



СТУДИЯ GHIBLI

ВСЕ, ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ О КОЛЫБЕЛИ
АНИМАЦИОННЫХ ШЕДЕВРОВ



 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО





СТУДИЯ GNIVI

ВСЕ, ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ О КОЛЫБЕЛИ
АНИМАЦИОННЫХ ШЕДЕВРОВ



СОДЕРЖАНИЕ

4 БИОГРАФИИ

- 4 ♥ Хаяо Миядзаки
- 8 ♥ Исао Такахата

12 В НАЧАЛЕ БЫЛО...

- 13 ♥ До Ghibli
- 14 ♥ Первые шаги
- 16 ♥ «Навиская из Долины ветров»
- 18 ♥ «Небесный замок Лапута»

20 ГЕНИИ АНИМАЦИИ

- 21 ♥ Трудности и первые успехи
- 23 ♥ «Могила светлячков»
- 25 ♥ «Мой сосед Тоторо»
- 27 ♥ «Ведьмина служба доставки»

29 ПЛОДОТВОРНЫЕ ГОДЫ

- 30 ♥ Время признания
- 32 ♥ «Еще вчера»
- 34 ♥ «Порко Россо»
- 36 ♥ «Принцесса Мононоке»
- 38 ♥ «Здесь слышен океан»
- 39 ♥ «Помпоко: Война тануки в период Хэйсэй»
- 41 ♥ «Шепот сердца»

42 ТУМАННОЕ БУДУЩЕЕ

- 43 ♥ Оспоренный договор
- 45 ♥ «Наши соседи Ямада»

47 ТРИУМФ МИЯДЗАКИ

- 48 ♥ Миядзаки вырывается вперед
- 50 ♥ «Унесенные призраками»
- 52 ♥ «Возвращение кота»
- 54 ♥ «Ходячий замок»

56 ВОЗРОЖДЕНИЕ?

- 57 ♥ Перестановка кадров
- 59 ♥ «Сказания Земноморья»
- 60 ♥ «Рыбка Поньо на утесе»
- 61 ♥ «Ариэтти из страны лилипутов»
- 62 ♥ «Со клонов Кокурико»

63 ВОЗВРАЩЕНИЕ К ИСТОКАМ

- 64 ♥ Начать сначала
- 66 ♥ «Ветер крепчает»
- 68 ♥ «Сказание о принцессе Кагуя»

70 ОТКРЫТЫЙ ФИНАЛ?

- 71 ♥ Конец эпохи
- 72 ♥ «Ронья, дочь разбойника»
- 73 ♥ «Воспоминания о Марни»
- 75 ♥ «Красная черепаха»

77 ЗА КУЛИСАМИ

- 78 ♥ Встречая трех бывших аниматоров

81 ВСЕЛЕННАЯ МУЗЫКИ

- 82 ♥ Дзё Хисаиси
- 86 ♥ Композиторы
- 87 ♥ Музыка в Ghibli

89 РАССКАЗЫВАЕТ GHIBLI

- 90 ♥ Существует ли стиль Ghibli?

98 ВООБРАЖЕНИЕ В ЖЕНСКОМ РОДЕ

- 99 ♥ Женские образы в творчестве Ghibli

103 РАСШИРЕННАЯ ВСЕЛЕННАЯ

- 104 ♥ Музей Ghibli
- 108 ♥ Выставка «Студия Ghibli в Токио»
- 110 ♥ Donguri, официальные магазины в Японии

112 ИЛЛЮСТРАЦИИ. БЛАГОДАРНОСТИ

132 ИЛЛЮСТРАЦИИ К «КОНАНУ — МАЛЬЧИКУ ИЗ БУДУЩЕГО»

ОТ РЕДАКТОРА

GHIBLI, СВЯЩЕННЫЙ МОНСТР

После месяцев напряженной работы эта книга, посвященная студии Ghibli, наконец-то выходит в свет. Спустя более тридцати лет после основания легендарной студии ее мультфильмы не потеряли своей актуальности, а их стиль остался неизменным, несмотря на постоянное развитие анимационных техник. Ghibli — это целые миры, наполненные тысячами персонажей, это переживание всего спектра эмоций при просмотре и всегда особенная музыка. Признанные во всем мире, мультфильмы студии порой привлекают совершенно разную аудиторию, тронутую одновременно простотой сюжета и яркостью красок, уникальной визуальной эстетикой, непохожей ни на что... Или все же похожей? Хотя сегодня новое поколение молодых режиссеров вносит свой вклад в развитие японской анимации, студия Ghibli остается ее важнейшим звеном и украшает своим благородством это несколько недооцененное искусство. В этой книге рассказана история творческого пути студии, которая на протяжении многих лет живет в наших сердцах и чьи произведения, поэзия кистей и красок, вот уже многие десятилетия дарят миру сильные послания. В создании книги приняли участие и некоторые талантливые французские художники, чтобы отдать дань уважения тем, кто все еще заставляет нас мечтать.

РУССКО-ЯПОНСКИЙ СЛОВАРЬ

обозначения мультфильмов в Японии.

Дизайнер персонажей — человек, ответственный за создание графического (и даже психологического) образа героев проекта.

Кавай — «милый».

Кандзи — китайский иероглиф, используемый в японском языке.

Мангака — автор манги.

Отаку — фанатичный поклонник (в Японии термин чаще используется как уничижительный). Вне Японии его часто ошибочно используют для обозначения фанатов манги и аниме вообще.

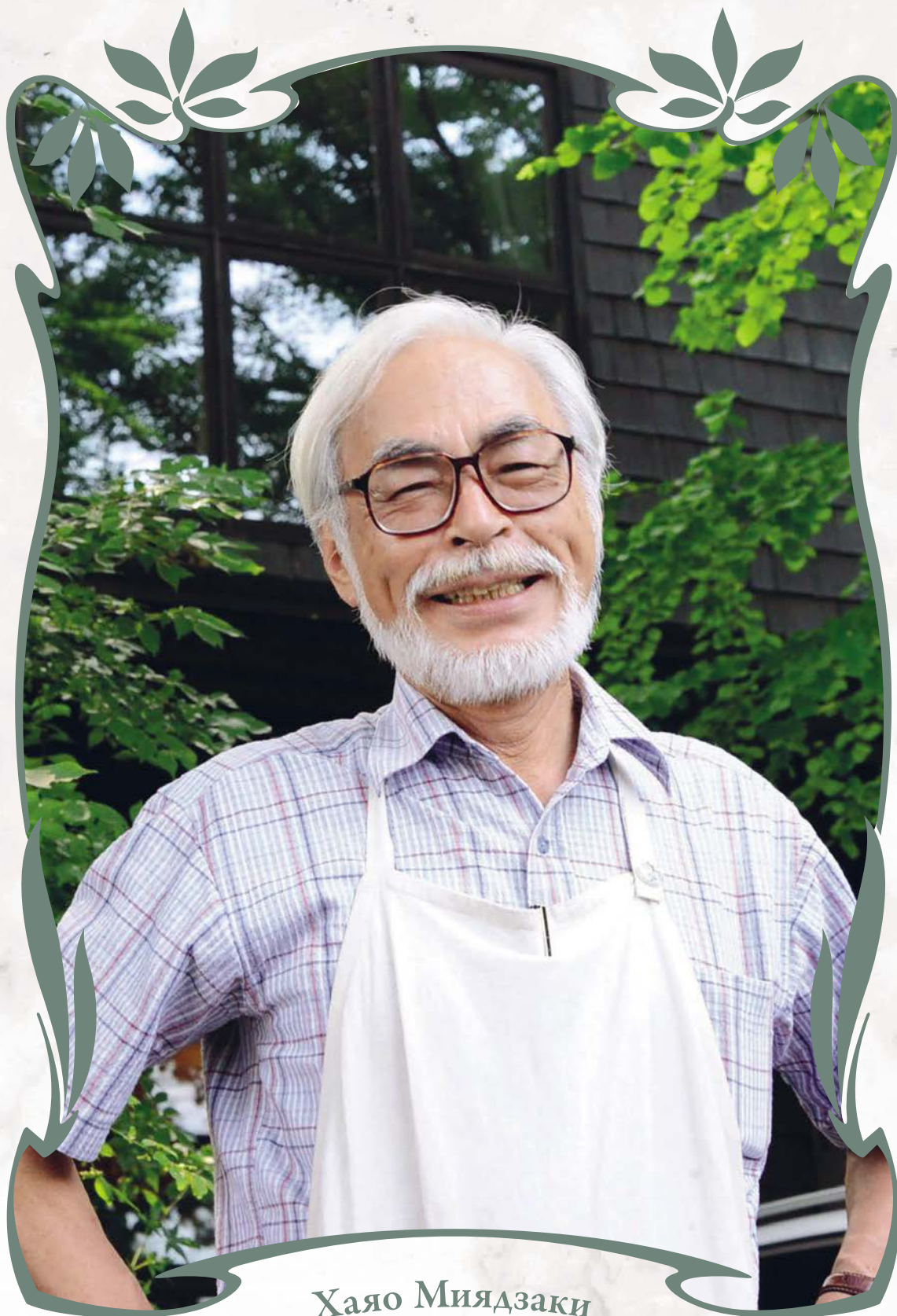
Сёдзё (манга) — манга для молодых девушек (12–18 лет).

Сёнэн (манга) — манга для молодых парней (12–18 лет).

Сэйнэн (манга) — манга для взрослой аудитории.

Фан-сервис — прием, предназначенный для привлечения внимания зрителя.

OAV, или OVA, — сокращение от Original Video Animation (англ. «оригинальное анимационное видео»), которое сегодня было бы эквивалентом DTV (direct-to-video, англ. «непосредственно на видео»).



Хаяо Миядзаки



ХАЯО МИЯДЗАКИ

Несмотря на то что создание «Навискаи» позволило [Миядзаки] заработать достаточно денег для того, чтобы стать независимым мультипликатором и основать собственную студию, именно благодаря аниме для молодой аудитории (например, «Мой сосед Тоторо» и «Унесенные призраками») Миядзаки становится широко известным режиссером-аниматором и получает «Оскар». Иронично, но художник начинал свою карьеру с желания создавать мультфильмы, совсем не предназначенные для детей.

❖ Бунтави Сувилай ❖

К моменту, когда Миядзаки начинает работать в анимационной студии Toei Animation, он мечтает создавать художественные фильмы, подобные «Пастушке и Трубочисту» (1953) Поля Гримо или «Снежной королеве» (1957) Льва Атаманова. Амбициозный молодой художник, Миядзаки даже стремится к тому, чтобы однажды поработать над таким масштабным мультфильмом, как «Легенда о белой змее» (Hakujaden; 1958). Перенимая опыт у профессионалов из Toei, он восстает против ограниченного видения продюсеров и принимает участие в проекте «Принц Севера», в котором претворяет в жизнь собственное видение того, каким должен быть мультфильм для взрослой аудитории.

