

TÁVOLI HANGOK

LOVAS ANNA

FIGYELŐ MACSKATEKINTET ÉS SZÍVFACSARÓ DRÁMÁK
EGY FELFELÉ HULLÓ CSILLAG PÁLYÁJÁN.

Makoto Shinkai 2016-os filmje, a *Kimi no Na Wa* (A neved) az elmúlt egy évben sorra döntötte meg a japán nézettségi rekordokat, a valaha készült legnagyobb bevételű japán filmek versenyében megelőzte a korábban mindent vivő *Chihiro Szellemországban*, több mint húsz hazai és nemzetközi filmes díjra jelölték, amiből tízet meg is nyert, és már J.J. Abrams is bejelentette az amerikai remake igényét. De hogyan jutott el alig húsz év alatt az egyetemről frissen kikerült videójáték-animátor a „következő Miyazaki” címig?

Az *A neved* elképesztő nézettségi és kritikai sikere a rendezőt lepte meg a legjobban, aki kicsit még mindig csodálkozva tapasztalja, mennyivel megterhelőbb egy teljes stábot irányítani, mint egyszemélyes indie alkotóként a teljes film minden részletét egyedül kidolgozni. Bár első egészestés hosszúságú filmjét 2004-ben küldte a mozikba (*Kumo no mukou, yakusoku no bashou*, azaz *A felhők mögött, az ígért helyen*), magát csak a 2011-es *Csillaghajszka* (*Hoshi o ou Kodomo*) óta tartja rendezőnek, vagyis számítása szerint a nagyszerű *A neved* a harmadik mozifilmje.

A Naganóban nevelkedett Shinkai a japán irodalom szak elvégzése után az egyik legnagyobb videójáték gyártó cégnél, a Falcomnál vállalt munkát: ő tervezte és animálta több, főleg *fantasy* elemekkel felturbózott erotikus-szerpjáték összekötő klipjét illetve nyitó videóját. Itt

tanult bele a számítógépes animációba és ismerkedett meg a később többször is partnerévé váló zeneszer-

zővel, Tenmonnal. Tehetségét igazán 1999-ben mutatta meg, mikor elkészítette első önálló animációját, a *Kanojou to Kanojou no Neko – Their Standing Pointst* (A lány és a macskája – Kettejük nézőpontja), egy négyperces fekete-fehér rajzfilmet, melyben egy macska szinte szerelmes figyelemmel követi fiatal gazdája életét. A figyelő macskatekintet aztán a későbbiekben is fontos szerepet tölt be. A *Dareka no Manazashi* (Valakinek a tekintete) című 2013-as hatpercesében egy apa-lány kapcsolat elevenedik meg előttünk a család vénülő macskájának elbeszélésében; a *Kanojou...* remake-jeként is felfogható 2016-os *Kanojou to Kanojou no Neko – Everything Flows* (A lány és a macskája – Minden áramlik) minisorozat (négy-szer hét perc) egy fiúcica nézőpontjából mesél a lassan önálló lábra álló lány és az anyja közötti viszonyról, magányról és felnőtte válásról; a *Neko no Shuukai* (Macskák gyűlése) című egypercesben pedig a felbosszantott kisállatok bosszút esküsznek gazdáik ellen. Nagyjátékfilmjeiben is minduntalan fontos szerepet kapnak a szőrös kedvencek: a *Kanojou...* Chobi nevű macskája visszatér a *Másodpercenként 5 centiméterben*, a *Csillaghajszkában* pedig egy Mimi nevű macskaszzerű lény válik ideiglenesen a hősnő familiárisává. Shinkai egy interjú kérdésére, miszerint cica-bolondnak tartja-e magát, így válaszolt: „egész életemben macskák éltek körülöttem, így aztán magától értetődő volt, hogy a filmjeim szereplőinek életében is fontos szerepet kapnak”. A mindig jelen lévő, de az események alakításából kimaradó négy lábú karakterek a cuki-faktoron kívül a nézői megfigyelést hangsúlyozzák, egy olyan szerető karaktert hoznak a történetbe, akinek érzéseivel

a szereplők nincsenek tisztában, de mégis vigaszt hoz a jelenlétük. Mintha Shinkai így tenne minket passzivitásunk ellenére is fontos szereplővé, akiknek a jelenléte már önmagában is garantálja, hogy a történetet elmesélhesse.

Az 1999-es *Kanojou...* több díjat is megnyert, ezzel bátorítva a pályakezdő fiatal, hogy a falcomos munkák mellett saját történeteiben is dolgozzon. A videójátékok, klipek és reklámok világában már kipróbált animátor egy mobilcég segítségével jutott lehetőséghez, hogy nekiálljon a huszonöt perces *Hoshi no Koe* (A csillagok hangja) megvalósításának. Shinkai egy személyben írója, rendezője, szinkronhangja a filmnek, és máig nosztalgiával gondol vissza arra a gyötrelmesen nehéz, ugyanakkor stressz-mentes hét hónapra, amikor még az alkotás minden eleméért ő felelt. A rövidfilmben ott van minden, ami hosszú ideig meghatározta Shinkai animációs világát: már-már giccsesen szép tájak; egy fájdalmasan szép érzelmi kötelék; az idő és a távolság akadályai a kommunikációban, és a már említett Tenmon az érzelmes japán popzenéjével. Shinkai filmjeiben ugyan szinte mindig szerepet kapnak a japán tradíciók, a kulturális érdekességek (akár az irodalmi utalásokban, akár a tárgyak, épületek, városképek bemutatásában), de a *Csillaghajszát* kivéve nem egy modern technológiától elszigetelt, nosztalgikus világban járunk, hanem követjük – néha meg is előzzük – a világ változását. A 2002-ben elkészült *A csillagok hangja* tini főszereplői egy intergalaktikus háború miatt kerülnek több bolygónyi távolságra – még ha nem is szakadnak el teljesen, hiszen mobilon keresztül továbbra is tudnak emaileket küldeni. A távolság ugyanakkor folyton nő, így a le-



