

Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis

Studia de Arte et Educatione 18 (2023)

ISSN 2081-3325

DOI 10.24917/20813325.18.6

Paulina Kędzia-Wiśniewska

ORCID: 0000-0002-8886-1918

Uniwersytet Śląski

Niezwykłość i codzienność.

Rola pejzażu w twórczości Makoto Shinkaia

Wprowadzenie

Filmy Makoto Shinkaia to melancholijna wizja pierwszych miłości okraszona tęsknotą i samotnością. Jego anime wyróżnia ogromna dbałość o szczegóły scen rozgrywających się w autentycznych sceneriach. Za postaciami pojawiają się dokładnie oddane światła okien, uliczne lampy, prześwitujące przez chmury promienie słońca, krople deszczu wpadające do kałuż, mokra kostka brukowa, słupy wysokiego napięcia, spadające z drzew płatki kwiatów i niezliczone billboardy. Taka drobiazgowość pomaga w hiperrealistycznym oddaniu wyglądu miejsca, otwierając zarazem dzieła tego reżysera na różnorodne interpretacje. Natura, otoczenie, a przede wszystkim liczne sztafaze obrazują wewnętrzny świat młodych bohaterów zmagających się z trudnymi emocjami.

Powracającymi tematami prac Shinkaia są dystans, czas i dorastanie. Często elementem kluczowym dla zrozumienia motywacji postaci staje się pogoda (*Ogród słów*, 2013; *Tenki no Ko*, 2019) oraz jej zmienność i nieprzewidywalność. Barbara Kita zauważa, że w malarstwie słowo „pejzaż” oznaczało ujęte w obrazie terytorium, w którym osoby były tylko dodatkiem. W kinie przyjęło się uważać odwrotnie – że to krajobraz jest tłem, a postacie są najważniejsze. Pejzaż pozwala na „rozpoznanie różnego typu: gatunkowe, rodzajowe, autorskie, informacyjne itp.” (Kita, 2017: 8). Także Shinkaiowi bliższy jest drugi z wymieniony przez autorkę sposób rozumienia tego terminu, zgodnie z którym pejzaż „pełni funkcję zasadniczą, gra, dominuje, znaczy, rodzi sensy” (Kita, 2017: 12). Japoński autor tęsknotę oddaje za pomocą kompozycji kadrów wypełnionych dziesiątkami kilometrów krajobrazów.

Na początku swojej kariery zawodowej Makoto Shinkai pracował dla studia produkującego gry komputerowe i zajmował się przygotowaniem *cutszenes* poprzedzających rozgrywkę. Doświadczenie to pozwoliło mu wykorzystywać tradycyjne techniki animacji w połączeniu z technikami komputerowymi (Swale, 2018: 263). Źródeł tematycznych inspiracji, jak sam przyznaje, można upatrywać w jego osobistych doświadczeniach. Na kształt jego dzieł niebagatelny wpływ ma także

otrzymane wykształcenie – artysta ukończył literaturoznawstwo na Uniwersytecie Chuo, stąd zapewne wiele jego filmów obficie czerpie z literatury japońskiej. W kontekście niniejszej analizy najistotniejszy jest fakt, że twórca latami fotografował miejsca, których zdjęcia wykorzystywał później jako pewnego rodzaju szablon dla swoich animacji. Proces ten daje efekt realistycznie wyglądającej głębi pejzażu.

Niniejszy artykuł ma na celu analizę roli istotnego elementu filmów Shinkaia, jakim jest pejzaż, na podstawie trzech wybranych dzieł: *5 centymetrów na sekundę* (*Byōsoku 5 Centimeter*, 2007), *Ogród słów* (*Kotonoha no Niwa*, 2013) oraz *Kimi no Na wa.* (2016). Interesują mnie powody charakterystycznej dla animacji tego artysty ogromnej skrupulatności w przedstawianiu scenerii. Ponieważ ludzkie doświadczenie świata jest w dużej mierze oparte na zmyśle wzroku, *visual storytelling* jest na stałe zespolone z naszą percepcją i rozumieniem otoczenia. Wykorzystując ten fakt, Shinkai w trakcie swojej dotychczasowej kariery pod tym kątem dopracował własny sposób komunikowania znaczeń.