РАЗОЧАРОВАННЫЙ БУНТАРЬ

Коммерческие неудачи не позволяют съемочной группе сразу возобновить работу, но сама идея создания полнометражного фильма, предназначенного не для детей, в дальнейшем получит свое развитие и реализацию. Тем временем Миядзаки, перейдя в конкурирующую анимационную студию A Production, присоединяется к своему наставнику Оцуке Ясуо и воссоединяется с Исао Такахатой. Вместе они участвуют в создании аниме-сериала, который точно не предназначен для молодой аудитории: «Люпен III». В этой адаптации популярной сэйнэн-манги сцены погонь удачно сочетаются с полуобнаженными женскими персонажами. Однако куда важнее то, что эта анимационная работа позволяет команде «Принца Севера» продолжить свои исследования нетипичных персонажей и усложненного сюжета. Из-за сжатых сроков команда параллельно работают над несколькими эпизодами,

получая рекомендации сразу от нескольких режиссеров вместо одного. Именно в такой обстановке Миядзаки удалось попробовать себя в качестве режиссера анимационного фильма. Впрочем, коммерческий успех был по-прежнему далек. Кажется, в то время зрители еще не были готовы к подобным аниме-сериалам, хотя в наши дни именно эта первая аниме-версия «Люпена III» нравится японцам больше всего.

После выхода «Люпена III» на экраны Миядзаки продолжает работать над аниме-сериалами для телевидения, однако на этот раз вместе с коллегами он нацеливается на детскую аудиторию. В частности, для Nippon Animation они создают анимационные адаптации великих романов мировой молодежной литературы. Такахата становится режиссером «Хайди» (1974), а затем «Анны из Зелёных Мезонинов» (1979), в то время как Миядзаки отвечает за дизайн персонажей обоих проектов. Возвращение к сериалам вызвано скорее обстоятельст-

вами, нежели личным выбором: незадолго до этого случился провал с попыткой экранизировать «Пеппи Длинныйчулок» — автор книги не дала согласие на экранизацию. Позднее Миядзаки и Такахата создадут две части «Панды большой и маленькой» (1972, 1973), короткометражные мультфильмы, в которых будут использованы некоторые эскизы из этого нереализованного художественного проекта по книге Астрид Линдгрен, а также



проявятся некоторые элементы будущего «Тоторо».

Несмотря на то что аниме-сериалы не являются любимым форматом Миядзаки, именно с их помощью в это время он зарабатывает себе на жизнь как режиссер. В 1978 году вместе с Оцукой в качестве режиссера анимации он создает «Конана — мальчика из будущего» для национальной телекомпании NHK. Выход мультфильма — явный успех, который позволяет Миядзаки раскрыть себя в качестве режиссера. Он зарекомендует себя достаточно для того, чтобы в следующем году стать режиссером полнометражного мультфильма «Люпен III: замок Калиостро» (1979). Именно с этого момента Миядзаки будет заниматься аниме-фильмами в основном как режиссер. Благодаря этой роли он может контролировать всю производственную цепочку и быть уверенным, что конечный продукт по уровню качества будет соответствовать его личным требованиям.

БЕЗУМНЫЙ ХУДОЖНИК

Работа режиссером не мешает ему рисовать и редактировать работы других участников его проектов: Миядзаки всегда был трудоголиком. Работая над аниме-сериалами Такахаты, он один занимался макетом и выполнял работу, которую обычно поручают трем людям. Во время

создания «Конана» и своих самых первых мультфильмов Миядзаки работает на почти всех возможных должностях: трудится над дизайном персонажей, занимается построением хронологии сюжета, раскадровкой, созданием макетов и так далее. В одном интервью Такахата признался, что Миядзаки настолько стремится все контролировать, что, если бы у него была возможность, он бы с радостью себя клонировал, лишь бы он мог выполнять еще больше работы. Когда ему приходится использовать новые технологии, например 3D-анимацию, он по-прежнему полностью контролирует процесс и досконально все изучает и проверяет. При создании «Принцессы Мононоке» Миядзаки перерисовал 80 000 ключевых кадров. Именно благодаря этому колоссальному труду стали возможны потрясающие боевые сцены, в которых все элементы (персонажи, окружающие предметы, одежда, оружие) находятся в разных фазах движения, что создает иллюзию глубины.

Помимо того, что он рисует и занимается редакцией других работ, Мияд-

заки параллельно пишет мангу. Помимо «Навискаи», выходящей с 1982 по 1994 год, он регулярно публикует короткие истории в ежемесячном журнале Model Graphix. Манга позволяет ему рассказать на бумаге и о других своих увлечениях: самолетах, танках, различных машинах и механизмах.

Его короткие комиксы впоследствии становятся сборниками и часто ложатся в основу полнометражных художественных мультфильмов: «Порко Россо» (на основе манги «Эпоха гидросамолетов», 1989), «Записная книжка» (1990), «Возвращение Ганса» (1994), «Тигры в грязи» (1999), «Ветер крепчает» (2009–2010) и так далее. Рисование манги — это своего рода отдушину для занятого сооснователя киностудии, однако нередко эти проекты вдохновляют его на новые аниме-работы, как это сделали «Порко Россо» и «Ветер крепчает». Среди графических работ Миядзаки упомянем также «Путешествие Сюны» (1983) и «Принцессу Мононоке» (1993) — толстые сборники с рисунками 1980-х годов. На страницах этих томов впервые появляются прототипы будущих персонажей Миядзаки: Навсикая, Тоторо, Принцесса Мононоке. Во время перерывов от работы с аниме-раскадровками Миядзаки создает иллюстрации, которые становятся впоследствии его полнометражными мультфильмами. Эта острая потребность в рисовании, несомненно, объясняет, почему за свою карьеру режиссер так часто объявлял о своем уходе на пенсию, но затем неизменно возвращался к работе.





ЗАЯДЛЫЙ ПЕССИМИСТ

Несмотря на то что Хаяо Миядзаки известен как создатель Тоторо, добродушного и улыбчивого существа, как человек сам режиссер — в первую очередь заядлый пессимист, которого интересует тема войны и военных преступлений. С одной стороны, он восхищается эволюцией машин и техники в годы войны, с другой — решительно осуждает абсурдность военных конфликтов. Родившись в 1941 году, Миядзаки был слишком мал, чтобы по-настоящему осознать ужасы Второй мировой войны, однако на протяжении всей жизни он испытывал обиду за свою страну, вовлеченную в этот бессмысленный конфликт, а недавно открыто выступил против изменения Конституции, позволяющего Японии вновь создать армию.

Достаточно пессимистично настроенный в отношении всего, что касается людей, в своих произведениях он предпочитает изображать себя свиньей, особенно в тех, где упоминаются боевые машины. Его манга «Навсикая» заканчивается на печальной ноте и призывает власть имущих, ученых и политиков быть дальновидными и не допускать военных конфликтов. В интервью писателю Рю Мураками он признается, что современные проблемы слишком сложны для того, чтобы их в мгновение ока решил герой-мужчина силой своих неординарных способностей, как это бывает в при-



ключенческих фильмах вроде «Индианы Джонса» Джорджа Лукаса.

Эта позиция стала одной из причин, по которым он создавал героических женских персонажей: они более сложные и благоразумные, они в большей степени способны отразить эволюцию современного мира. Этот пессимизм по отношению к человечеству, несомненно, объясняет и его привязанность к природе. Проявления этой любви можно увидеть во всех его фильмах, сам Миядзаки при этом даже хотел построить студию Ghibli где-то в окружении природы. Финансово помогая экологическим ассоциациям и при этом осознавая свой довольно пессимистичный взгляд на

экологические проблемы, он не пытается навязать свое мнение будущим поколениям: его детские фильмы, как правило, лишь запечатлевают чудеса и красоту мира природы. Остается лишь надеяться, что «Тоторо» удастся направить людей по верному пути и не повторить ошибки ученых из «Навсикаи».

«Панда большая и маленькая»

© TMS

«Конан — мальчик из будущего»

© NIPPON ANIMATION CO., LTD. 1978

«Люпен III: Замок Калиостро»

© 1980 MONKEY PUNCH. TMS-K.



Исао Такахата



ИСАО ТАКАХАТА

В отличие от Миядзак, Исао Такахату нельзя назвать художником — изначально он работал исключительно как режиссер. Еще до основания студии Ghibli у него был опыт создания аниме. Долгое время самой известной работой Такахаты будет оставаться его полнометражный дебют «Принц Севера», провалившийся в прокате. Несмотря на неудачу, режиссеру удастся сохранить свое собственное представление об эстетическом совершенстве в стремлении создавать «реалистичные» мультфильмы.

❧ Бунтави Сувилай ❧

Под «реалистичностью» мы, конечно же, не имеем в виду детальную перерисовку изображений в кадре: Такахата стремится прежде всего уловить суть персонажей и ситуаций, чтобы точно передать их на экране. Его интересует что-то личное и сокровенное, а не героизм. Возможно, именно поэтому он «японский» аниматор в большей степени, чем его коллеги.

МЕЛОМАН С ОБРАЗОВАНИЕМ

Если Миядзак создает собственные сценарии, то Такахата, напротив, предпочитает брать за основу сюжеты уже существующих работ и воссоздавать их в анимации. Например, он создал несколько аниме-сериалов для студии Nippon Animation по мотивам классических произведений мировой молодежной литературы: «Хайди» (1974), «3000 лиг в поисках матери» (1976) и «Анна из Зеленых Мезонинов» (1979). Он также перенес на экран некоторые рассказы японских писателей: «Могила светлячков» Акиюки Носаки и «Госю-виолончелиста» Кэндзи Миядзавы. Ему также удастся собрать в единое целое на экране вселенные, созданные мангаками, а ведь повествование в них часто не имеет структурной связи. Он берет за основу шуточные комиксы и наполняет их личными воспоминаниями. Такая тенденция прослеживается в легких комедиях «Хулиганка Тиэ», «Еще вчера» и «Наши соседи Ямада». Единственная его работа, в основе которой лежит оригинальная история, — это «Помпоко: Война танuki в период Хэйсэй», сказка об экологии и уничтожении лесов. Такахата берет на себя полную ответственность за адаптируемые им сюжеты и вносит в них изменения в зависимости от формата или его личных убеждений.

Возможно, это трепетное отношение к текстам было связано с его изучением французской литературы? Как бы то ни было, после окончания университета Такахата работает в Toei Animation и стремится к тому, чтобы достичь уровня мультипликатора Поля Гримо. Несомненно, в той же степени, что и созданием фильмов, он был увлечен и поэзией Жака



Превера. Любовь к литературе в итоге вдохновила его на публикацию книги, посвященной его любимым анимационным работам, среди которых «Сказка сказок» (1979) русского мультипликатора Юрия Норштейна или «Человек, который сажал деревья» (1987) канадца Фредерика Бака, адаптировавшего книгу Жана Жионо. Он организовывал выставки и участвовал в конференциях, чтобы показать культурное значение рукописных свитков эмакимоно XII века, которые использовались в качестве иллюстраций к древним японским романам и повестям. Считая эти свитки с японскими рисунками предшественниками анимации, Такахата посвятил им книгу¹. Кроме активной деятельности по популяризации анимации как специфического

¹ Juuni Seiki no Animeeshon, изд-во Tokuma Shoten, 1999.



