

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ
ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ АКАДЕМИЯ
ИМЕНИ А. Л. ШТИГЛИЦА

МУЛЬТИМЕДИА:
СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ

Материалы
Х Международной научно-практической конференции

25–26 октября 2024 г.

Санкт-Петербург
2024

УДК 004.928
ББК 85с
М902

Рекомендовано к изданию Редакционно-издательским советом ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А. Л. Штиглица».

Рецензенты:

Е. Д. Еременко, кандидат культурологии, доцент кафедры драматургии и киноведения Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения;

М. В. Коновалов, кандидат технических наук, доцент кафедры компьютерной графики и дизайна, Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения.

М902

Мультимедиа: современные тенденции : материалы X Международной науч.-практ. конф., 25–26 октября 2024 г. : сб. науч. ст. / ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А. Л. Штиглица» ; ред-сост. О. В. Петрухина. — Санкт-Петербург : СПГХПА им. А. Л. Штиглица, 2024. — 244 с.: ил.

ISBN 978-5-6052457-5-9

Сборник материалов юбилейной X Международной научно-практической конференции «Мультимедиа: современные тенденции» посвящен актуальным вопросам создания анимации. В своих исследованиях авторы работ затрагивают самый широкий диапазон тем: от применения искусственного интеллекта в анимации и создания иммерсивных анимационных миров с использованием виртуальной реальности до социальных аспектов анимации. Сборник собрал практические исследования, посвященные художественным и технологическим аспектам создания анимационных проектов. Авторы статей делятся своим опытом работы, обсуждают актуальные тренды в отрасли и перспективы развития анимационного искусства.

Издание адресовано преподавателям, студентам, аспирантам, дизайнерам-практикам и всем, кто интересуется перспективами развития прикладной анимации.

ISBN 978-5-6052457-5-9

© Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А. Л. Штиглица, 2024

© Коллектив авторов, 2024

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ЯЗЫК РЕЖИССЕРА СИНЬИТИРО ВАТАНАБЭ (НА ПРИМЕРЕ АНИМАЦИОННЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ «КОВБОЙ БИБОП» И «САМУРАЙ ЧАМПЛУ»)

«Ковбой Бибоп» и «Самурай Чамплу» — культовые произведения японской мультипликации, снискавшие множество поклонников по всему миру. Причины повышенного интереса со стороны западной аудитории кроются в универсальном языке названных произведений. Экспериментальный подход режиссера Синьитиро Ватанабэ не только обеспечил аниме статус своеобразного «пропуска» в мир современной японской поп-культуры, но и продемонстрировал гибкость анимационного медиума в пору активной его трансформации. Настоящее исследование представляет собой первую попытку выявления специфических художественных решений, характерных для творчества Синьитиро Ватанабэ.

Ключевые слова: кино, аниме, Синьитиро Ватанабэ, Ковбой Бибоп, Самурай Чамплу

P. A. Temraleeva

ARTISTIC LANGUAGE OF DIRECTOR SHINICHIRO WATANABE (CASE STUDY OF ANIMATION WORKS “COWBOY BEBOP” AND “SAMURAI CHAMPOO”)

“Cowboy Bebop” and “Samurai Champloo” are iconic works of Japanese animation that have got many fans around the world. The reasons for the increased interest from the Western audience lie in the universal language of these works. The experimental approach of director Shinichiro Watanabe not only provided anime with the status of a kind of “pass” into the world of modern Japanese pop culture, but also demonstrated the flexibility of the animation medium at the time of its active transformation. This research is the first attempt to identify specific artistic solutions characteristic of Shinichiro Watanabe’s work.