Od fotografii do animacji

Zachodni krytycy zwykli nazywać Shinkaia „nowym Miyazakim”. Choć artysta potwierdza, że twórczość poprzednika miała na niego bardzo istotny wpływ, to nie podziela opinii tych, którzy dopatrują się w jego dziełach podobieństw do prac japońskiego reżysera. W wywiadzie, reżyser wspomina Comicon w San Diego i stwierdza, że takie interpretacje wynikają przede wszystkim z nieświadomości odbiorców: „uwagam, że jestem tak nazywany głównie dlatego, że ludzie w innych krajach, myśląc o japońskiej animacji, pamiętają o Miyazakim, a dopiero potem o pozostałych twórcach” (Kimie, Megumi, 2016). Filmy Shinkaia znacznie różnią się od prac Studia Ghibli, w których pełno jest nowinek technicznych, takich jak telefon, światła uliczne, linie pociągów podmiejskich, a także zwykłych budynków ulokowanych wokół Tokio (Kimie, Megumi, 2016). Alistair Swale wymienia za Adamem Binghamem kilka kluczowych cech różniących dokonania tych dwóch artystów: Miyazaki w centrum opowieści często umieszcza wartości rodzinne czy też koncept „magicznego dzieciństwa”, a także kładzie duży nacisk na treści proekologiczne – z kolei w twórczości Shinkaia nie znajdziemy tych elementów (Swale, 2018: 264).

Bingham pisze o „wizualnym leksykonie Shinkaia”, zauważając, że manipulacja światłem i przestrzenią jest jednym z kluczowych elementów jego prac (Bingham, 2009: 221). Tło poszczególnych ujęć stanowi zazwyczaj rozległy obszar, często niebo, a pośrodku znajdują się bloki lub inne elementy architektoniczne. Wiele elementów krajobrazu staje się spoiwem między niebem a ziemią, w kadrach pojawiają się słupy oświetleniowe oraz strzeliste budynki. Integracyjną funkcję pełnią w ujęciach linie kolejowe, drogi lub ścieżki bądź koryto rzeki. Swale zwraca uwagę na umiejętne wykorzystanie okien oraz drzwi, dodających głębi przestrzeni, a także akcentowanie jej poprzez delikatne przenikanie światła do wnętrza pomieszczeń (Bingham, 2009: 268). Miyazaki zabiera widzów do obcych krain, które niewiele elementów łączy ze światem realnym: np. budynek inspirowany Dōgo Onsen w *Spirited Away: W krainie bogów* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*, 2001) czy miasteczko z *Podniebnej poczty Kiki* (*Majo no Takkyūbin*, 1989).

Shinkai robi coś zupełnie przeciwnego i umiejscawia swoje historie w prawdziwych lokacjach. Zabieg ten jest zresztą popularny w anime, przykłady jego zastosowania można znaleźć w realizacjach takich, jak *Czarodziejka z Księżycy* (1992–1993), *Ano Hi Mita Hana no Namae o Bokutachi wa Mada Shiranai*. (2011), *Steins; Gate* (2011), *Tōkyō Gūru* (2014), *Wanpanman* (2015) czy *Jujutsu Kaisen* (2020). Lokacje w większości ze wspomnianych animacji nie były jednak rysowane z dużą dokładnością. Nie kładziono w nich nacisku na ukazanie cieni na budynkach, odbić w szybach, wizerunków na billboardach czy delikatnych przebłysków światła. Rysunki tła były raczej schematyczne, na tyle wierne, aby możliwa była identyfikacja miejsca akcji, jednak nie w takim stopniu, żeby uznać te miejsca za szczególnie istotne. Filmy Shinkaia tymczasem charakteryzuje niespotykany poziom fotorealizmu, którego detaliczność wykracza poza jakakolwiek inną animację (Bingham, 2009: 221). Artysta opiera się nie tylko na dogłębnej obserwacji otoczenia, ale również na szczegółowym zobrazowaniu rzeczywistych lokalizacji i warunków naturalnych, takich jak pogoda oraz światło, będących kluczowymi komponentami w budowaniu atmosfery miejsca i sytuacji.