медиа с собственной историей и художниками, Такахата также уделяет много внимания музыке. Будучи меломаном, он посвятил изучению музыки целый анимационный фильм («Госю-виолончелист», 1982), в котором представляет классическую музыку японской публике. Перед созданием аниме он почти полностью записал саундтрек. Впоследствии Такахата отвечал за музыкальное сопровождение нескольких фильмов Ghibli, в том числе и «Ведьминой службы доставки».

ПРИДИРЧИВЫЙ РЕЖИССЕР

В отличие от других режиссеров, которые заняты в основном сценарием или раскадровкой и не заинтересованы в участии в других этапах производства, Такахата очень разборчив во всем, что касается художественной реализации его анимационных проектов. Во время работы над «Принцем Севера» он просил художников объяснять поведение персонажей чувствами, а не изображать их такими только потому, что это кажется интересным. Ему удалось добиться художественной связности произведения, не существовавшей до этого в японских студиях.

Особое внимание режиссер уделяет техническим деталям: так, при создании «Могила светлячков» Такахата посчитал, что целлулоид, в то время использо-

вавшийся в производстве анимации, был не лучшим способом воссоздать то, что он задумал. Впоследствии он использовал ранее неизвестную технику компьютерной раскраски, чтобы добиться почти акварельного изображения «Соседей Ямады», а в своем последнем фильме («Сказание о принцессе Кагуя») стремился расширить границы анимации, усилив взаимосвязь между персонажами и декорациями, добавив в изображения много белого цвета — как в традиционных гравюрах, где пустота более красноречива, чем цветные элементы. Для съемок этого аниме специально была построена новая студия в нескольких минутах езды от главного здания Ghibli.

Помимо внимания к техническим вопросам, Такахата очень придирчив и к реалистичности изображения. Чтобы сделать Альпы в «Хайди» более правдоподобными, он вместе с командой отправился на разведку в Швейцарию, что в то время было редкой практикой в мультипликации. Это стремление к практически документальной передаче изображения мы можем увидеть в единственном фильме, снятом Такахатой на реальной местности, — «История каналов Янагавы». Цель режиссера — показать тесную взаимосвязь между человеком и окружающей средой, отношения, которым угро-

жают растущая урбанизация и равнодушные к природе.

Такое внимание к деталям вызывает необходимость у других аниматоров постоянно находиться рядом с Такахатой, чтобы вовремя получать объяснения и замечания по работе. Так, когда Ёсиаки Нисимура был назначен продюсером «Сказания о принцессе Кагуя», ему объяснили, что для работы над анимационным фильмом ему придется буквально жить с режиссером.

Стремление к тотальному контролю и перфекционизм Такахаты зачастую контрастируют с его свободолобивой стороной: работая в студии Тоей, он избрал систему волонтерства для фильма «Принц Севера», а во время съемок «Госю-виолончелиста» почти все участники команды были волонтерами и работали над картиной в свое свободное время на протяжении шести лет. Уже после основания Ghibli режиссер начал уделять больше внимания бюджету, необходимому для финансирования фильмов и карьерного роста, который позволил бы получать средства для выплаты зарплаты работникам студии. Тем не менее кажется, что в последние годы работы он наконец перестал так сильно беспокоиться.

РАЗОЧАРОВАННЫЙ ДОБРЯК

В каждой из своих работ Такахата стремится как можно более правдиво изобразить элементы повседневной жизни, чтобы зритель мог отождествлять себя с персонажами. Чтобы вызвать сочувствие у зрителей, критически важно показать жизнь деревни, которую впоследствии предстоит защищать Хольсу. Вместе с Хайди мы узнаем, как жить в горах, а с семьей Таэко из «Еще вчера» — как есть ананас (во время выхода картины на экраны он еще был экзотическим фруктом в Японии). Предметы и мелочи повседневной жизни становятся эмоционально насыщенными символами — как, например, праздники, которые тануки больше не празднуют в конце «Помпоко: Война тануки в период Хэйсэй», или пустая коробка из-под конфет, которая становится урной для праха Сэцую.





Благодаря контрасту реализма повседневных сцен и лирических эпизодов Такахата добивается того, чтобы сюжет оказывал эмоциональное воздействие на зрителя. Так, призраки Сэйти и Сэцуко, находящиеся рядом с детьми, подсознательно все еще живы для нас, но при этом мы все равно осознаем хрупкость их существования. В мультфильме «Наши соседи Ямада», чтобы продемонстрировать сплоченность семьи, несмотря на все мелкие ссоры и недоумения, режиссер превращает ее в бобслейную команду, преодолевающую все повседневные препятствия и в финале улетающую на фейерверке.

С годами, по мере того как меняется видение самого Такахаты, метаморфические сцены становятся все более масштабными, например в «Помпоко: Война тануки в период Хэйсэй», «Наших соседах Ямада» или «Сказании о принцессе Кагуя». В этом можно про-

честь стремление превзойти разочарование в действительности: лучшее остается в прошлом, будь то краткий момент радости со светлячками, прежде чем наутро они умрут, прогулки с детьми в горах, прежде чем Кагуя или Хайди будут вынуждены уехать жить в город, или образ самой Японии, которая теперь существует только в воспоминаниях Таэко.

Одновременно реалистичные и поэтичные, фильмы Такахаты — это отражение жизни общества, которое склонно терять связь со своим окружением, историей и традициями. Такой же пессимист, как и Миядзаки, режиссер так и не находит способа сделать свои фильмы такими же легкими, как работы его товарища, чтобы публика могла оценить его творчество по достоинству. •

«Принц Севера»

© 1968, Toei Company, LTD. All rights Reserved.

«Хайди — девочка Альп»

© ZUIYO CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

«Анна из Зеленых Мезонинов»

© NIPPON ANIMATION CO., LTD. «Anne of Green Gables»™ AGGLA

«Госю-виолончелист»

© 1975 MIYAZAWA Kenji / Ō Production





В НАЧАЛЕ БЫЛО...



До Ghibli
Студия Ghibli
«Навсикая из Долины ветров»
«Небесный замок Лапута»



ДО GHIBLI

Автор: Бунтави Сувилай

В 1963 году, когда Миядзаки пришел работать в Toei, студия начала снимать не только полнометражные мультфильмы, но и все больше и больше аниме-сериалов для телевидения. В результате команда столкнулась с колоссальным объемом работы. Сотрудники начали конфликтовать с руководством по поводу условий труда. Чтобы подстроиться под интенсивный темп работы над еженедельным аниме-сериалом, за разработку которого отвечал Осама Тэдзука, команды должны были приспособиться к работе с системой ограниченной анимации¹ (используемой, например,

¹ Ограниченная (или лимитированная) анимация — это набор приемов, которые сокращают время производства произведения. Например, при таком подходе используется более схематичный рисунок и отсутствуют фазовки (промежуточные кадры с фазами движения). — *Прим. ред.*



в американских мультсериалах от студии Hanna-Barbera). При этом на тот момент в Toei работали в первую очередь художники, пришедшие в профессию благодаря своему увлечению фазовой анимацией, передачей движения. В этой конфликтной обстановке Миядзаки знакомится с Ясуо Оцукой и Исао Такахатой — двумя яркими работниками, которые впоследствии станут его наставниками. Чтобы смягчить обстановку, студия предлагает Оцуке снять фильм в соответствии с его собственным видением. Команда набирает волонтеров и создает совершенно новый творческий процесс. Такахата принимает участие в качестве режиссера, а Миядзаки — главного мультипликатора. Оцука участвует в создании фильма в качестве режиссера анимации. Все решения по работе над картиной принимает сама команда, что объясняет многочисленные задержки по срокам и тот факт, что на создание фильма ушло три года. Каждый может свободно высказывать собственное мнение, но работа над фильмом продвигается только благодаря компрессу, найденному командой перфекционистов.

Во время этого проекта Оцука, Такахата и Миядзаки знакомятся и начинают работать вместе. Они находят новые методы постановки, выводят на первый план темы, которые важны для них самих, и прорабатывают идею мультфильма, предназначенного для взрослой аудитории. Будучи пацифистами, художники создают полнометражный мультфильм, показывающий бессмысленность войны во Вьетнаме. Это один из первых независимых аниме-фильмов, так как при его разработке не учитывалось личное мнение продюсеров. Несмотря на весь вложенный труд, «Принц Севера» (1968) стал коммерческим провалом студии. Тем не менее творческая свобода при создании этого проекта ложится в основу многих последующих изменений в японской анимации и дает ощущение независимости троице мужчин, которые неоднократно работают вместе над аниме-сериалами и художественными мультфильмами до основания студии Ghibli. Когда в 1969 году Оцука уходит из Toei Animation и начинает работать в A Production, Миядзаки и Такахата следуют его примеру и в 1971 году также покидают компанию, в которой начали свою карьеру. •

© 1968 Toei Company, LTD. All rights Reserved.

СТУДИЯ GHIBLI

Автор: Жерсанд Боллю

Основанная на желаниях и стремлениях Хаяо Миядзаки и Исао Такахаты, художественная политика студии Ghibli отражает оригинальный дух United Artists — выдающегося американского сообщества, основанного на рубеже 1920-х годов Чарли Чаплином, Дугласом Фэрбенксом, Мэри Пикфорд и Д. У. Гриффитом. Тогда независимые художники впервые обрели возможность воплотить в жизнь свои личные работы — то, что ранее отняли крупные голливудские мейджоры. Шестьдесят лет спустя Стивен Спилберг продолжил эту идею, создав Amblin Entertainment, предтечу будущей студии DreamWorks. На фоне конкурентов, одержимых бездушной штамповкой новых работ, Ghibli на протяжении вот уже трех десятилетий выделяет то, что она создает все условия, чтобы авторы могли воплощать свои художественные идеи. Работы студии привлекают внимание зрителей по всему миру к теме экологии и благотворительности, разрушая многие стереотипы о японской анимации.

ПЕРВЫЕ ШАГИ

История студии Ghibli начинается еще в первой половине 1980-х годов, когда японские кинотеатры

захватывает волна научно-фантастических анимационных фильмов, ориентированных на взрослую аудиторию: «Галактический экспресс 999», «Кобра», «Макросс», «Аркадия моей юности».

Стремясь завоевать рынок, издательство Tokuma поручает Хаяо Миядзаки снять амбициозный художественный мультфильм. Молодой режиссер, имеющий богатый опыт работы над различными телевизионными аниме-сериалами, полон идей о том, как может выглядеть проект. Один из предложенных им вариантов сценария в конце 1990-х ляжет в основу «Принцессы Мононоке». Поступая осторожно, а может и легкомысленно, инвесторы выбирают для экранизации не этот сценарий, а «Навискаю из Долины ветров» — мангу, публиковавшуюся в ежемесячном журнале Animage и нашедшую большой отклик у аудитории.