Keywords: cinema, anime, Shinichiro Watanabe, Cowboy Bebop, Samurai Champloo

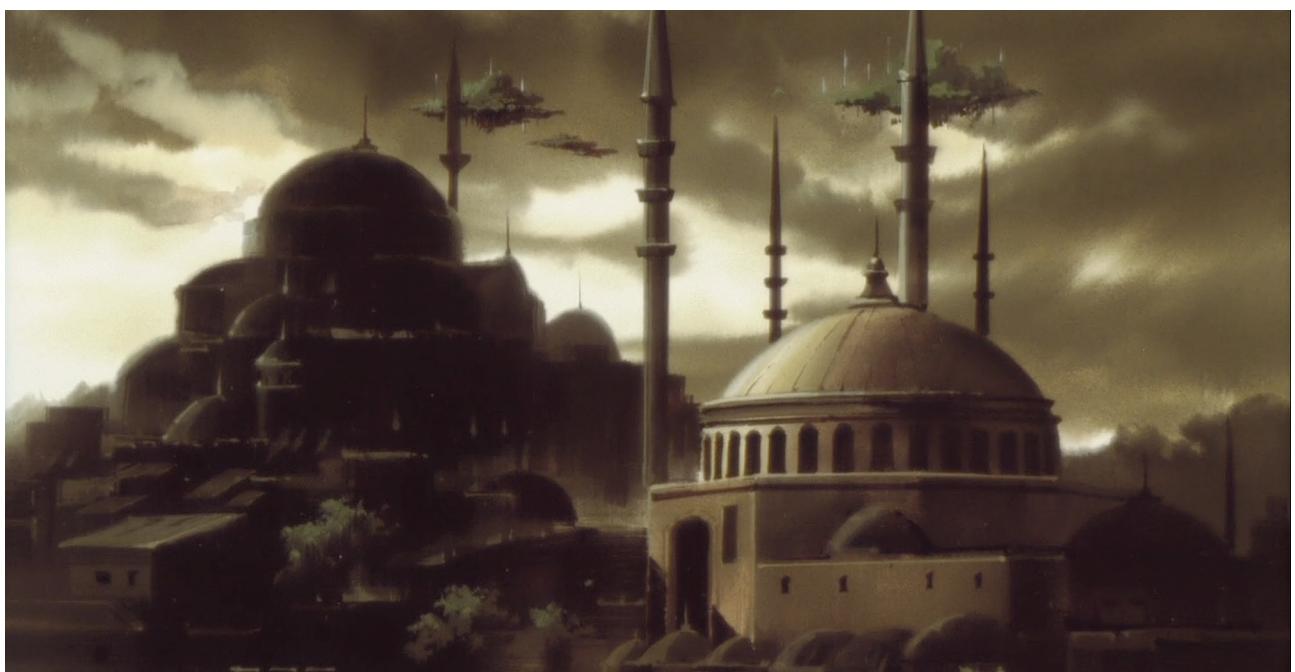
Синьитиро Ватанабэ — японский режиссер анимации, чья активная деятельность началась в середине 1980-х гг. и продолжается до сих пор. Художественный метод Ватанабэ является экспериментальным, т. к. режиссер не опирается на традиции предшественников, а вместо этого предлагает нетривиальные решения задач визуального повествования. Как режиссер-аниматор, Синьитиро Ватанабэ ценит прежде всего уникальность и новизну концептуальной идеи, отдавая предпочтение оригинальным историям. Экспериментальный подход режиссера отражается в таких аспектах, как сеттинг, жанрообразование, визуальное решение и музыка произведения.

Наиболее ярко авторский почерк Ватанабэ отразился в таких знаковых произведениях, как «Ковбой Бибоп» (1998–1999 гг.) и «Самурай Чамплу» (2004–2005 гг.). Формирование уникального стиля режиссера-аниматора началось с аниме-сериала «Ковбой Бибоп», ставшего его дебютным режиссерским проектом на студии Sunrise. Сериал, по признанию Ватанабэ, «оказался гораздо успешнее», чем он когда-либо мог предположить¹ [8]. Следующим авторским проектом режиссера стал аниме-сериал «Самурай Чамплу» — в свою очередь, дебютный для студии Manglobe. Оба произведения занимают почетное место в творчестве Синьитиро Ватанабэ.

В содержательном аспекте экспериментальный метод Ватанабэ проявляется на уровне сеттинга аниме. Действие «Ковбоя Бибопа» разворачивается на космических просторах

постапокалиптического будущего, а действие «Самурая Чамплу» — в Японии периода Эдо. Режиссер не ограничивается какой-либо одной установкой, а вместо этого активизирует целый пул мультикультурных образов и варьирует их между собой.

Аниме «Ковбой Бибол» буквально пронизано духом глобализации. Народы, когда-то соседствовавшие на одной планете, расселились по всей Солнечной системе, что, как кажется, в значительной степени нивелировало разделение человечества на государства, культуры, нации и расы. «Бибол» отзыается на темы, актуальные для японского общества конца XX в., такие как техногенная катастрофа, террористическая угроза, проблема экологии, и в то же время помещает их в футуристический сеттинг, где те приобретают универсальный характер. Во вселенной «Бибопа» отразилась любовь Синъитиро Ватанабэ к путешествиям. Большинство пейзажей в аниме имеют реальные прототипы: постройка на Венере, на территории которой происходит бандитская перестрелка в эпизоде «Венерианский вальс», списана с Собора Святой Софии в Стамбуле (ил. 1); фильм «Достучаться до небес» 2001 г. пронизан арабской атмосферой и вдохновлен путешествием Ватанабэ в Марокко; знаменитая пустыня с кактусами в эпизоде «Грибная самба» напоминает Техас, а холодный и неприветливый спутник Каллисто («Юпитерианский джаз») — Россию. Своебразными маркерами той или иной культуры выступают названия улиц, надписи на рекламных вывесках, климат, старинные артефакты и т.д. Так, Япония XX в. в эпизоде «Аки дите малое» опознается по изображению персонажа из популярной франшизы «Покемон», а Россия в образе Каллисто — по русскоязычным вывескам («книжный магазин», «пивной бар»), а также одежде и аксессуарам персонажей (пуховик, шапка-ушанка).



