга Нейпир уникальна тем, что предоставляет не только анализ и так не самого популярного фильма Миядзаки, но и сравнивает его с одноимённой мангой за его же авторством [Нейпир 2019, 249–275]. В ней Миядзаки чувствовал себя более свободно, поскольку не был скован необходимостью обеспечить финансовое процветание студии, за сотрудников которой он чувствовал ответственность. Поэтому финал манги куда более мрачный, чем у фильма: вместо романтического воскрешения и слияния с природой главная героиня, судя по всему, осознанно выбирает смерть.

Аргументом в пользу того, что Миядзаки, несмотря на стремление Нейпир показать его «светлым» автором, который ищет надежду в гибнущем мире, всё же склонен к апокалиптическому видению, является достаточно странная работа «Рыбка Поньо на утёсе». Аниме отличается нетипичной, несколько отталкивающей рисовкой главной героини (рыбки Поньо), которая становится человеком. Как правило, герои и героини Миядзаки привлекательны внешне или по крайней мере достаточно милы. Но ключевое обстоятельство совсем другое. Превращение из рыбки в человека несёт в себе угрозу всему живому, и, вероятно, мир в фильме всё же гибнет. Эпиграфом к главе, посвящённой разбору этого фильма, Нейпир выбирает известную фразу Миядзаки: «Я хочу увидеть, как море поднимается над Токио...» [Нейпир 2019, 347]. Что ж, аниматор реализовал своё желание в фильме, похоронив мир под водой и населив глубины океанов доисторическими морскими тварями. Сюзан Нейпир справедливо отмечает, что финальные сцены карти-

ны не должны вводить нас в заблуждение: «Пустые инвалидные кресла старушек у воды вызывают чувство меланхолического отсутствия, но мы видим, что им чудесным образом удалось вернуть себе утраченное здоровье молодости, и они гонятся друг за другом по своему новому саду под водой. Снова подтверждая идею о том, что это место, куда они попали после смерти, одна старушка спрашивает: “Это загробный мир?”» [Нейпир 2019, 364]. Если и говорить об экофилософии Миядзаки, то только отдавая себе отчёт в том, что это философия экологической катастрофы, которая выглядит для аниматора либо естественно неизбежной, либо даже морально приемлемой. В одной из заключительных сцен аниме «Небесный замок Лапута» (1986) Миядзаки изображает улетающий ввысь цветущий город-сад, к которому больше никогда не найдут пути люди. Природа и человеческая цивилизация, видимо, всё же несовместимы в мысли режиссёра.

Вторая оригинальная тема, которой Миядзаки посвящает значительное внимание, – это ностальгический взгляд в прошлое. К обращению к военной истории мы перейдём ниже, но для Миядзаки важна история человеческой цивилизации сама по себе. Для теоретика культуры и исследователя японской анимации это важный аспект в творчестве режиссёра, который помогает понять визуальный ряд многих других аниме. Дело в том, что у Миядзаки невероятно много образов западноевропейских городов и пейзажей. Нейпир подчёркивает, что многие из них стали известны автору после путешествий в Европу, во время которых Миядзаки восхищались нетипичные для Японии планировки городов и необычные пейзажи. К примеру, шахты и холмы аниме «Небесный замок Лапута» были вдохновлены Уэльсом, а прототипом города в «Ведьминой службе доставки» (1989) были сразу несколько североевропейских городков. Это влияние на одного из самых «японских» режиссёров должно избавить исследователей аниме и манги от необходимости искать исключительную «*japaneseness*» («японскость») в работах японских авторов. На примере Миядзаки Нейпир показывает, что Япония второй половины XX века была достаточно глобализована и в среде творческой элиты отказалась от культурного национализма, что позволило обращаться к западным образам, встраивая их в авторские работы.

Интересно, что ностальгия у Миядзаки, как отмечает Нейпир, ровно такова, как её описывает теоретик ностальгии Светлана Бойм [Бойм 2019, 116]. Миядзаки нравятся руины, сельские пейзажи, размеренный темп жизни. Иными словами, всё то, чего так недоставало

в его насыщенной изнуряющим трудом жизни и в современной ему Японии. С точки зрения философской теории мы имеем дело с ностальгией по тому, чего никогда не было. В художественных воплощениях Миядзаки мир прошлого на самом деле не является изображением исторической действительности, но воплощает собой художественный вымысел режиссёра, которому историческое отнесение к прошлому придаёт живости. Мы можем показать это на примере двух популярных аниме режиссёра «Мой сосед Тоторо» и «Ведьмина служба доставки». В «Тоторо» режиссёр показывает быт семьи, которая переехала из города в деревенский дом, где обрела счастье и познакомилась с духами леса, обитающими в сплетениях ветвей камфорного дерева, с тоторо. Переезд из города в деревню для стремительно урбанизовавшейся Японии 50-х гг. выглядит как фантастическая картина. Обращаясь к этому изображению, Миядзаки хочет выдать свою фантазию за действительность. К несчастью для чайний Миядзаки, процессы урбанизации похоронили мечты о покое и гармонии с природой и населяющими леса духами. В «Ведьминой службе доставки» мы, наоборот, видим, как молодая девушка перебирается из деревни в город, где организует своё небольшое «предприятие», занимающееся доставкой. Наивность ностальгии режиссёра здесь заключается в идеализированном представлении о гармонии западноевропейских городов с природой. Крупный город чист, опрятен, и даже в нём можно найти неотчуждённых людей, которые помогут молодой ведьме. Вероятно, не нужно приводить никакой дополнительной аргументации, чтобы показать, что всё это художественный вымысел, в который вдохнули жизнь идеализированные представления анимации о «реальной» истории Западной Европы.