Друг Миядзаки Исао Такахата, получивший повышение до продюсера, несмотря на отсутствие опыта в этой сфере, начинает поиски студии для реализации идеи. Его выбор падает на студию Torcraft (одна из известных работ — «Последний единорог»), основанную в начале 1970-х одним из работников, ушедших из Toei Animation.

Сюжет «Навискаю из Долины ветров» погружает нас в ставший ядовитым мир, в котором принцес-



са рискует всем, что у нее есть, чтобы защитить свою долину от внешних агрессоров. Миядзаки стремится привлечь внимание зрителя к несправедливому и ничем не оправданному разрушению человеком окружающей среды. Главная цель героини — защитить природу, жизнеспособность которой часто ставится под угрозу. Вдали от ограниченного человеческого мира она бродит по ставшему непроходимым лесу и пытается понять логику экосистемы, ставшей смертельно опасной даже для собственных обитателей. Общение с природой дает ей почти мистическое понимание живых существ. Героиня является ярким собирательным образом самоотверженной молодежи, заботящейся о мире вокруг себя, символом защиты окружающей среды, страдающей от человеческой алчности и жадности. Подчеркивая несоответствие между незначительными причинами, побуждающими некоторых людей вредить природе, и необратимыми последствиями этих действий, Миядзаки призывает зрителей задуматься о самом процессе разрушения природы. Адаптация «Навискаи из Долины ветров», работа над которой началась летом 1983 года, была показана в кинотеатрах в марте 1984 года и собрала у экранов почти миллион японских зрителей.

«Ghibli создает благоприятные условия для художественного развития своих авторов».

В Tokuma воодушевлены теплым приемом картины критиками и зрителями. Издательство хочет сразу же приступить к новому проекту, однако этим планам не суждено сбыться: из-за катастрофически неграмотного менеджмента студия Торстафт оказывается на грани банкротства. Миядзаки и Такахата решают дать свободу своим желаниям и предлагают основать независимую студию для работы над новым проектом — так в июне 1985 года появляется студия Ghibli. В это время «Небесный замок Лапута» уже находится на стадии производства.

Арабское слово «гибли», вынесенное в название студии, означает ветер пустыни Сахары, более известный как сирокко. Этот термин использовался итальянскими пилотами времен Второй мировой войны для обозначения самолетов своей разведки. Выбрав такое название для новой студии, увлеченный авиацией Миядзаки таким образом как бы демонстрирует свое желание вдохнуть новую жизнь в анимацию, поменять в ней направление ветра. Такахата, в свою очередь, хотел дать студии какое-нибудь другое название, звучащее по-японски, например «Мастерская Мусасино», однако оно не прижилось.

«Небесный замок Лапута» — добрая сказка, описанная Миядзаки как «научно-фантастический роман, написанный в конце XIX века», берет свое начало из юности аниматора, зачитывавшегося «Путешествиями Гулливера» Джонатана Свифта, с его островом в небе, а также мангой Тэцуэди Фукусимы «Пустынный дьявол», опубликованной в начале 1950-х годов, по сюжету которой драгоценный камень дает возможность парить в воздухе. В процессе производства название картины несколько раз меня-



ется (от «Пазу и тайна летающего камня» до «Пазу и летающая империя»), а на разработку уходит вдвое больше времени, чем на «Навискаю из Долины ветров». Цель этого забавного и динамичного аниме состоит в том, чтобы примирить все поколения зрителей одним универсальным произведением, лишенным всякого цинизма. •

«Нависка из Долины ветров»

©1984 Nibariki — GH

«Небесный замок Лапута»

© 1986 Nibariki — Tokuma Shoten

«НАВСИКАЯ ИЗ ДОЛИНЫ ВЕТРОВ»

«Навсикая из Долины ветров» — это своеобразный краеугольный камень анимации, который с помощью яркого образа то притесненной и поработанной, то яростной и возмущенной природы заставляет зрителей задуматься о разрушении окружающего мира и показывает, какие незначительные и ничтожные причины заставляют людей уничтожать природу, что приводит к необратимым последствиям. Это классика, актуальная во все времена.

✿ Автор: Жерсанд Боллю

В «Навсикая из Долины ветров» сосредоточено все мастерство Хаяо Миядзаки. В этой работе можно встретить основные темы, характерные для творчества режиссера на протяжении всей его карьеры (тема защиты окружающей среды, варварского безумия человека, отказа от манихейства), а также мотивы, которые в будущем станут визитной карточкой его картин (харизматичная молодая героиня, кадры с авиацией в воздухе, эстетичное чувство прекрасного).

Некоторые считают, что полнометражный мультфильм слишком упрощен по сравнению с оригинальной мангой, созданной тем же автором. Однако по какой-то причине все забывают, что производство началось после публикации только двух томов из семи, вышедших с 1982-го по 1994 год в журнале Animage, и только позже полная версия развернет масштабную сюжетную линию. Несмотря на то что «Навсикая» возникла еще до основания студии Ghibli, она полностью оправдывает свое присутствие на страницах

этой книги тем, что ее феноменальный успех в Японии (миллион зрителей) напрямую повлиял на создание упомянутой студии. А прежде всего она достойна упоминания потому, что стала первым по-настоящему личным проектом мультипликатора, который до этого выходил в широкий прокат только с одной своей работой — «Люпенем III: Замок Калиостро». Миядзаки участвует в создании проекта буквально во всех направлениях: придумывает оригинальный сюжет, разрабатывает дизайн персонажей, создает сценарий, занимается постановкой и режиссурой.

КОНТЕКСТ СОЗДАНИЯ

Мы не можем полностью понять личность режиссера, рассмотрев только это потрясающее аниме, выпущенное в 1984 году. Оно углубляет сюжет, раскрывает персонажей и затрагивает экологические проблемы, поднятые в аниме-сериале «Конан — мальчик из будущего», снятом шестью годами ранее, а кроме того, идейно предвосхищает появление не менее великолепной «Принцессы Мононоке», вышедшей на экраны тринадцать лет спустя.

На создание «Навсикая из Долины ветров» Миядзаки «вдохновила» катастрофа в сфере здравоохранения: в 1910-х годах крупный нефтехимический завод Chisso обосновывается в Минамате, прибрежном городе на острове Кюсю, и без раздумий сбрасывает тонны тяжелых металлов в океан, в том числе ртуть. Последствия ужасают: почти 900 смертей, тысячи серьезных отравлений и неврологических болезней из-за употребления в пищу зараженной рыбы, а также многочисленные случаи мертворожденных детей и младенцев с пороками развития. Скандал приобретает такую огласку, что государство публично приносит извинения, выплачивает компенсацию жертвам (впрочем, с опозданием), а ООН в 2009 году пытается с помощью Минаматской конвенции ограничить выбросы ртути в окружающую среду. Миядзаки потрясен трагедией, но еще больше его поражает спо-



способность рыб к адаптации в любых условиях: после прекращения рыболовного промысла в загрязненной бухте их популяция резко вырастет всего за несколько лет, несмотря на то что вода отравлена. Действие «Навиская из Долины ветров» происходит в ядовитом лесу с гигантскими насекомыми, захватившими человеческую цивилизацию. Уже сам по себе сюжет вызывает внутреннее беспокойство.

Создавая отважную героиню, решившую защитить свою долину и узнать причину гнева природы, режиссер черпал вдохновение из традиционной японской сказки «Принцесса, любившая насекомых», в которой девушка королевских кровей испытывает большую симпатию к животным, и в частности насекомым. Имя Навискай позаимствовано у финикийской принцессы, которая пришла на помощь главному герою в «Одиссее» Гомера. Последующие аниме «Унесенные призраками» и «Ходячий замок» в значительной степени пропитаны японским фольклором, однако «Навиская из Долины ветров», хоть и имеет литературные отсылки, в отличие от них все же создана на основе более универсального видения мира.



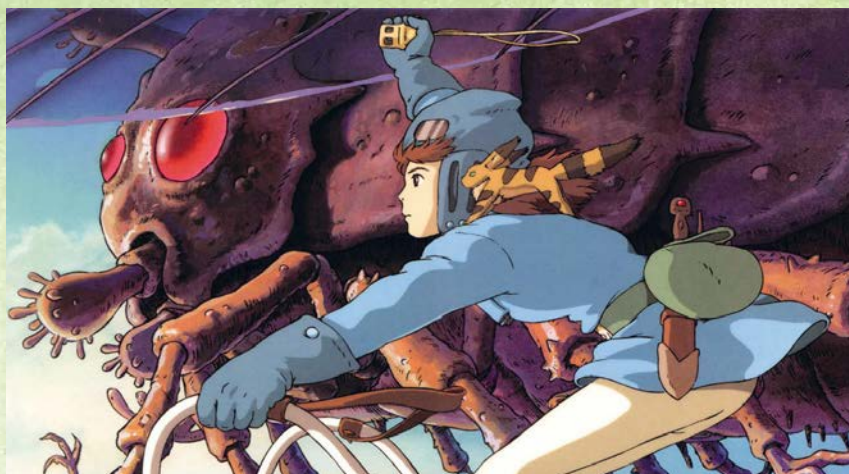
АКТУАЛЬНОСТЬ ВНЕ ВРЕМЕНИ

Сразу же после выхода на экраны приключенческое аниме стало невероятно популярным, спустя более тридцати лет картина не утратила своей актуальности и по сей день остается самым красивым экологическим манифестом из всех, что только можно себе представить. Зрители, которым посчастливилось увидеть ее в кинотеатрах, остались под впечатлением от масштаба и значимости поднимаемых тем: в частности, покойный автор комиксов Мёбнису под влиянием мультфильма назвал свою дочь Навискаей.

«Самый красивый экологический манифест из всех, что только можно себе представить».

Когда-то репутация фильма была если не испорчена, то, по крайней мере, запятнана низкосортным американским монтажом 1980-х годов под названием «Воины ветра» (также эта версия известна под названием «Принцесса звезд»), в котором было вырезано около полчаса экранного времени. Тем не менее «Навиская из Долины ветров» по сей день остается жемчужиной творчества Миядзаки и призывает к сохранению окружающей среды и восстановлению диалога между природой и людьми.

Впрочем, несмотря на миротворческую тему, в картине человечеству не удастся избежать сурового



наказания за свои деяния. Оружие приводит к еще большему беспорядку в природе, и так страдающей от множества вредоносных явлений. Будучи опустошенной, она обязана своим спасением только неисчерпаемым ресурсам, которыми владеет. Экосистема, состоящая из бесконечного множества растительных и животных, осязаемых и изменчивых элементов, она постепенно слабеет по вине горстки людей, стремящихся удовлетворить лишь собственные интересы. Конфликтующие стороны не приходят ни к какому компромиссу, и в итоге все это приводит к драматическому исходу.