Ил. 1. Архитектурный пейзаж Венеры, списанный со Стамбула. Ковбой Бибол.
Синъитиро Ватанабэ. 1998–1999.

Аниме «Самурай Чамплу», в свою очередь, является попыткой осмысления японской идентичности, которая, как кажется, чрезмерно фокусируется на идеализированном образе героя-самурая. Сериал изобилует разнообразными персонажами-самураями, противостояние между которыми обнажает проблемные точки самурайского сословия в начале его упадка. Концепция «история как видение» [3, с. 310], реализуемая в «Чамплу», может быть охарактеризована словами одного из героев аниме, главы школы боевых искусств по имени Мария Энсиро: «Эра гражданских войн прошла. Эра мира не нуждается в битвах на мечах, когда противники сражаются, чтобы убить друг друга»². «Чамплу» лишен исторической идеализации и, более того, склонен к тому, чтобы вывернуть наизнанку городскую культуру Эдо со всеми ее криминализированными элементами.

Вместе с тем сериал «Самурай Чамплу» представляет собой развлекательную форму исторической мультипликации, в которой хронологическая достоверность перемежается с обилием анахронизмов. В основе эпизода может оказаться как исторически точное событие (охота на христиан, захват судна пиратами, побег куртизанки из публичного дома), так и анахронизм, доведенный до абсурда (бейсбольный матч, зомби-апокалипсис, противостояние таггеров). Чаще всего две крайности сообщаются между собой, тем самым образуя абсолютно оригинальное сюжетное решение. Функционирование столь сложного сплетения образов становится возможным благодаря естественности, с которой разнородные элементы аниме сообщаются друг с другом. На протяжении всего аниме японцы XVII в. общаются словами вроде *okay* или *come on*, носят спортивные костюмы *Adidas*, читают *рэп*, оставляют *тэги* и т. п. — и все это как-бы «по умолчанию», не требует дополнительных разъяснений. Само слово «чамплу» происходит от искаженного окинавского «тямпуру», что означает «смесь». «Эта история — вымысел. Тем не менее, здесь также присутствуют исторические факты. А теперь заткнись и смотри», — гласит метакомментарий в первом эпизоде.

«Самурая Чамплу», равно как и «Ковбоя Бибопа», можно назвать анимационной мультикультурной смесью. В сеттинге «самурайского микстайпа» задействованы элементы европейской, американской и, что очевидно, японской культур. «Действительно, некоторые “исторические” аниме <...> включают в себя элементы фэнтези или даже научной фантастики, чтобы создать образное видение японской истории, указывая на то, что национальная идентичность больше не является фиксированной конструкцией» [там же, с. 307], — пишет Сьюзан Нейпир. Ярким примером того, насколько гибкой и многогранной в анимационной среде может быть японская идентичность, является образ Нагамицу из эпизода «Операторское искусство» — самурай и первый в мире рэпер (до изобретения рэпа).

Произведения Ватанабэ отражают термин «мукокусэки», что значит «безнациональный». Как пишет С. Нейпир, под этим термином подразумевается общее для японской анимации отсутствие национальной самоидентификации [3, с. 55]. С точки зрения сеттинга «Ковбой Бибоп» и «Самурай Чамплу» представляют собой универсальные культурные единицы, чье внутреннее многообразие не допускает однозначной категоризации, и которые обращаются к зрителям по всему миру.

Новизна подхода Синъитиро Ватанабэ также проявляется в формальном аспекте произведений, в том числе в жанрообразовании. Работы режиссера весьма трудно однозначно классифицировать с точки зрения жанра: «Бибоп» представляет собой микс космического вестерна, нуара и криминальной драмы на научно-фантастической почве, а «Чамплу» — роудмуви, исторической драмы дзидайгэки и самурайского кино тямбара.