Ilustrowanie tęsknoty

Efektym dążenia do zachowania równowagi między fantastyczno-magicznymi a realistycznymi elementami jest szczególny charakter immersyjności dzieł Shinkaia. Taka strategia daje możliwość redukcji dystansu, polegającej na tym, że „animatorzy za pomocą różnych narzędzi sprawiają, że widzowie ulegają iluzji świata przedstawionego w filmach animowanych. [Immersja – P.K.-W.] Pozwala urzeczywistnić to, co nierzeczywiste” (Jurczyńska, 2021: 32). Ponadto, jak zauważa Lissy Jose, Shinkai nie decyduje się na korzystanie z zabiegów typowych dla kina kontemplacyjnego. Nie stosuje statycznych, panoramicznych ujęć (Jose, 2015: 13), zamiast tego decydując się na liczne elipsy wskazujące na upływ czasu oraz plansze z opisami usytuowane między poszczególnymi częściami filmu. Odzwierciedlanie nastroju chwili w detalach miejsc jest jedną z najbardziej charakterystycznych strategii artysty. Już w jego pierwszych dziełach – *Other Worlds (Tōi Sekai)*, 1997) czy *Ona i jej kot (Kanojo to Kanojo no Neko)*, 1999) – można zaobserwować fascynację twórcy z pozoru zwykłymi przedmiotami znajdującymi się w tle, takimi jak książki na półkach, niepościelone łóżko, bałagan na podłodze, nakryty stół albo moknące na balkonie kwiaty. Refleksja nad rozwojem jego stylu prowadzi do obserwacji, że z każdym kolejnym dziełem Shinkai ujawnia nowe pokłady twórczej skrupulatności. Porównując jego wczesne prace pełnometrażowe, takie jak *Ziemia kiedyś nam obiecana (Kumo no Mukō, Yakusoku no Basho)*, 2004) albo *Someone's Gaze (Dareka no Manazashi)*, 2013) z *Your Name (Kimi no Na wa.)*, 2016) czy *Weathering With You (Tenki no Ko)*, 2019) można dostrzec wzrastającą drobiazgowość w oddawaniu każdego detalu.

Kolejnym wyróżnikiem jego filmów jest oryginalna koncepcja dystansu, po raz pierwszy eksplorowany w *Głosach z odległej gwiazdy (Hoshi no Koe)*, 2002), krótkometrażowej opowieści o dziewczynie, która została wybrana do udziału w programie kosmicznym. W trakcie misji może ona komunikować się ze swoim przyjacielem za pośrednictwem wiadomości tekstowych, ale z powodu odległości, a następnie przeskoków

w czasie, proces ten staje się coraz bardziej skomplikowany i długotrwały. Od momentu premiery tego filmu problem odległości rozumianej na różne sposoby stał się powtarzającym motywem prac japońskiego animatora. *Ziemia kiedyś nam obiecana*, jego pełnometrażowy debiut, przedstawia losy trojga młodych bohaterów – Hiroki, Takuya i Sayuri. Pewnego dnia dziewczyna znika w jednej z alternatywnych wersji rzeczywistości, w związku z czym w dziele pojawia się charakterystyczny dla kina Shinkai motyw izolacji. *Children Who Chase Lost Voices (Hoshi o Ou Kodomo, 2011)* nieznacznie odbiega od tej konwencji, ponieważ skupia się na historii nastoletniej Asuny, która szuka swojego przyjaciela w tajemniczej krainie, gdzie spotyka mityczne stwory. Brak tu obrazów nowoczesnej metropolii, a akcja toczy się w małym miasteczku i na terenach leśnych. Wizualnie i fabularnie animacja zbliża się do realizacji Studia Ghibli.