И все же «Навиская из Долины ветров» дарит зрителям надежду на мирное завершение конфликта благодаря образу главной героини. Она становится символом новых поколений, которые осознанно подходят к проблеме экологии и защиты окружающей среды. •



«НЕБЕСНЫЙ ЗАМОК ЛАПУТА»

1986, ХАЯО МИЯДЗАКИ

Успех «Навискаи из Долины ветров» в 1984 году положительно повлиял на политику компании Tokuma, в первую очередь относительно производства анимационных фильмов. Летом 1986 года одновременно с созданием дочерней компании, которая возьмет на себя функции студии Ghibli, в кинотеатрах Японии был показан еще один важный для фильмографии Хаяо Миядзаки мультфильм — «Небесный замок Лапута».

✿ Автор: Ромен Даснуа

История создания «Небесного замка Лапута» берет свое начало еще в подростковых годах Хаяо Миядзаки. В то время он увлекался фантастическими приключенческими повестями: от «Путешествий Гулливера» до «Пустынного дьявола» Тэцудзи Фукусимы — манги, действие которой происходит в жутких местах Африки. В этих лите-

ратурных увлечениях Миядзаки запомнится идея плавучего города и медальона с магическими способностями. Необычайно восприимчивый к западным историям с их паровыми машинами, сказочными героями и грандиозными декорациями, Хаяо Миядзаки, повзрослев, приступает к работе над проектами, сюжетные линии которых будут близки к эстетике классиков авангардной литературы XIX и XX веков





во главе с Жюлем Верном и Артуром Конаном Дойлом. Сложно не увидеть сходство «Небесного замка Лапута» с аниме-сериалами «Конан» или «Великий детектив Холмс» — оно считается как визуально, так и с точки зрения сюжета. Увлечение западной культурой, уже присутствующее в «Навискае из Долины ветров», обретет еще более четкую форму в самой первой работе, официально выпущенной студией Ghibli.

«Увлекательное семейное приключение, наполненное юмором и неожиданными сюжетными поворотами».

Черпающий вдохновение из самых разнообразных источников и легко узнаваемый благодаря запоминающимся персонажам, «Небесный замок Лапута» буквально создан для того, чтобы понравиться как можно большей аудитории зрителей. Аниме отличается невероятно детальный подход к производству, разработанный продюсером картины Исао Такахагой: во время подготовки мультфильма он отправил съемочную команду в Уэльс, в шахтерский городок Рондда. Во время этой поездки Миядзаки отметил острую социальную напряженность среди шахтеров.

«Небесный замок Лапута» сыграл важную роль в увеличении популярности «Навискае из Долины ветров», которая поднимает ту же центральную проблему, но является более интеллектуальным и менее

эпически зрелищным аниме. Поместив в центр сюжета двух детей и перенеся действие в воздушные локации, столь же фантастические, сколь и завораживающие, Хаяо Миядзаки создает увлекательное семейное приключение, наполненное юмором и неожиданными сюжетными поворотами.

Если говорить о саундтреке, то это уже второй проект после «Навискае из Долины ветров», в котором Миядзаки сотрудничает с Дзё Хисаиси. Неудивительно, что, как и в «Навискае», музыкальное сопровождение, хоть и не слишком часто присутствует в аниме, но все же производит неизгладимое впечатление на зрителей и запоминается своими великолепными мелодиями с участием даже детского хора. Для показа в США почти пятнадцать лет спустя музыка была полностью переработана по просьбе дистрибьютора, которому казалось, что фильм слишком «молчаливый». Дзё Хисаиси согласился при одном условии: полностью переписать оркестровку и впоследствии дописать еще почти 50% музыкального сопровождения. Пусть пуристы и скандалят, однако этот саундтрек остается одним из самых красивых из всех, созданных для студии Ghibli! •



© 1986 Nibariki — Tokuma Shoten






ГЕНИИ АНИМАЦИИ



Трудности и первые успехи
«Могилы светлячков»
«Мой сосед Тоторо»
«Ведьмина служба доставки»



ТРУДНОСТИ И ПЕРВЫЕ УСПЕХИ

✦ Автор: Жерсанд Боллю

«Н

ебесный замок Лапута», первый фильм, снятый под именем студии Ghibli, имел заслуженный успех в год своего выпуска в Японии (август 1986 года), а с годами приобрел поистине культовое значение. После его оглушительного успеха студия колеблется, выбирая тему для следующего проекта. Миядзаки предлагает создать историю о семье, поселившейся на опушке леса, где обитает фантастическое существо, но продюсеры отказываются от этой идеи в пользу короткометражного фильма... но постепенно возвращаются к полнометражному формату.

В свою очередь, Такахата предлагает адаптировать малоизвестный рассказ, опубликованный в конце 1960-х годов: в нем двое детей пытаются выжить в Кобе, разрушенном бомбардировками времен Второй мировой войны. Было принято решение продюсировать оба мультфильма одновременно: так появляются «Мой сосед Тоторо» Миядзаки и «Могила светячков» Такахаты. Первый из них — это аниме, посвященное детству и природе. Благодаря поэтич-

ности сюжета оно переносит зрителя в волшебную вселенную в романтической сельской местности 1950-х годов, в которой время как будто остановилось. Вторая работа — это яростно антимилитаристское произведение, наполненное страданиями, яркий памфлет, в котором несправедливость может вызвать только возмущение. Два мультфильма появились одновременно и благодаря смелым идеям сразу же стали классическими работами студии.

Производство обеих картин осложняло то, что на карту была поставлена прибыль, полученная от предыдущих сборов, в то же время творческая команда должна была разделиться на две части, чтобы нарисовать оба аниме, которые будут выпущены одновременно в апреле 1988 года и будут вместе показываться в кинотеатрах. Публика осталась не в сильном восторге от мультфильмов, но их тепло встречают критики, и репутация студии все же укрепляется благодаря множеству наград, а «Мой сосед Тоторо» приносит значительный доход за счет большого спроса японцев на мерчандайзинг. Заглавный герой, этот ставший знаменитым зверек, мгновенно становится





талисманом студии Ghibli и с этого момента будет появляться в заставке перед каждым аниме студии, точно так же как забавная лампа Лухо Jr., прыгающая на экране перед каждым показом работ Pixar.

«Тоторо мгновенно становится талисманом студии Ghibli».

Первым коммерческим успехом студии Ghibli стал полнометражный мультфильм «Ведьмина служба доставки», который летом 1989 года собрал 2,6 миллиона зрителей на территории японского архипелага. Это экранизация детской книги, написанной Эйко Кадоно. Изначально режиссерское кресло должен был занять начинающий режиссер Сунао Катабути («Чудо Май-Май»), однако известность Миядзаки вселяла в инвесторов такую уверенность, что впоследствии режиссером назначили именно его.

Сделав Катабути своим ассистентом, автор «Тоторо» берется за адаптацию рассказа об эмансипации девочки-ведьмы, красивой истории о трудностях молодых японок в обретении независимости. Несмотря на напряженность, возникшую из-за недовольства автора книги (из-за изменений, внесенных Миядзаки в сюжет, она угрожает отказом от участия в проекте, даже если он находится только на стадии раскадровки), фильм дает студии возможность обустроить-

ся в более просторном и комфортном помещении, спроектированном самим Миядзаки (1100 м² вместо 300 м² ранее), повысить заработную плату команде и, главное, привлечь к работе постоянных художников, которые будут работать над проектами с самого начала и до тех пор, пока команда не наберется опыта и навыков, чтобы обойти конкурентов. Помимо этого, в самой студии появляется возможность профессионального обучения, призванная привлечь еще больше талантов. Наконец, в качестве продюсера к студии Ghibli присоединяется Тосио Судзуки, бывший главный редактор Animage, впоследствии он будет занимать должность руководителя с 1991 по 2008 год. Следует отметить, что в 2014 году «Ведьмина служба доставки» получит еще одну экранизацию, на этот раз это будет фильм с натурными съемками, созданный под руководством Симидзу Такаси («Проклятие»). •

«Могила светлячков»

© 1988 Akiyuki Nosaka/Shinchosha Company. All Rights Reserved.

«Мой сосед Тоторо»

© 1988 Nibariki — G

«Ведьмина служба доставки»

© 1989 Eiko Kadono — Nibariki



«МОГИЛА СВЕТЛЯЧКОВ»

1988, ИСАО ТАКАХАТА

«Могила светлячков» — самая «взрослая» работа студии Ghibli, человечная и сурово-реалистичная. В самом начале герой холодно произносит: «В ночь на 21 сентября 1945 года я умер» — пролог, который звучит больше как эпилог. Фильм мгновенно потрясает зрителей.

➡ Автор: Гвенаэль Жаке

«Могила светлячков» — это почти автобиографический рассказ Носаки Акиюки, опубликованный в 1967 году. Разница между реальностью и вымыслом заключается лишь в том, что в отличие от создателей аниме автор произведения — живой свидетель ужасов войны. В 1945 году в Японии мать четырнадцатилетнего Сэйти и его четырехлетней сестры Сэцуко погибает во время бомбардировок Кобе, а их отец больше не отвечает на письма, которые семья шлет ему на корабль. Поселившись у тети, у которой уже есть двое детей, сироты понимают, насколько невыносимой становится жизнь в такие трудные времена. Вновь брошенные на произвол судьбы, они находят временное убежище у реки. Будучи старшим, Сэита старается не падать духом и заботиться о младшей сестре, которая даже при таких обстоятельствах по-прежнему остается четырехлетним ребенком и нуждается в заботе, хотя

зритель хорошо видит, что она понимает ситуацию. К сожалению, каждый раз недоедая, она будет тихо и медленно умирать. Название фильма отсылает к тому эпизоду, в котором дети приносят светлячков в свою пещеру, чтобы те дали им свет. На следующий день Сэцуко находит их мертвыми. Потрясенная, она раскапывает для них могилу, а затем признается брату, что тетя рассказала ей, что их мама тоже умерла.

Носака Акиюки отклонял все просьбы о «живой» экранизации рассказа до тех пор, пока не пришло предложение от Такахаты. Ему казалось, что маленькая девочка не сможет так естественно сыграть такую сложную роль. Еще больше он сомневался в том, что можно будет воссоздать точную местность Санномии — района Кобе, где разворачивается история. Все опасения постепенно рассеялись. Такахата признался автору в том, что, поскольку он никогда не рисовал в анимации людей младше пяти лет, он не был уверен, что справится с этой задачей. Результат доказывает обратное, а слаженность визуала показы-



вает, что выбор режиссера все же был верным. Исао Такахата также настаивал на том, чтобы главных героев мультфильма озвучивали актеры того же возраста, что и персонажи, — это стало дополнительным испытанием при создании картины. Так как действие произведения происходит в Кобе, необходимо было искать детей именно в регионе Кансай — для того чтобы найти ребенка с нужным диалектом. Поскольку Аяно Сираиси (играющая Сэцуко) не могла профессионально озвучивать персонажа, Такахата принял решение работать в обратном порядке: сначала записывались фразы ребенка, а уже потом рисовались озвучиваемые сцены. От аниматоров требовалось как можно лучше придерживаться озвучки, что было для них непривычно и достаточно сложно.