Проявление жанровых конвенций научной фантастики, фундаментального жанра японской индустрии анимации, ощущимо на всех уровнях «Ковбоя Бибопа». Прежде всего, это футуристический сеттинг, в котором важную роль играют высокоразвитые технологии вроде криогенной заморозки и межпространственных путешествий. История «Бибопа» разворачивается в постапокалиптическом мире, переживающим последствия катастрофы планетарного масштаба — аварии на первых варп-вратах между Луной и Землей. С первого эпизода аниме демонстрирует атрибуты вестерна, адаптированные под космический сеттинг. В сериале присутствует постоянное ощущение беззакония, как из-за самой команды шаттла «Бибоп», охотников за головами, так и из-за наград, за которыми они гонятся [7], и это не говоря уже о названии аниме. «Бибоп» также реализует традиционную для американского вестерна идею освоения диких пространств и подчинения природы во имя цивилизации: беженцы с Земли с разной степенью успеха колонизируют другие планеты и спутники в попытке приспособить их для жизни. Например, на территории Ганимеда, почти полностью покрытого водой, развилась рыболовная отрасль.

Весьма любопытным представляется сплетение в аниме-сериале таких жанров, как космический вестерн и нуар. «Криминальный сюжет, мрачная атмосфера циничного фатализма

и пессимизма (особенно в эпизодах «Блюз настоящих мужчин» — авт.), <...> темное освещение сцен, как правило,очных (например, в «Пьеро Ле Фу» — авт.), и значительная степень женоненавистничества (например, в образе Спайка Шпигеля — авт.)» [2, с. 11] являются очевидными признаками нуарного жанра «Бибопа». Ватанабэ активно эксплуатирует ярчайший нуарный архетип — роковую женщину, одной из вариаций которого в аниме является Фэй Валентайн. Героиня «точно знает, что она делает, когда возбуждает внимание мужчин, и всегда при этом преследует свои собственные цели», — пишет Л. Б. Джейфрис [11]. Криминальный элемент является доминирующим в сюжетной организации сериала. Ватанабэ показывает обратную сторону бандитской жизни: в образе Спайка реализуется одно из ярких клише криминальной драмы — обреченная на неудачу попытка сбежать из преступного мира. В то же время режиссер не отказывает зрителю в неизменном атрибуте гангстерского кино, а именно в огромном количестве зрелищных перестрелок и драк, снятых в духе фильмов Сэма Пенкипы.

«Самурай Чамплу», в свою очередь, выступает как роуд-муви, или приключенческий сериал о путешествии, в основе которого лежат «необычные похождения героев, часто “ищущих приключений”, попадающих в разнообразные ситуации в любых частях света, и где одни приключения сменяют другие, выстраиваясь в цепь невероятных перипетий» [2, с. 16]. На протяжении пути от Иокогамы до Икицуки главные герои «Чамплу» выпутываются (в основном с помощью грубой силы) из сложных и опасных ситуаций, в которых оказываются по собственной вине и неосторожности. Что важно для роуд-муви, так это то, что промежуточные места остановки героев имеют свои особенности для сюжета. Например, в эпизоде «Художественная академия» Дзин, замечая иностранный корабль в Эдо, упоминает о том, что единственный порт, открытый для зарубежных гостей, — это Нагасаки. Позднее оказывается, что корабли незаконно швартуются в Эдо для того, чтобы похищать и продавать японских девушек, одной из которых оказывается Фуу.

Экспериментируя с границами жанра тямбара, заданными японским кинематографом Акира Кurosава и Такэси Китано, Ватанабэ предлагает кардинально новый подход в отображении самурайской культуры в анимации. Сам режиссер объясняет свой подход так: «Я всегда был большим поклонником фильмов тямбара <...>. Однако я не хотел делать что-то старомодное, и потому использовал новый подход. Я также думал, что хип-хоп и самураи имеют нечто общее. При этом важной частью хип-хопа является сэмплирование. Композитор может взять старые музыкальные отрывки и затем использовать их как новые. Так что мысль о возможности использовать что-то старое, вроде элементов самурайских фильмов, по-новому стала отправной точкой для «Самурая Чамплу». Кроме того, рэперы репрезентуют себя с помощью микрофона, как и самураи, которые используют с этой целью меч <...>. С этими концептами я чувствовал, что смогу создать новый тип тямбара-аниме» [8]. Результатом этого эксперимента становится история, с одной стороны, самурайская по духу и проблематике: одна из ключевых фигур аниме — ронин Дзин, верный ученику бусидо, главным инструментом решения проблем для него является меч. В то же время образ бывшего пирата Мугэна, который выглядит как рэпер из 2000-х, и чей боевой стиль вдохновлен брейк-дансом, демонстрирует другую доминанту в структуре аниме — хип-хоп культуру, которая смешивается с историческим (пусть и не всегда точным) сеттингом.