Mirosław Filiciak, opisując zagadnienie komunikacji niewerbalnej w animacjach, podkreśla istotny dla analizy stylu Shinkai fakt, iż „Misternie rozbudowane i rozciągnięte w czasie obrazy scenerii i żyjących w nich ludzi «wyrównują proporcje» zachwiane w kinie europejskim, gdzie bohater najczęściej sprawia wrażenie osoby, która skupia wokół siebie całą rzeczywistość” (Filiciak, 2005: 292). Analizując wizualną stronę prac Shinkai i porównując wygląd otoczenia z wizerunkami postaci, można zauważyć, że pierwszy ze wspomnianych elementów niesie ze sobą niejednokrotnie większe znaczenie. Do przedstawiania postaci animator używa mniejszej liczby detali. Przeważająca liczba bohaterów jego dzieł ma podobne do siebie sylwetki, smukłe i wysokie, oraz uproszczone rysy twarzy. Ich duże oczy kojarzą się z animacjami pochodzącymi z Kraju Kwitnącej Wiśni. Autor zwykle nie skupia się na cieniowaniu, rumieńcach, zmarszczkach albo nadaniu postaciom szczególnych, indywidualnych cech. Nie ucieka się także do stosowania typowego dla anime „tła emocjonalnego” i znaków lokowanych za postaciami, które służą ukazywaniu ich emocji (Skorek, 2003: 132). Jurczyńska zaznacza, że w japońskich filmach animowanych występuje tendencja do ich oddawania za pomocą „masek mimicznych”, a same postacie mają skłonność do „impulsywnego odpowiadania na bodźce” (Jurczyńska, 2021: 117). Również Mirosław Filiciak zwraca uwagę na to, że twórcy anime zwykle wybierają dynamiczny montaż i błyskawiczne przejścia z jasności do ciemności (lub odwrotnie) oraz nierzadko stosują technikę tzw. efektu stroboskopowego (Filiciak, 2005: 292). Shinkai używa tych środków bardzo ostrożnie. Nie jest to jednak przeszkodą, ponieważ wewnętrzny świat dorastających bohaterów doskonale obrazuje ich otoczenie. Bogactwo kolorów tła w filmach tego artysty kieruje percepcję widzów na relację między postaciami oraz ich odczucia i myśli. Barbara Kita przypomina:

Zawsze poruszamy się w jakimś pejzażu, nawet w warunkach najbardziej banalnych i niewymagających refleksji. Kiedy jednak zastanawiamy się nad krajobrazem, okaże się, że przede wszystkim kojarzony jest on z przestrzennymi wartościami oraz określeniami. Dopiero w następnej kolejności wiążemy go z dynamiką czasu, transformacjami, ze zmianą (Kita, 2017: 7).

U Shinkai to powiązanie jest inherentne.

W 2007 roku powstała jedna z najlepiej rozpoznawalnych animacji Shinkai – *5 centymetrów na sekundę*. Wprowadzenie postaci poprzedzają ujęcia przestrzeni miejskiej, fragmenty uliczek, zaparkowane samochody i skutery, druciane płoty,



Fot. 1. Kadr z filmu *5 centymetrów na sekundę* (2007)

kwitnące drzewa i ażurowe cienie kładące się na asfalcie. Wszystkie te obrazy przykuwają uwagę zamierzoną przez autora odpowiednią tonacją emocjonalną. Film, w którym już sam tytuł podkreśla wagę odległości i czasu, został podzielony na trzy epizody. Opowiada on o Takakim Tōno i jego miłości Akari Shinoharze. Młodzi bohaterowie poznają się w podstawówce. Mają podobne zainteresowania, a podczas szkolnych przerw spędzają czas w bibliotece, zamiast, jak reszta rówieśników, na boisku. Ich zwyczajem jest przyglądanie się spadającym kwiatom wiśni. Zdaniem Kassandry I. Schreiber rytuał ten symbolizuje śmierć i odrodzenie, ponieważ kwiaty umierają, aby ustąpić miejsca nowemu życiu w postaci liści, a później owoców. Podobnie rzecz ma się z Takakim i Akari, którzy kończą naukę w szkole podstawowej i wchodzą w formatywne lata (Schreiber, 2018: 11). Dziewczyna zmuszona jest wyjechać, co utrudnia kontakt bohaterów – od tego momentu ślą do siebie listy. Po pewnym czasie bohater dowiadyuje się, że również będzie musiał zmienić miejsce zamieszkania, a odległość między przyjaciółmi jeszcze bardziej się zwiększy. Zanim do tego dojdzie postanawia pojechać do Akari i wyznać jej, co czuje. W drugiej części filmu widz spotyka Tōno już jako ucznia liceum. Chłopak nadal nie poradził sobie z rozłąką z Akari. Z tęsknoty pisze SMS-y, ale nigdy ich nie wysyła. Epizod trzeci po raz kolejny przenosi nas w czasie, tym razem o kilkanaście lat. Protagonista związał się z inną kobietą, ale kończy relację z nią, odczuwając ciągłą tęsknotę za pierwszą miłością. Uświadamia sobie, że życie wspomnieniami nie ma sensu i powinien pójść naprzód. Film *5 centymetrów na sekundę* opowiada o akceptacji smutku, która prowadzi do osobistego rozwoju i o tym, że wbrew pozorom, nie każde pragnienie musi zostać spełnione, aby człowiek mógł stać się szczęśliwy.