МНОГОЗНАЧНОЕ НАЗВАНИЕ

В японском названии аниме *Hotaru no Mura*, пишущемся как 火垂るの墓, слово *hotaru* («светлячок») обозначается двумя иероглифами вместо одного, обычно используемого для этого насекомого (螢). Первый (火, *hi*) символизирует огонь, а второй (垂, *tageru*) — падение. Такой выбор можно объяснить не только кремацией одного из главных героев в конце, который таким образом исчезает в дыму, но и тем, что с его помощью показана мимолетная жизнь светлячков, этих капель света. Поскольку иероглиф не обозначает количество светлячков, автор может говорить как об одном, так и о нескольких насекомых, тем самым метафорически отсылая к хрупкости и недолговечности всякой жизни во время войны и к тому изобилию света, которое светлячки дарят двум детям в пещере.

*«Это не просто
антивоенный памфлет —
это история о выживании
и о взаимопомощи
внутри семьи».*

ВНЕ ФИЛЬМА

Интересным будет рассказать несколько забавных историй о фильме: например, конфеты в фирменной коробке, которые ест Сэцуко, на самом деле не продавались кондитерской фирмой Sakuma вплоть до 1949 года. Образ этой сладости был настолько запоминающимся, что считается практически третьим персонажем в истории. Поэтому после выхода фильма Sakuma решили снова начать продавать конфеты с оригинальным дизайном упаковки и даже создали версию коробки с портретом Сэцуко. Эти конфеты продаются в Японии по сей день. Другой интересный факт заключается в том, что первоначальный показ фильма не обошелся без трудностей. Созданная и показанная одновременно с «Моим соседом Тоторо», «Могила светлячков» не сразу нашла свою целевую аудиторию, в то время состоявшую в основном из родителей с детьми, которые часто уходили из зала до начала показа второго фильма. Только со временем эта работа начнет приносить прибыль.



Как и любая работа о войне, «Могила светлячков» вызвала немало споров. В Южной Корее этот художественный фильм так и не был показан в кинотеатрах — правительство считало, что мультфильм оправдывает вступление Японии в войну. Хотя фильм часто называют антивоенным памфлетом, Такахате приходится защищать свою работу, говоря, что он всего лишь хотел создать аниме о трагедии. Сам он видит в «Могилах светлячков» историю о выживании и взаимопомощи внутри семьи. •



© 1988 Akiyuki Nosaka/Shinchosha Company.
All Rights Reserved



«МОЙ СОСЕД ТОТОРО»

1988, ХАЯО МИЯДЗАКИ

Ещё до того, как стать настоящим символом студии Ghibli, «Мой сосед Тоторо» стал самой кассовой работой в фильмографии Миядзаки. Сложно поверить, что, когда аниме только вышло на экраны, японские зрители старательно избегали его сеансы, не понимая, как этот детский мультфильм можно показывать вместе с тяжелой и серьезной «Могилой светлячков». Прошли годы, и сегодня эта яркая, добрая история, неоднократно показанная по телевидению, вызывает восторг у детей по всему миру и даже разбирается на уроках музыки в некоторых школах.

✎ Автор: Гвенээль Жаке

За рулем петляющего по дороге фургона, перевозящего коробки с вещами, сидит господин Кусакабэ, рядом с ним расположились две его дочери — Мэй и Сацуки (девочкам по четыре и десять лет). Они переезжают в симпатичный традиционный деревенский дом, чтобы быть ближе к матери, прикованной к койке в ближайшей больнице. Играя в саду, Мэй знакомится с маленьким полупрозрачным ушастым существом, бежит за ним через кустарники и оказывается перед гигантским камфорным деревом, логовом «лесного духа».

ВАЖНОСТЬ ПОВСЕДНЕВНОСТИ

Миядзаки хочет подчеркнуть пасторальную эстетику простой жизни, которую он прекрасно знал по детству, проведенному в японской глубинке 1950-х годов,

но при этом мультипликатор стремится придать ей вневременной характер, который мог бы привлечь молодое поколение. Так, дети в аниме знают, как играть и развлекаться, необязательно при этом имея телевизор или видеоигры — они находят радость в том, что их окружает. Хаяо Миядзаки наполнил «Моего соседа Тоторо» магией повседневности и беззаботностью детства, успокаивающими и привычными элементами японской жизни (как, например, религиозные обряды буддизма и синтоизма) и красотой окружающего мира. Эта сказка о природе в какой-то степени автобиографична для Миядзаки: его мать тоже провела девять лет в постели из-за туберкулеза позвоночника. Даже если эта болезнь и не упоминается в фильме, она в любом случае подразумевается, когда речь заходит о госпитализации госпожи Кусакабэ.





ТОТОРО И СВЕТЛЯЧКИ

Сложнее, чем само производство «Моего соседа Тоторо», было только его финансирование: когда Миядзаки представил коллегам свою идею будущего проекта — детской сказки об очаровательном лесном монстре, который становится другом семилетней девочки, — никто не хотел вкладывать в нее свои деньги. Сегодня очевидно, что таким особенным мультфильм делают именно постановка и качество анимации, однако в то время у инвесторов не возникало даже мысли об этом. Тогда Миядзаки еще не обрел своей нынешней популярности, к тому же не существовало ни одноименной манги, ни романа-бестселлера («Мой сосед Тоторо» был оригинальной задумкой), которые могли бы убедить инвесторов в успехе картины.

Тосио Судзуки, задачей которого был поиск инвесторов, пришла идея убить двух зайцев одним выстрелом — он предлагает снять не один мультфильм, а два. Таким образом, производство «Моего соседа Тоторо» было запущено одновременно с началом работы над «Могилой светлячков». Работа Такахаты, в которой за основу взят известный полувавтобиографический рассказ Носаки, имеет педагогический потенциал, а потому может привлечь школьных учителей, которые решат отвести детей в кино на эту поучительную картину, а затем великодушно разрешат школьникам посмотреть и второе аниме, показываемое следом, более непосредственное и отвлекающее от тяжелых тем. Однако в реальности все оказалось совсем иначе... Впрочем, в итоге оба фильма собрали 800 000 зрителей за пять недель проката, что даже по сегодняшним меркам является отличным показателем для полнометражных анимационных фильмов, не говоря уже о том времени.

РАБОТА ХУДОЖНИКОВ

Команда мультипликаторов разделилась, чтобы работать над двумя проектами одновременно: половина сотрудников трудилась в бывшем помещении Ghibli, другая половина — в студии, расположенной в десяти метрах от него, в здании, которое на тот момент все еще строилось и было сдано только 1 апреля 1987 года. Изначально обе команды пытались ужиться вместе в первой студии. Для той части художников, которые занимались «Моим соседом Тоторо», были приготовлены всего три стола: один для Миядзаки (как режиссера), другой для Ёсихару Сато (как директора по анимации) и последний для Кад-



зуо Оги (как художественного руководителя). Чтобы расширить сценарные возможности, было принято решение отказаться от семилетней героини и ввести в сюжет сразу двух детей — девочек четырех и десяти лет. Чтобы продать проект спонсорам, Судзуки преподнес его как короткометражный мультфильм продолжительностью чуть менее часа, но в конечном итоге ремарки команды превратили его в полуторачасовое полнометражное аниме, разделенное на четыре основные части, которые распределили между разными командами. Четвертая часть была добавлена в самый последний момент в июне 1987 года по желанию Миядзаки. Очень сжатые сроки работы (менее года) вынудили студию обратиться за помощью к субподрядчикам.

«Хаяо Миядзаки наполнил «Моего соседа Тоторо» магией повседневности и беззаботностью детства».

До этого момента студия Ghibli избегала сотрудничества с производителями мерча и товаров по мотивам аниме, которые использовались как способ получения прибыли мультфильмов. Тем не менее в 1990 году одной компании все же удалось добиться разрешения Миядзаки на производство мягких игрушек Тоторо. С тех пор управление производимыми продуктами мерчандайзинга четко регламентировано и не должно искажать суть работы: цель состоит в том, чтобы удовлетворить аудиторию, не пытаясь продвигать мультфильм на неподходящих платформах.

«Мой сосед Тоторо» покорила сердца нескольких поколений детей (и взрослых!) благодаря своей реалистичности. Конечно, в фильме представлены воображаемые существа, но Тоторо появляется не для того, чтобы волшебным образом спасти мать Мэй и Сацуко: он приходит в их жизнь для того, чтобы вернуть им надежду.

Коротко говоря, Тоторо — очередное посвящение природе. •



© 1988 Nibariki — G



«ВЕДЬМИНА СЛУЖБА ДОСТАВКИ»

1989, ХАЯО МИЯДЗАКИ

Четвертый полнометражный мультфильм студии Ghibli, выпущенный вскоре после «Моего соседа Тоторо», тоже не считается фаворитом аудитории. «Ведьмину службу доставки» можно назвать «промежуточной» работой из-за ее упрощенного рисунка и легкой проблематики, но тем не менее она остается высококачественным аниме, которое имело глобальные последствия для студии, в те времена все еще изо всех сил пытавшейся добиться успеха.

✧ Автор: Ромен Даснуа

На заре 1990-х годов еще молодая студия Ghibli и два ее основателя полны идей для новых проектов, а две их предыдущих работы, «Могила светлячков» и «Мой сосед Тоторо», имеют заслуженный успех. С годами они станут лишь популярнее, укрепив и без того сильную с самого начала проката репутацию, однако более узнаваемой студия станет только после 1989 года и выхода на экраны «Ведьминой службы доставки». Это аниме, собравшее более двух с половиной миллионов зрите-





оркестровка, созданная Дзё Хисаиси, резко выделяет этот полнометражный мультфильм среди предыдущих работ Миядзаки. Во многих аспектах она предвещает появление «Порко Россо».

«Совершенно новый, свежий мультфильм с незамысловатым сюжетом, предлагающий широкий простор для раскрытия ключевых тем в творчестве режиссера».

лей в Японии и принесшее большие кассовые сборы, укрепит репутацию Ghibli, а кроме того, принесет студии финансовую стабильность, тем самым позволив сменить место производства и привлечь к работе независимых авторов. Тосио Судзуки, продюсер фильмов Хаяо Миядзаки в Tokuma Shoten, работавший над «Навискаей из Долины ветров», уволился из другой студии, чтобы полноценно присоединиться к Ghibli — в 1990 году он стал ее директором.