Критик Майк Дент справедливо отмечает, что если «Ковбой Бибоп» — это «аниме для тех, кто ненавидит аниме», то «Самурай Чамплу» — это «анимационный самурайский фильм для тех, кому не интересны исторические фильмы дзидайгэки» [10]. Синъитиро Ватанабэ виртуозно играет с границами того или иного жанра, подчас заимствуя наиболее узнаваемые его конвенции и включая их в абсолютно оригинальный мир анимационного произведения.

Визуальное решение «Ковбоя Бибопа» и «Самурая Чамплу» балансирует между двумя разными художественными языками и мерами условности: анимацией и кинематографом. Режиссер опирается на активное включение художественных приемов кино живого действия. Как отмечает Василий Покровский, создатели «неоднократно используют субъективную точку

зрения, слоумо, подвижную камеру в экшн-сценах, съемку с нижнего ракурса, голландские углы, имитацию перевода фокуса с одного объекта на другой. Художники иногда стилизуют изображение под съемку широкоугольным объективом» [4]. Подобные выразительные приемы — достаточно редкая практика в аниме, т.к. они крайне сложны в исполнении. Вместе с тем Ватанабэ подчеркивает сильные стороны мультипликационного искусства. Так, «хореография боев зачастую подчеркнуто нереалистична, Спайк в схватках изгибается так, как не может человек. Иногда камера забирается в труднодоступные места. В ход идут планы с верхней точки, сложные в производстве игрового кино» [там же].

«Ковбой Бибол» характеризуются визуальной подробностью, которая может быть определена как «кинематографическая». Этот художественный подход в аниме встречается нечасто, преимущественно в крупнобюджетных лентах, и в многом способствует более глубокому погружению зрителя в пространство произведения. Возможность считывания не только формы предмета, но и его «характера», истории бытования становится неким визуальным аттракционом для аудитории. Зритель с любопытством рассматривает устройство гаджетов будущего, надписи на вывесках, наполнение интерьера и пр. Мир, который живет и «дышит», подвергается износу и разрушению, приобретает для зрителя особую убедительность. «Я хотел создать такой футуристический мир, в котором люди действительно могли бы жить. <...> Даже если это просто кадр с пустым тротуаром, на нем должны быть окурки или какие-то другие видимые следы того, что люди действительно проходят по этому месту» [16], — рассказывает Синъитиро Ватанабэ. Этим же принципом режиссер руководствовался при отборе дизайн-проектов космических кораблей: «Проекты Яманэ (Кимитоси Яманэ — авт.) выглядели более реалистичными, чем-то таким, что могло бы реально существовать, и что люди могли бы использовать» [8].

Художественная убедительность «Самурая Чамплу» в большей мере опирается на историческую точность сеттинга, чем на детальную прорисовку. В локациях аниме без труда угадывается Япония времен сегуната Токугава. Публичный дом из эпизода «Падший ангел» изобилует элементами традиционного японского интерьера: икебана, роспись стен, складные ширмы, посуда для чайной церемонии. Примечательно, что создатели сериала косвенно продолжают национальную изобразительную традицию. Ландшафты аниме будто списаны с японской пейзажной гравюры фукэй-га: они характеризуются насыщенной цветовой гаммой, тонкими тональными переходами и слабо заметными человеческими фигурками (ил. 2). Местами визуальное решение «Чамплу» даже напоминает средневековую мангу в стиле тоба-э с характерным для нее упрощенным юмористическим рисунком. Карикатурный и чрезвычайно динамичный характер фигур тоба-э отразился в удлиненных пропорциях и гротескной, подчеркнуто нереалистичной пластике Мугэна (ил. 3).



Ил. 2. Вид Фудзи из Эдо. Самурай Чамплу. Синъитиро Ватанабэ. 2004–2005.

Ил. 3. Карикатурный стиль анимации, напоминающий тоба-э. Самурай Чамплу. Синъитиро Ватанабэ. 2004–2005.