W aspekcie wizualnym szczególną uwagę warto zwrócić na sposób przedstawienia samotnej podróży Takakiego na pożegnalne spotkanie z Akari. Co pewien czas widz może podziwiać zimowe pejzaże widziane z okien wagonu. Kilukrotnie słychać komunikaty o opóźnieniach pociągów spowodowanych złymi warunkami

pogodowymi. Napięcie wzrasta wraz z szalejącą śnieżycą. Bohater nieustannie spogląda na zegarek. Równie ważna jest scena pocałunku pod ośnieżonym i pozbawionym liści drzewem, które w wyobraźni pary zmienia się w kwitnącą wiśnię. Schreiber twierdzi, że Shinkai wzmacnia magiczny aspekt tej chwili używając ciepłych kolorów i delikatnych róży, które zazwyczaj nie pojawiają się w naturalny sposób w pejzażu miejskim. Taki zabieg przydaje sytuacji romantyzmu (Schreiber, 2018: 11). Idąc tym tropem, także ostatnie spotkanie bohaterów na torach przy spadających płatkach kwiatów można uznać za szczególne – szczęśliwy czas jest spowity odcieniami różu i słonecznym ciepłem, a zima i chłód oznaczają smutek i tęsknotę. Motyw izolacji zostaje w tym filmie wizualnie wyrażony poprzez kanciaste brzegi metalowych poręczy, poszarzałe windy, wyblakłe znaki drogowe oraz kolejowe trakcje. Ich widok kontrastuje z miękkimi liniami płatków liści i kwiatów ukochanego drzewa pary bohaterów.

W *Ogrodzie słów* (*Kotonoha no Niwa*, 2013) również pojawia się dwójka bohaterów, tym razem jednak kobieta jest kilka lat starsza od protagonisty. Historia opowiedziana w tym kameralnym dramacie jest minimalistyczna, skupiona na emocjach i wzbogacona o dopracowane wizualnie tło. Takao Akizuki to piętnastoletni chłopak pasjonujący się wytwarzaniem butów. Od pewnego czasu wagaruje i prawie codziennie odwiedza Shinjuku Gyoen National Garden. To tam ucieka przed dysfunkcyjną rodziną, w której pojawił się problem z nadużywaniem alkoholu. W parku znajduje ukojenie, tworząc szkice butów. W altance spotyka Yukari Yukino, dwudziestosiedmioletnią kobietę, która podobnie jak on szuka spokoju i wyciszenia. Okazuje się, że bohaterka przeżywa trudny okres; przestała chodzić do pracy, pociesza się jedzeniem czekolady i pić piwa, co tłumaczy tym, że jedynie smak tych pokarmów jest w stanie odczuwać. Nastolatek jest nią zafascynowany. Oboje decydują, że w deszczowe dni będą spotykać się w parku, a nieprzyjająca pogoda sprawia, że są tam sami. Takao i Yukari znajdują wspólny język i zaprzyjaźniają się; ze strony chłopaka pojawia się też zauroczenie. Takao darzy kobietę sympatią między innymi dlatego, że tylko ona poważnie traktuje jego zainteresowania projektowaniem i tworzeniem obuwia. Rodzina i znajomi twierdzą, że taka fascynacja minie, gdy chłopak dorośnie. W zamian za szacunek i troskę nastolatek pomaga Yukari uporać się z przytłaczającym ją żalem.

W tym dziele bardzo istotnym motywem jest woda. Krople deszczu są nośnikami światła – elementu niezwykle ważnego dla tworzenia atmosfery danej chwili. Pierwszej rozmowie bohaterów towarzyszy wzbierająca w oddali burza. Można uznać, że ich losy połączył deszcz, który odstraszał innych spacerowiczów i pozwolił na rozmowy na osobności. W scenach, w których Yukari i Takao zaczynają otwierać się na relację, na ekranie pojawia się intensywnie błękitne niebo, z którego wiatr powoli przegania chmury. Gdy kobieta staje na ławce i pozwala chłopakowi obrysować swoją stopę, zza obłoków wyłania się tęcza. Kolejne ujęcie ukazujące bohaterów jest jeszcze jaśniejsze; kolory stopniowo nabierają intensywności. Jednak najbardziej znamieną w kontekście tego, jak silnie pogoda obrazuje uczucia postaci, jest scena końcowej kłótni. Yukari oznajmia, że wyjeżdża. Wiadomość ta przytłacza nastolatka i skłania go do ujawnienia pretensji, które do tej pory tłumił w sobie. Krzyczy na kobietę, a ona wysłuchuje go w milczeniu. Kilka sekund po tym wydarzeniu niebo rozjaśnia się i Yukari, szlochając,