Несмотря на статус передельного проекта в становлении Ghibli, «Ведьмина служба доставки» даже спустя несколько десятилетий после выхода на экраны воспринимается как второстепенное аниме. Это адаптация популярной детской японской книги, написанной Эйко Кадоно. Сначала экранизацией занимался Сунао Катабути, но в конечном итоге его заменил сам Хаяо Миядзаки. В результате получился совершенно новый, свежий мультфильм, непохожий на предыдущие работы студии. Несмотря на незамысловатый сюжет, он предлагает широкий простор для раскрытия ключевых тем творчества режиссера: от метафоры полета как перехода к взрослой жизни до репрезентации западных ценностей. С точки зрения саундтрека это тоже новое слово в японской анимации: полная

«Ведьмина служба доставки» создана по редким для Японии того времени американским анимационным образцам. Выход аниме стал одним из поводов для подписания договора между Tokuma и Disney о дистрибуции проектов студии Ghibli за рубежом. Хотя «Ведьмина служба доставки» и остается одним из менее любимых фанатами мультфильмов студии, она хранит в своей ДНК все, что способствовало тогдашнему успеху Ghibli, а главное — в ней есть та щепотка легкомыслия, которой иногда так не хватает многим более масштабным аниме студии. •



© 1989 Eiko Kadono — Nibariki





ПЛОДОТВОРНЫЕ ГОДЫ



Время признания
«Еще вчера»
«Порко Россо»
«Принцесса Мононоке»
«Здесь слышен океан»
«Помпоко: Война тануки в период Хэйсэй»
«Шепот сердца»

ВРЕМЯ ПРИЗНАНИЯ

Автор: Жерсанд Боллю

Укрепившаяся репутация студии позволяет ее руководителям один за другим выпускать новые проекты, возглавляемые то Хаяо Миядзаки, то Исао Такахатой. К примеру, в это время выходит аниме «Еще вчера» — ностальгическая хроника молодой девушки, предающейся воспоминаниям о своем детстве, снятая по мотивам манги самого Такахаты, занявшего режиссерское кресло. В июле 1991 года она стала лидером кассовых сборов в Японии. Уже в следующем году следует триумфальный успех «Порко Россо» — аниме, вдохновением для которого послужила страсть Миядзаки к авиации и гидросамолетам (точно так же несколько лет спустя увлечение его друга Джона Лассетера машинами нашло отражение в мультфильме «Тачки»). Затем последовало «Помпоко: Война тануки в период Хэйсэй», летом 1994 года принесшее студии большие кассовые сборы в Японии. Это первый мультфильм Ghibli, созданный с использованием компьютерной графики. В 1995 году студия выпускает музыкальный клип на песню «On Your Mark» рок-дуэта Chage and Aska. Наконец, два года спустя на экраны выходит удивительная «Принцесса Мононоке», эпический рассказ о принце, проклятом демоническим вепрем.

В 1983 году выходит сборник, в котором собраны ранее неизвестные сюжеты различных невыпущенных проектов студии. Среди них встречается сценарий, написанный Хаяо Миядзаки, о принцессе, живущей в лесу с диким зверем. Окрашенный нотками японского фольклора, проект, перекликающийся с «Красавицей и чудовищем», был на время отложен, поскольку спонсоры сочли его слишком мрачным. Десять лет спустя Миядзаки переосмысливает и перерабатывает сценарий после выхода на экраны мультфильма-мюзикла «Красавица и чудовище» студии Disney, получившего премию «Оскар». Сюжет, изначально казавшийся простой сказкой, превратился в мифологическое сказание, а главный герой — в молодого человека, который ищет лекарство от проклятия, жертвой которого он стал.

Производство аниме началось летом 1995-го и заняло два года: никогда еще работа над одним проектом не была для студии Ghibli такой долгой и дорогостоящей. «Принцесса Мононоке» — это амбициозный проект, в котором соединились такие любимые Хаяо Миядзаки темы, как храбрость, самоотверженность, необходимость беречь природу. В сюжете упоминается и Навсикая, только на этот раз действие происходит в прошлом, в период Муромы-



ти (1333–1573), когда Япония переживала серьезные экономические и социальные потрясения. Аниме, обладающее лиричной структурой, виртуозными боевыми сценами и реалистичными, но местами фантастичными и сказочными пейзажами, изображает двух молодых людей, оказавшихся в самой гуще этой ужасной неразберихи.

В Японии выход мультфильма стал настоящим событием — это была первая лента, которая собрала 13,6 миллиона зрителей (то есть посмотреть ее пришел каждый десятый житель страны), тем самым оставив далеко позади рекорд «Инопланетянина», претендовавшего на премию «Оскар» как лучший иностранный фильм.

Постепенно формируется определенный художественный стиль студии и мира, создаваемые двумя ведущими режиссерами Ghibli, расходясь по тематикам, подходам и личным взглядам. Миядзаки часто называют разочарованным оптимистом, в то время как его друга Такахату, как автора более мрачных и личных фильмов, видят прагматичным пессимистом. Параллельно с этим два новых проекта позволяют начинающим авторам подписать свои первые режиссерские контракты: Томоми Мотидзуки принимает участие в создании «Здесь слышен океан» (1993), а Ёсифуми Кондо — в «Шепоте сердца» (1995).

«Принцесса Мононоке» открыла широкой публике гениальность своего создателя».

Предвидя светлое будущее, Ёсифуми Кондо, давний друг Миядзаки и соруководитель анимации в «Принцессе Мононоке», предвещает, что способен в конечном итоге занять место своего наставника. Студия Ghibli видит потенциал и возлагает на



аниматора большие надежды — настолько большие, что Миядзаки подумывает о скором уходе на пенсию. Но 21 января 1998 года, в возрасте всего 47 лет, Кондо внезапно умирает от аневризмы. Ошарашенный и подавленный, Миядзаки все же не уходит из мира анимации, но отказывается обучать нового режиссера, осознавая, что потерял не только своего преемника, но и близкого друга. Отказываясь от внутренних перестановок, акционер Токума, владелец студии Ghibli, оказывается в больших долгах. Часть прибыли, полученной от проката фильмов, идет только на их погашение, и студии необходимо срочно создать новый успешный проект, поскольку каждый из них финансируется за счет доходов от предыдущего. Чрезвычайно сложная ситуация, которая превращает каждый новый проект в лотерею с угрозой тотального банкротства. Однако здесь в историю вовремя вмешивается Disney... •



«Порко Россо»

©1992 Nibariki — GNN

«Еще вчера»

© 1991 Notaru Okamoto — Yuto Tone — GNN

«Помпоко: Война тануки в период Хэйсэй»

© 1994 Hatake Jimusho • GNN

On Your Mark

Animation ©1995 Nibariki Co., Ltd. & Studio Ghibli Co., Ltd.

Music ©1994 Yamaha Music Foundation, Japan Broadcast

Publishing Co., Ltd. & Real Cast Inc.

«Принцесса Мононоке»

© 1997 Nibariki — GND

© 2001 Nibariki — TGNDTDM

«ЕЩЕ ВЧЕРА»

1991, ИСАО ТАКАХАТА

Японский термин «*furusato*» буквально переводится как «родной край» и означает личные воспоминания человека, связанные с местом, в котором он провел свое детство. Это чувство одновременно универсальное и индивидуальное, побуждающее практически каждого японца хотя бы раз в жизни вернуться к истокам, особенно в час принятия важного решения, и оказаться в самой «гуще своих воспоминаний».

➤ Автор: Матъе Пинон

В 1982 году Таэко только исполнилось двадцать семь лет. Главная героиня — это собирательный образ офисной леди, молодой незамужней девушки, которая в своей жизни не видела ничего, кроме Токио. Летом она уезжает в деревню, чтобы помочь своим дальним родственникам с уборкой урожая. Таэко признается, что в этом далёком регионе она нашла то самое *furusato*, которого, будучи жительницей столицы, никогда не знала. Во время поездки на ночном поезде в ее памяти всплывают воспоминания о городской жизни двенадцатилетней девочки в 1966 году, а затем они начинают тесно переплетаться с ее жизнью на ферме. Полностью привыкнув к образу жизни семьи Ямагата, Таэко в конечном итоге задает себе важный вопрос о том, что делать дальше: вернуться в Токио

или навсегда поселиться в сельской местности вместе с Тосио, молодым человеком, с которым она начинает ладить?





Благодаря успеху «Ведьминой службы доставки» (см. стр. 27) студия Ghibli получила возможность вкладывать деньги в более крупные проекты. Аниме «Еще вчера», выпущенное в 1991 году, стало одним из первых таких прибыльных мультфильмов, успех которого предопределила «Ведьминая служба доставки». Впрочем, производство картины было далеко не спокойным — команда столкнулась с множеством проблем, главной из которых стало требование Такахаты создать максимально реалистичные изображения. Ёсифуми Кондо (дизайнер персонажей и режиссер анимации) достигает большого прогресса в передаче эмоций, что мы замечаем еще в «Могилах светлячков» (см. стр. 23), — это хорошо видно в выражениях лиц героев, особенно в улыбке Таэко.

Передача детских воспоминаний героини, в свою очередь, требует особенной стилиевой обработки, в частности большое внимание уделяется фону, на котором разворачиваются события из прошлого, и его композиции: для некоторых сцен Такахата сам тщательно отбирал цвета из нескольких сотен оттенков, предложенных художественным руководителем. В этих эпизодах важно было одновременно показать то, как изменилась не только сама Таэко, но и Япония.



«В этих эпизодах важно было одновременно показать то, как изменилась не только сама Таэко, но и Япония».

В оригинальной манге была представлена лишь серия коротких воспоминаний, Такахата же идет дальше и красной нитью проводит калейдоскоп памяти через все аниме. Развязка мультфильма будет зависеть

лишь от восприятия самого зрителя: последние сцены картины резко диссонируют с жизнеутверждающими титрами. Японцы приняли картину очень тепло: картину посмотрели 2,2 миллиона зрителей, благодаря чему она заняла первое место по кассовым сборам 1991 года. •



© 1991 Hotaru Okamoto — Yuto Tone — GNH



«ПОРКО РОССО»

1992, ХАЯО МИЯДЗАКИ

После выхода на японские экраны в 1992 году, «Порко Россо», который изначально задумывался лишь как развлечение для сотрудников студии и назывался «проектом без будущего», приобретает репутацию самого «взрослого» аниме в фильмографии Хаяо Миядзаки.

Автор: Матье Пинон

Адриатика, конец 1920-х годов. Некоторые бывшие пилоты времен Первой мировой войны объединяются в группу пиратов под названием «Мамма Аюто», чтобы держать туристов в ужасе. Но пусть они не переживают — красный гидросамолет Марко Пагота всегда появляется вовремя и спасает ситуацию! Одиноким рыцарь, известный также как Порко Россо («Алый свин»), обязан прозвищем своей свиной голове — наказанию за то, что стал единственным выжившим в конфликте, уничтожившем всю его эскадрилью во время войны, включая его друга Берлини. Сейчас, преследуемый фашистами, которые хотят отобрать его самолет, и опытным пилотом-гонимым Дональдом Кёртисом, нанятым «Мамма Аюто» для мести, Порко может рассчитывать только на помощь Джинны — хозяйки отеля «Адриано» и вдовы Берлини, которая тайно в него влюблена.