Свет и цвет — крайне важные инструменты для Синъитиро Ватанабэ. Режиссер зачастую делает выбор в пользу точечного освещения (светлячками, огнем зажигалки и т. д.), помещают персонажей в пейзажи, залитые холодным лунным или теплым солнечным светом (особенно в «Чамплу»), множество сцен «Бибопа» разворачивается ночью или при тусклом электрическом свете. Важную роль в некоторых эпизодах (например, «Пьеро Ле Фу») играют силуэты, а также тени, длинные и подвижные. Цветовая палитра «Бибопа» характеризуется сдержанностью. Так, меланхоличные эпизоды «Блюз настоящих мужчин» освещены подобно нуарному кино и почти монохромны. Некоторые цветовые решения строятся на контрастах: на фоне блеклого серого города выделяется Джуллия с ее блестящими золотыми волосами и ярко-красным зонтом. В палитре «Чамплу» превалируют натуральные землистые и зеленые оттенки, что связано с характером природной среды, в которой обитают герои. Однако иногда этот принцип нарушается: эпизод «Гнев на небеса» окрашен почти монохромно в серый, что дополнительно подчеркивает мертвеннюю обстановку, в которую попали герои.

Монтажеры Томоаки Цурубути («Бибоп») и Сюити Какэсу («Чамплу») активно исследуют выразительные возможности монтажа в мультипликации. «Аниматоры часто отвлекаются на вроде бы незначительные планы и детали, которые заодно служат комментарием к диалогу между героями. Создатели «Ковбоя Бибопа» используют монтаж как выразительный акцент. Резкое ускорение призвано привлечь внимание и задать напряжение. Такое происходит в сценах убийств или же в моменты, когда мы все-таки погружаемся в прошлое персонажей. Монтаж и ритм в «Ковбое Бибопе» вообще довольно экспрессивны и по своей структуре напоминают джазовую мелодию» [4]. Экспериментальный монтаж «Бибопа» выходит на новый уровень в «Самурае Чамплу». Зачастую создатели даже не стремятся замаскировать, сгладить переход от одной сцены к другой: в склейках между кадрами активно применяется эффект перемотки, сопровождающийся звуком винил-скретча. Несколько вычурный монтаж вторит хаотичному, абсурдному миру произведений Ватанабэ.

Режиссер активно пользуется выразительными возможностями мизансценирования. В «Бибопе» главные герои нередко находятся на разных планах в одном кадре или разделены какими-либо препятствиями. Зачастую герои присоединяются к диалогу по одному и так же по одному покидают кадр. Тем самым Синъитиро Ватанабэ визуально подчеркивает эмоциональную разъединенность персонажей. Первое время в «Самурае Чамплу» троица



Ил. 4. Ракурс сверху как бы на шахматное поле с персонажами. Ковбой Бибол.
Синъитиро Ватанабэ. 1998–1999.

главных героев образует в кадре треугольник, в котором персонажи противопоставляются друг другу. Такая мизансцена акцентирует разницу в намерениях и принципах членов команды. До самого конца сохраняется визуальная конфронтация между Дзином и Мугэном, дополнительно подчеркивающая непримиримый конфликт между ними. Кроме того, аниме Ватанабэ демонстрируют ряд оригинальных решений мизансцены. Например, в эпизоде «Цыганская рапсодия» («Бибоп»), где герои охотятся на гроссмейстера, активно используется ракурс сверху, благодаря чему персонажи выглядят как фигуры на шахматном поле (ил. 4).

Экспериментальный визуал «Ковбоя Бибопа» и «Самурая Чамплу» с характерными перекличками между разными видами искусства (кинематограф, мультипликация, графика) иллюстрирует гибкость и выразительный потенциал анимационного медиума, тем самым обеспечивая зрителю уникальный и многогранный эстетический опыт.

Специфика концептуального решения «Бибопа» и «Чамплу» заключается в том, что в основе каждого из них лежит музыка: джаз и хип-хоп соответственно. В произведениях Синъитиро Ватанабэ, подобно живому исполнению, всегда находится место импровизации. Впервые идея «Ковбоя Бибопа» пришла в голову режиссеру после прослушивания блюза 1940-х гг. [9]. Саундтрек аниме написан композитором Йоко Канно и исполнен музыкальной группой Seatbelts. Любопытно, что Йоко Канно создавала саундтрек в условиях отсутствия какого-либо визуального ориентира. «Песни должны были быть записаны, когда еще не было визуального ряда, поэтому я не писала их параллельно со съемками, — скорее, само изображение адаптировалось к музыке» [17], — вспоминает композитор.