Fot 2. Kadr z animacji *Ogród słów* (2013)

obejmuje chłopaka. W strugach deszczu zieleń zlewa się ze stalową szarością miejskich przestrzeni; można dostrzec światła w oknach apartamentów smukłych wieżowców nakładające się na wielobarwne rozbłyski ulicznych lamp. Upływ czasu ukazany zostaje za pośrednictwem cyklu wegetatywnego, ponieważ akcja filmu obejmuje okres od czerwca do lutego. Obrazy prezentujące stany pogodowe, od pory deszczowej do mroźnej zimy, przywodzą na myśl przemijanie. *Ogród słów* to animacja, w której najintensywniej można odczuć chęć uchwycenia chwili i zachowania jej w pejzażu.

Trzy lata po premierze tego filmu pojawiła się animacja *Kimi no Na wa.* (2016), znana również pod angielskim tytułem *Your Name*, inspirowana *Torikaebaya Monogatari* – klasyczną opowieścią o niezwykłej relacji pary nastolatków. Opowiada ona o losach Mitsuhy Miyamizu i Takiego Tachibana. Dziewczyna mieszka na wsi z babcią i siostrą, a Taki w centrum Tokio. Chłopak musi radzić sobie z tempem życia w dużym mieście, za to Mitsuhy nuży powolne życie na prowincji. Pewnego razu, z niewiadomych przyczyn, bohaterowie zamieniają się ciałami. Zdezorientowani, starają się zrozumieć, co się stało. Ostatecznie wypracowują sposób na komunikowanie się ze sobą – za pomocą wiadomości tekstowych. Po każdym powrocie do własnego ciała muszą mierzyć się z konsekwencjami decyzji podjętych przez drugą osobę. Pomimo tych przeciwności, po pewnym czasie rozkwita między nimi uczucie. Właśnie wtedy zamiana ciał ustaje, a Taki z przykrością odkrywa, że z każdym dniem jego pamięć o tych wydarzeniach słabnie. W związku z tym postanawia odnaleźć dziewczynę, zanim zupełnie o niej zapomni. Wraz z przyjaciółmi udaje się do miejsca, gdzie mieszka nastolatka i odkrywa, że Mitsuha zginęła trzy lata temu, gdy na jej wioskę spadła kometa. Okazuje się, że Mitsuha żyje w innej czasoprzestrzeni niż Taki i w jej świecie do tragedii jeszcze nie doszło. Chłopak postanawia ostrzec ją, aby mogła uciec przed zniszczeniem miasteczka.

Kimi no Na wa. zabiera widzów w podróż po mieście, zapraszając do obserwowania nocnego nieba i spadających gwiazd. Prezentuje jednak nie tylko zielone

krajobrazy czy ruiny, a także intrygująco wyglądające duże jezioro w kształcie symbolu nieskończoności. Itomori, gdzie mieszka protagonistka, w rzeczywistości nie istnieje, jednak do jego stworzenia artyście posłużyły inspiracje czerpane z istniejących miejsc, między innymi widokiem jeziora Suwa w Nagano i Świątyni Miyamizu. Często krajobraz rozjaśniają flary i pierścienie światła, co wzmacnia magiczny charakter chwil przeżywanych przez nastolatków.



Fot. 3. Kadr z filmu *Kimi no Na wa.* (2016)

Podsumowanie

Makoto Shinkai z każdą kolejną realizacją umacnia swoją pozycję jednego z czołowych animatorów dzisiejszej Japonii (Swale, 2018: 263). Twórca zyskał reputację reżysera zręcznie łączącego temat dramatu młodszej miłości z wątkami science fiction. Co ciekawe, w filmach Japończyka na ogół nie występują klasyczne czarne charaktery. Za ich negatywnego bohatera można jednak uznać stojące na drodze bohaterów przeciwności losu. Nastoletni protagoniści zwykle nie decydują przeciw o rozstaniu, a zostają rozdzieleni przez okoliczności, które pozostają poza ich kontrolą.