Нейпир справедливо подчёркивает, что сам Хаяо Миядзаки всегда находился во внутреннем конфликте, с одной стороны стремясь обрести покой в великолепных пейзажах, а с другой стороны демонстрируя отталкивающую и жестокую реальность. Третьим важным философским сюжетом для режиссёра стало изображение войны. Интересно, что сам Миядзаки питал симпатии к левым движениям, что находит отражение в изображении им солидарности трудящихся [Нейпир 2019, 66–69]. Аниме «Порко Россо» (1992), буквальным перевод названия которого с итальянского языка мог бы звучать как «красная свинья», недвусмысленно указывает на политические симпатии режиссёра и присущий ему политический нигилизм. Дело в том, что свинья в творчестве Миядзаки, как правило, не самый симпатичный персонаж. Впрочем, в сравнении с фаши-

стами, и свинья выглядит привлекательно. Сам герой аниме по имени Марко – лётчик, изображенный в силу обстоятельств, остающихся за пределами повествования, с головой свиньи – говорит, что лучше быть свиньёй, чем фашистом. Нейпир пишет об этой работе режиссёра, как о самой личной: «“Порко Россо” – очень личный фильм, вероятно, самый личный во всём творчестве Миядзаки. Он отражает отвращение режиссёра и к войне, и к военным и повествует об ограничениях и разочарованиях среднего возраста» [Нейпир 2019, 226].

Возможно, она права, если считать, что темы зрелости, войны и политики были центральными для Миядзаки. Но что удивляет, так это единственный непоследовательный анализ заключительной работы режиссёра «Ветер крепчает», также посвящённой войне. В очередной раз Миядзаки возвращается к истории, но к истории реальной, которая сформировала его и определила будущее его страны. Годы перед Второй мировой войной, которые стали переломными для стремительно модернизирующейся Японии, изображаются Миядзаки более достоверно и социально остро. В основу истории лег переработанный жизненный путь японского инженера Дзиро Хорикоси, который создал один из лучших самолётов первого периода Второй мировой войны «Мицубиси Дзеро». Нейпир проводит свой анализ, постоянно подчёркивая, что режиссёр стремился продемонстрировать первичность инженерного гения и эстетики перед необходимостью реализации экспансионистских и имперских амбиций Японии. Но это представляется спорным, поскольку Миядзаки, к примеру, добавляет в фильм элементы унижения японских инженеров со стороны немецких коллег (в аниме они ругаются на немецком и не считают японцев равными себе в инженерных способностях). Вероятно, нечто подобное имело место и в реальности, но Миядзаки сознательно использует этот приём, который может пробудить чувства национальной гордости любого японца. Мы не хотим сказать, что Миядзаки стремится реактуализировать рессентимент в японской культуре, но полагать, что «Ветер крепчает» является пацифистским фильмом – наивно.

Книга Сюзан Нейпир «Волшебные миры Хаяо Миядзаки» – это замечательное, исчерпывающее исследование творческого пути одного из лучших японских аниматоров. Изданная в нетипичном для академических изданий оформлении, она представляет интерес для всех, кто занимается *anime studies* и сюжетами, связанными с философией культуры. Качественные иллюстрации в книге могут доставить эстетическое удовольствие читателю. Нейпир подвергает

исследовательскому разбору и систематизации большое число интервью Миядзаки и заметок о нём, которые мало известны русскоязычному читателю. Тем не менее нужно подходить к некоторым содержательным аспектам работы критически, поскольку Сюзан Нейпир не ставит перед собой задачу проанализировать философское содержание каждого из произведений Миядзаки. В рамках одной работы это было бы невозможно. Наиболее удачной стратегией для дальнейших исследований станет использование интерпретаций и аналитики Нейпир для того, чтобы провести более узкоспециализированную исследовательскую работу, а возможно, и представить своё собственное видение неоднозначных (и часть трактуемых как противоречивых) работ Хаяо Миядзаки, который пытался найти мир в анимации. Книга блестяще справляется с тем, чтобы продемонстрировать, что с японской анимацией можно работать как со сложным авторским высказыванием, которое говорит о мире – языком анимации – нечто новое.

БИБЛИОГРАФИЯ

- Бойм 2019 – *Бойм С.* Будущее ностальгии / Пер. с англ. А. Стругач. Москва, 2019.
- Нейпир 2019 – *Нейпир С.* Волшебные миры Хаяо Миядзаки / Пер. с англ. Москва, 2019.
- Павлов 2018 – *Павлов А. В.* Бесславные ублюдки, бешеные псы: Вселенная Квентина Тарантино. Москва, 2018.
- Napier 2001 – *Napier S.* Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation. Palgrave Macmillan, London, 2001.
- Napier 2018 – *Napier S.* Miyazakiworld: A Life in Art. Yale University Press, New Haven, 2018.
- Sato 2004 – *Sato K.* How Information Technology Has (Not) Changed Feminism and Japanism: Cyberpunk on the Japanese Context // Comparative Literature Studies. Vol. 41. No. 3. pp. 335–355.

Материал поступил в редакцию 12.06.2020

Материал поступил в редакцию после рецензирования 27.01.2021