Сочетание космоса и джаза — это результат сознательного творческого эксперимента Ватанабэ: «Я намеренно хотел смешать джаз и блюз с космическими кораблями и знал, что Канно справится с этим» [8]. Режиссер проводит параллель между космическими охотниками за головами и бибоп-музыкантами 1960-х гг.: «В бибопе артисты отбрасывали партитуру и играли естественно. Они хотели свободно самовыражаться и начали много импровизировать. Я уважаю и люблю такую музыку. Персонажи «Ковбоя Бибопа» похожи на тех музыкантов: они свободны, и я хочу, чтобы они действовали импровизационно» [17]. Гюнсели Ялчинская очень точно подмечает: «Сочетание душепитательных духовых инструментов и межгалактических космических полетов изначально абсурдно и напоминает ранние бибоп-импровизации Чарли Паркера и Телониуса Монка. Им присущ юмор, который передает сам дух шоу» [там же].

В то время как «Ковбой Бибоп» акцентирует фигуру преимущественно джазового композитора Йоко Канно, «Самурай Чамплу» задействует целый пул хип-хоп-исполнителей, каждый из которых вносит свой вклад в аудиальное разнообразие аниме, а именно Tsutchie, Fat Jon, Nujabes и Force of Nature. «Чамплу» демонстрирует и другую противоположную «Бибопу» тенденцию: большая часть его саундтрека — это импровизация, вдохновленная просмотром сцен аниме [13]. Неслучайно мелодичные чиллхоп и лоу-фай биты образуют гармоническое единство с элегическими японскими пейзажами сериала.

Концепция «Чамплу» продолжает тенденцию Ватанабэ сочетать несочетаемое, на этот раз — хип-хоп и самураев. Эти культуры, безусловно, имеют больше различий, чем сходств, однако помимо попытки автора создать «новый тип тямбара-аниме» [8], гипотетическая связь между жанрами прослеживается в их истории и некоторых атрибутах. Прежде всего, оба эти жанра стали воплощением социальных сдвигов в Америке XX в. по отношению к темнокожему населению. Подобно бибопу, эпоха которого, по словам А. Б. Спеллмана, «была временем самовыражения негритянского «я» в Америке» [1, с. 254], рэп выступает как «последний голос черных людей» [6, с. 24]. Другим связующим звеном можно назвать мотив насилия. К 1990-м гг., когда в хип-хопе впервые начинают разрабатываться серьезные социальные темы, относится появление в рэп-текстах мотивов насилиственной смерти, вражды, борьбы и сопротивления, в той или иной мере свойственных японским легендам о самураях, которые славятся своим презрением к смерти. «Смерть постоянно присутствует в гангста-рэпе на обложках альбомов, в текстах и видео доминируют стволы, могилы, похороны и возмездие. Закон голливудского

Дикого Запада — все проблемы могут быть решены с помощью оружия — теперь эхом отдавался в рэпе» [там же], — пишет Дэвид Туп.

Саундтрек «Ковбоя Бибопа» и «Самурая Чамплу» не ограничивается иллюстративным сопровождением тех или иных сцен — он включается в повествование аниме. Персонажи слушают и обсуждают музыку, играют на музыкальных инструментах, поют песни, насвистывают или «мычат» мелодии. Музыка знакомит зрителя с миром и населяющими его персонажами даже тогда, когда они сами предпочитают молчать. В сериях «Жалобная песнь» («Чамплу») фигурирует эпизодический персонаж слепая певица Сара. Она исполняет «Песню о том, как Кузуноха расстается со своим ребенком» и тем самым невольно приоткрывает свою тайну. Свойство, которое может быть определено как «музыкальность», пронизывает работы Ватанабэ на всех уровнях. Наиболее очевидным тому подтверждением выступает название «Ковбоя Бибопа», а также отдельных его эпизодов: «Блюз малых планет», «Богемская рапсодия» и т. д. Более того, эпизоды в сериале называются «сессии», что, как пишет Пабло Родригес-Темблеко, «отсылает к музыкальным сессиям, на которых музыканты собираются ради джема. Это может быть связано с характером каждого эпизода, который (заранее — авт.) неизвестен аудитории, и с тем, что эпизоды автономны <...>, и потому уникальны, как и каждый джем-сейшн, который вы можете услышать» [14, р. 10].

Мэтью Ро справедливо называет Синъитиро Ватанабэ «музыкально ориентированным творцом» [15]. В произведениях режиссера музыка играет крайне активную и многогранную роль, являясь не только частью общего развлекательного процесса, но и основополагающей доминантой в структуре аниме. В действительности, каждый проект Ватанабэ — это своеобразное признание в любви тому или иному музыкальному жанру.

Итак, как режиссер анимации Синъитиро Ватанабэ полагается на фундаментальные свойства японской мультипликации, а именно — культурную универсальность и гибкость художественных средств выразительности. Оригинальность концептуальной идеи, а также сочетание несочетаемого — вот ключевые характеристики творчества режиссера. Экспериментальным путем Ватанабэ доходит до по-настоящему нетривиальных решений, которые значительно расширяют представление об искусстве анимации.