W twórczości Shinkaia fundamentalną rolę odgrywa krajobraz. Natura, pejzaż miejski oraz pogoda to nośniki treści, obrazujące wewnętrzny świat młodych bohaterów zmagających się z samotnością i tęsknotą. Reżyser często sięga po temat niespełnionej miłości. Na swoich bohaterów wybiera zagubionych outsiderów, którzy ostatecznie niosą sobie ocalenie. Tak dzieje się w *Ogrodzie słów*, kiedy Takao pomaga Yukari wyjść z poczucia permanentnego braku nadziei, a kobieta dodaje mu wiary w swoje siły. W *Kimi no Na wa.* ponownie pojawia się dwójka protagonistów niezadowolonych z dotychczasowego życia, oddalonych w czasie, który nie pozwala im na spotkanie. Podobny scenariusz jest realizowany w *5 centymetrach na sekundę*,

w których krajobrazy wyrażają tęsknotę i unaoczniają przestrzeń dzielącą bohaterów oraz to, co stanie się później.

Lissy Jose stawia tezę, że ujęcia osadzające akcję w danym miejscu, ale niezwiązane ściśle z fabułą, mają na celu nadanie dziełu rytmu. Jest to zabieg stojący na pograniczu kina narracyjnego i nienarracyjnego (Jose, 2015: 14). Analiza wybranych animacji prowadzi do wniosku, że nie jest to jego jedyny cel. Omawiane filmy są atrakcyjne dla osób pochodzących z różnych części świata, bo równoważą elementy obce i znajome, a także są zorientowane na emocje oraz wrażenia wizualne. Osadzone w „nie-fikcyjnym” (Kimura, 2016) świecie anime Shinkaia poruszają zagadnienia, które można uznać za uniwersalne i obecne w niemal każdym kręgu kulturowym. Za to elementy magiczne, takie jak nadprzyrodzone moce postaci i nielinearnie biegnący czas, są wyrażone za pomocą niezwykle kolorowych świateł dodawanych do prawie każdej filmowej klatki. Twórczość Shinkaia słynie z wykorzystywania prawdziwych lokacji. Artysta z pietyzmem kształtuje wygląd otoczenia bohaterów, a w wywiadach zaznacza, że nie jest w stanie wiernie odwzorować miejsca, z którym nie czuje się złączony przez fizyczne przybywanie w nim (Kimie, Megumi, 2016). Dlatego nie umieszcza swoich opowieści w nieokreślonym miejscu świata, ani tym bardziej w przestrzeni mitycznej, lecz osadza akcję w świecie realnym, w którym zarówno on sam, jak i odbiorca mógł kiedyś spędzać czas. Do znajomego widoku dodaje sporą dozę niezwykłości, której to kadry w jego filmach zawdzięczają swój kontemplacyjny charakter.

Bibliografia

- Bingham, A. (2009). Distant voices, still lives: Love, loss, and longing in the work of Makoto Shinkai. *Asian Cinema*, 20 (2): 217–225.
- Filiciak, M. (2001). *Anime*, https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/bitstream/handle/item/271822/filiciak_anime_2001.pdf?sequence=1&isAllowed=y, dostęp: 18.11.2023.
- Jose, L. (2015). The multiplicity of screens and its impact on filmic narration: A study on the feature films of Makoto Shinkai. *Singularities. A Transdisciplinary Biannual Research Journal*, 2 (1): 11–16.
- Jurczyńska, K. (2021). *Komunikacja niewerbalna w filmach animowanych*. Kraków: Universitas.
- Kimie, I., Katō M. (2016). “Your Name” Director Hits the Anime Big Time, nippon.com, <https://www.nippon.com/en/people/e00107/?pnun=1>, dostęp: 18.11.2023.
- Kimura, T. (2016). Will Shinkai Makoto be the next Miyazaki? A review of Shinkai’s animations including the latest short-film “Cross Road”. *Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies*, 16 (1), <http://www.japanesestudies.org.uk/ejcs/vol16/iss1/kimura.html>, dostęp: 18.11.2023.
- Kita, B. (2017). *Pejzaż za oknem. Europejskie widokówki filmowe – wprowadzenie*. W: B. Kita, M. Kempna-Pieniążek (red.), *Filmowe pejzaże Europy*, 7–12. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- McIver, G. (2016). *Art History for Filmmakers: The Art of Visual Storytelling*. London: Bloomsbury Academic.
- Sakurai, T. (2021). *The Real-Life Locations of the Movie, Your Name*, voyapon.com, <https://voyapon.com/real-life-locations-movie-your-name/>, dostęp: 18.11.2023.
- Schreiber, K.I. (2018). *Sacred Time in the Work of Makoto Shinkai*, Undergraduate honors theses, https://scholarsarchive.byu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1041&context=studentpub_uht, dostęp: 18.11.2023.

Skorek, M. (2003). *Duże oczy Sailor Moon. Ekspresja emocji w mandze i anime*. W: K. Klejsa, T. Kłys (red.), *Film – fabryka emocji*. 121–134. Kraków: Rabid.

Swale, A. (2008). *Shinkai Makoto: The “New Miyazaki” or a New Voice in Cinematic Anime?*, <https://core.ac.uk/download/pdf/198412185.pdf>, dostęp: 18.11.2023.

Niezwykłość i codzienność. Rola pejzażu w twórczości Makoto Shinkaia

Abstrakt:

Wielu twórców anime, budując światy filmowe, posiłkuje się wyglądem prawdziwych miejsc. Strategia ta sprowadza akcję do świata realnego i osadza ją tam, gdzie odbiorca mógł kiedyś spędzać czas. Animacje Makoto Shinkaia zawierają mnóstwo ujęć ulokowanych w autentycznych sceneriach, ale nie odgrywają one w jego filmach jedynie roli tła. Wyróżniają się niebywałą dbałością o szczegóły, ponadto do znajomych widoków twórca dodaje sporą dawkę niezwykłości. Artysta odtwarza widoki miasta osnutego poranną mgłą, przyprószonego śniegiem, intensywnie oświetlone i przyozdobione odbłaskiem widma niewielkiej tęczy na flarach światła. Widoki przedstawione w tak drobiazgowy sposób obrazują wewnętrzny świat młodych bohaterów zmagających się z samotnością i tęsknotą, ujawniają ich odczucia i usposobienie. Natura, pejzaż miejski oraz pogoda to kluczowe elementy opowieści snutych przez Shinkaia. W artykule omówiono rolę pejzażu na przykładzie filmów: *5 centymetrów na sekundę*, *Ogród słów* i *Kimi no Na wa*.

Słowa kluczowe: anime, Shinkai, pejzaż, czas

The Extraordinary and the Everyday. The Role of Landscape in Makoto Shinkai's Work

Abstract:

When creating cinematic worlds, many anime creators draw inspiration from the appearance of real places. A strategy like this grounds the action in real-world locations where the audience may have been before. Makoto Shinkai's animations feature numerous shots set in authentic scenery, but they play more than just a supporting role in his films. His incredible attention to detail sets them apart, infusing familiar views with a significant dose of uniqueness. The artist imitates scenes of a city shrouded in morning mist, dusted with snow, intensely illuminated, and decorated with the reflection of a small rainbow spectrum on the flares of light. Views reproduced in such meticulous detail illustrate the inner world of young heroes struggling with loneliness and longing, revealing their feelings and attitudes. Nature, urban landscapes, and weather are constant elements in Shinkai's storytelling. The article discusses the role of landscape using the examples of films: *5 Centimeters Per Second*, *The Garden of Words* and *Your Name*.

Keywords: anime, Shinkai, landscape, time

Paulina Kędzia-Wiśniewska – absolwentka kulturoznawstwa, studentka Szkoły Doktorskiej. Interesuje się estetyką filmu i grafiką komputerową. Autorka artykułów naukowych i recenzji filmowych: *Autorefleksja poza czasem. Analiza twórczości Charliego Kaufmana* („CONSENSUS – Studenckie Zeszyty Naukowe”), *Zbroja buntownika. Funkcje męskiej kurtki lat pięćdziesiątych w kinie amerykańskim* („Kwadratura Koła”) oraz *„Takie przyjacielu jest Hollywood”* (Mank) (dwutygodnik kulturalny „artPAPIER”). Brała udział w międzynarodowej konferencji Electricdreams – Between Fiction and Society II.