ПРИМЕЧАНИЯ

1. Перевод с английского — автора.
2. Перевод «Самурая Чамплу» — MC Entertainment.

ЛИТЕРАТУРА

1. Коллиер Дж. Л. Становление джаза. Популярный исторический очерк / Пер. с англ. / Дж. Л. Коллиер; предисл. и общ. ред. А. Медведева. М.: Радуга, 1984. 389 с.
2. Кравцов Ю. А. Основы киноэстетики (теория и история кино) / Ю. А. Кравцов; Ин-т телевидения, бизнеса и дизайна. Учебное пособие, 2-е изд. СПб: 2007. 508 с.
3. Нейпир С. От «Акиры» до «Ходячего замка». Как японская анимация перевернула мировой кинематограф. / С. Нейпир ; перевод с английского А. Усачевой. М.: Эксмо, Бомбара, 2022. 462 с.
4. Покровский В. Почему «Ковбой Бибоп» — культовое аниме. 2021. URL: <https://clck.ru/3DBtEB> (дата обращения 07.09.2024).
5. Темралеева П. А. Художественный язык режиссера Синъитиро Ватанабэ: на примере анимационных произведений «Ковбой Бибоп» и «Самурай Чамплу»: курсовая работа: 50.03.04. Теория и история искусств / С.-Петербург. гос. худ.-пром. академия им. А. Л. Штиглица. СПб., 2023. 109 с.
6. Туп Д. Рэп Атака: От африканского рэпа до глобального хип-хопа / Д. Туп ; пер. с англ. [Влад Осовский]. 3-е изд. М.: Альпина нон-фикшн, 2012. 338 с.

7. Baigent R. Cowboy Bebop: Complete Sessions Collection Review // Graduate Journal of Asia-Pacific Studies. 2:1 (2004). P. 92–94. URL: <https://goo.su/j65H9> (дата обращения 07.09.2024).
8. Bader O. Shinichiro Watanabe On Making “Cowboy Bebop” And What He Thinks Of The Live-Action Adaptation. January 26, 2023. URL: <https://clck.ru/3DBtzP> (дата обращения 07.09.2024).
9. Burnett Z. 20 years later, “Cowboy Bebop” remains the (undisputed) greatest, coolest anime series ever made. April 16, 2019. URL: <https://clck.ru/3DBu8v> (дата обращения 07.09.2024).
10. Dent M. Samurai Champloo is an Anime Mix Tape with a Hip-hop Beat. March 13, 2015. URL: <https://clck.ru/3DGABm> (дата обращения 07.09.2024).
11. Jeffries L. B. The film noir roots of Cowboy Bebop. January 18, 2010. URL: <https://clck.ru/3DGACh> (дата обращения 07.09.2024).
12. Jurkiewicz M. The Otaku Lifestyle: Examining Soundtracks in the Anime Canon. Thesis in Musicology. University of Missouri-Kansas City. 2019. 127 p.
13. Milarkie. Shinichiro Watanabe at Detroit Film Theatre, February 8, 2006. URL: <https://goo.su/Ejzp> (дата обращения 07.09.2024).
14. Rodríguez-Tembleco P. Space Cowboys Love Honky Tonk Women. 15 p.
15. Roe M. 15 Years of Samurai Champloo. June 26, 2019. URL: <https://clck.ru/3GDCj> (дата обращения 07.09.2024).
16. Solomon C. The Newest Stars of Japanese Anime, Made in America. July 24, 2005. URL: <https://goo.su/SaRE3g> (дата обращения 07.09.2024).
17. Yalcinkaya G. Cowboy Bebop composer Yoko Kanno reinvented what anime scores could be. 2020. URL: <https://clck.ru/3DBuGe> (дата обращения 07.09.2024).

Сведения об авторе:

Темraleева Полина Артемовна, магистр, 1 курс, факультет свободных искусств и наук, Санкт-Петербургский государственный университет; muwamox@gmail.com.

Temraleeva Polina Artemovna, master, 1st year student, The Faculty of Liberal Arts and Sciences, Saint Petersburg State University; muwamox@gmail.com.

Сведения о научном руководителе:

Огарков Александр Николаевич, кандидат философских наук, доцент, Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А. Л. Штиглица; suer53@inbox.ru.

Ogarkov Aleksandr Nikolaevich, PhD of Philosophical Sciences, Associate Professor, Saint Petersburg State Academy of Art and Design named after A. L. Stieglitz; suer53@inbox.ru.