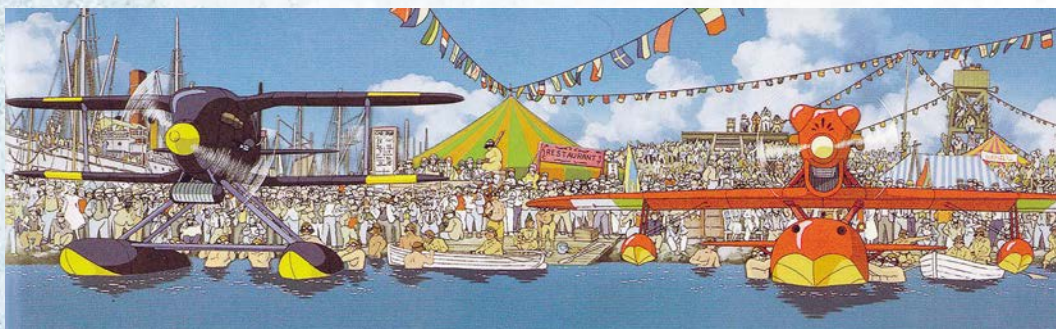
А позже к действующим лицам присоединяется Фио, внучка его верного авиаконструктора Пикколо, которая, не желая чинить свой собственный гидросамолет, теперь будет сопровождать его во всех приключениях как штатный механик...

ПУТЕШЕСТВИЯ ПО ВОЗДУХУ

Конец 1990 года. Производство «Еще вчера» сильно утомило команду студии Ghibli. Тем не менее Миядзаки соглашается на легкий, не слишком масштабный проект: короткометражный мультфильм, который будут транслировать на внутренних рейсах авиакомпании Japan Airlines. В какой-то степени это эксклюзивное предложение, которое обычно поступает уже бывалым зарплатникам¹ и требует гораздо меньше работы, чем выпуск полнометражного аниме. Режиссер видит в этом возможность объединить два личных проекта, ранее опубликованных в виде небольших манга-зарисовок: историю солдата-свиньи, завоевавшего все, кроме сердца любимой, и историю пилота гидросамолета.

Во время работы над мультфильмом обостряется политическая ситуация в Югославии, одним из последних пережитков коммунизма. В 1991 году она перерастает в открытый конфликт. Миядзаки, который тридцатью годами ранее руководил профсоюзным объединением в студии Тосе вместе с Такахатой, пристально следит за развитием событий и полити-

¹ Японский термин, которым обычно обозначают работников, не занимающих руководящие должности компании.





ческим движением. Это дает ему повод задуматься над расширением военной темы в «Порко Россо». В конечном итоге проект приобретает такой размах, что становится полнометражным аниме, которое, как и было запланировано, будет транслироваться на рейсах Japan Airlines с 1 по 31 июля 1992 года, а кроме того, выйдет на экраны японских кинотеатров 18 июля того же года.

«Потрясающая комедия в жанре экшен, «Порко Россо» успешно демонстрирует свой потенциал мультфильма для всех поколений».

СЕРЬЕЗНЫЙ ФИЛЬМ С НОТКОЙ МЕЧТАТЕЛЬНОСТИ

Впервые в своей карьере Миядзаки четко очерчивает географически-хронологические рамки. Фон, на котором разворачиваются события, — это время, когда уже сталкиваются зарождающийся фашизм и коммунизм. По мнению режиссера, декорации должны отличаться поразительным реализмом. Например, удивительно живописны сцены воздушных дуэлей. Они станут последними эпизодами, отрисованными Ghibli полностью вручную — в дальнейшем студия будет создавать воздушные сцены с помощью компьютерной графики. Полное погружение в атмосферу аниме дополняет саундтрек от Дзё Хисаиси. Что-то среднее между звуками мандолины и пианино передает ощущение эпохи, в которой темы находят гармоничное сочетание. Редко появляющиеся фантастические элементы удивительным образом делают этот самый реалистичный мультфильм Миядзаки только более «настоящим». Зрителям надолго запомнится сцена воздушного кладбища из фантазии героя, а в финале, намеренно открытом, у него невольно возникнет вопрос: обретет ли Марко человеческое лицо после поцелуя (кстати, впервые появляющегося в работах Миядзаки)? Пока романтики рассуждают о буквальном повторении сюжета о принцессе и лягушке, реалисты видят в истории метафору того, как чудом выживший в Первой мировой войне летчик ищет искупления за свои грехи. Эти два совершенно разных прочтения позволяют зрителю связать тематику аниме с любой из версий.

«Порко Россо», будучи потрясающей комедией в жанре экшен, понравится зрителям всех возрастов.

Любовь Миядзаки к самолетам рождает захватывающие дух сцены высшего пилотажа, приправленные яркими образами второстепенных персонажей и забавными ситуациями — например, появлением разбойников «Мамма Аюто», о которых так заботится Фио. Режиссер мимоуслышанно напоминает нам об абсурдности мужских драк (финальная пафосная дуэль между свином и Кёртисом) и о своем восхищении представительницами прекрасного пола. В конце концов, разве Порко не управляет гидросамолетом, который был полностью сконструирован женщиной?

ТИШЕ ЕДЕШЬ... ИЛИ ПРИЕМ ВО ФРАНЦИИ

В 1993 году на фестивале во французском Анси «Порко Россо» получает награду-«кристалл» как лучший полнометражный мультфильм. Затем французская телекомпания CANAL+ неожиданно для всех решает продлить удовольствие от просмотра картины и делает все возможное, чтобы как можно лучше разрекламировать французской публике «Порко Россо»: например, в дубляже участвуют такие звезды, как Жан Рено (Порко), Жан-Люк Райхманн (Кёртис), Софи Дешам (Джина) и Адель Карассо (Фио), а датой премьеры в июне 1995 года выбран национальный День кино. Кроме того, компания выпускает компакт-диск с саундтреком аниме, при этом все еще не веря в кассовый потенциал мультфильма.

Увы, несмотря на положительные отзывы критиков, «Порко Россо» ждет холодный прием. Он соберет всего 150 000 зрителей, что в три раза меньше, чем принесет «Драконий жемчуг Z 13: Гнев Дракона» четыре месяца спустя (500 000 зрителей)! К счастью, мультфильм обретет вторую жизнь благодаря артхаусным кинотеатрам и, прежде всего, выходу на DVD. Через несколько лет он обретет огромную популярность среди французов, а Миядзаки (наконец!) встанет в один ряд с престижными кинодеятелями.

Оглядываясь назад, мы видим, что «Порко Россо» все же остается большим провалом студии Ghibli на территории Франции, но провалом, с которого, как ни странно, начался успех. Конечно, репутация фильма разбилась о стену предрассудков, которые в тот период циркулировали в обществе. Но от удара эта стена дала первую трещину. В течение следующих пяти лет такие аниме-работы, как «Призрак в доспехах» или «Истинная грусть», будут постепенно пробивать эту стену, а окончательно ее разрушит «Принцесса Мононоке» в 2000 году. •



©1992 Nibariki — GNN



«ПРИНЦЕССА МОНОНОКЕ»

1997, ХАЯО МИЯДЗАКИ

«Принцесса Мононоке», самое длинное аниме в фильмографии Хаяо Миядзаки, — своеобразное исключение в карьере режиссера. Полный шума и ярости, этот мультфильм и спустя почти двадцать лет после своего выхода напоминает о том, что за образом поэта всегда скрывается разгневанный гражданин.

➤ Автор: Матье Пинон

Небольшой экскурс в историю: к концу Второй мировой войны проигравшая Япония остается без ресурсов к существованию. Спустя примерно тридцать лет многочисленные программы экономической поддержки выведут страну в лидеры мировой экономики. Самый известный этап экономического роста, «бум Идзанаги», произошедший вскоре после Олимпийских игр 1964 года, привел к тому, что в период с 1965 по 1970 гг. ВВП страны увеличился более чем на 10% в год.

УВАЖЕНИЕ К ПРИРОДЕ

Это экономическое чудо стало возможно благодаря стремительной индустриализации, которая наносит значительный ущерб экологии Японии (который, впрочем, никто не замечает)... Так, только в начале 1970-х годов Япония узнала о катастрофе в Минамате, где десятки тысяч жителей страдали от смертельных болезней, вызванных отравлением ртутью, которую в течение нескольких десятилетий сбрасывал в реку нефтехимический завод. Этот скандал вкупе с еще не зажившей раной от недавнего военного конфликта в начале 1980-х годов станет основой для «Навискан

из Долины ветров» (см. стр. 16). После этого тяжело-го для страны периода Миядзаки вкладывает в свои аниме всю злобу в надежде, что будущие поколения не будут повторять ошибок своих предков. Невероятный успех «Моего соседа Тоторо» в 1988 году (см. стр. 25) позволил предположить, что это послание все же было услышано молодыми людьми...

Япония продолжает экспансию за счет своих (и без того ограниченных) природных ресурсов и все больше расширяет ядерную программу. Став национальной звездой, в 1997 году Миядзаки решает использовать свою славу, чтобы снова стукнуть кулаком по столу и вынести новое предупреждение будущим поколениям — в виде «Принцессы Мононоке».

«Миядзаки решает использовать свою славу, чтобы снова стукнуть кулаком по столу и вынести новое предупреждение будущим поколениям — в виде „Принцессы Мононоке“».



БОРЬБА ЗА ЭКОЛОГИЮ ЗА 700 ЛЕТ ДО НАШЕГО ВРЕМЕНИ

Действие фильма происходит в эпоху Муромати (1333–1573), во время которой разворачивается метафорическая борьба между безнадежной устремленностью японцев в будущее и их исконными корнями. Жертвой этого скрытого конфликта становится главный герой, Аситака: убивая заколдованного бога-кабана, принц касается его рукой и получает проклятие. Конечно, с тех пор он обладает сверхъестественной силой, но на карту поставлена его жизнь. Желая узнать больше, Аситака отправляется в путешествие, которое поможет ему найти истоки постепенно убивающего его зла.

Во время своих странствий он узнает о долгой войне между лесными духами, возглавляемыми гигантской волчицей Моро и ее приемной дочерью Сан,



между цивилизованными людьми и дикарями, а между захватчиками и аборигенами, готовыми на все, чтобы защитить свою исконную среду обитания.

ВОЙНА НЕИЗБЕЖНА?

Кодоми, маленькие полупрозрачные существа, олицетворяющие дух леса, своим существованием подводят некий итог этой дилемме: априори безобидные, но с пустотой во взгляде и постоянным шумом, напоминающим лязг костей, они пугают людей, которые неспособны выживать в естественной среде после того, как познали все блага цивилизации.

Обретя общего врага, Аситака и Сан в конечном итоге сблизятся и будут сражаться вместе. Если бог-олень будет обезглавлен, в опасности окажутся как люди, так и животные. Это сверхъестественное существо, бывшее источником жизни, в какой-то момент превратилось в разрушительную сущность. Это еще одно проявление той двусмысленности, которой буквально пропитана тематика фильма. Отказавшись от своих личных целей (уничтожение деревни ради Сан, восстановление организма Аситаки после заражения), два подростка сражаются за общее благо.

Только этот союз юноши и девушки позволит сражающимся сторонам преодолеть разногласия и наконец научиться сосуществовать. Эту мораль Япония в конечном итоге все же осознала: если в 2000 году страна добывала 1,92 миллиона тонн природных ресурсов, одиннадцать лет спустя это количество сократилось до 1,33 миллиона. В том же 2011 году разрушительное цунами, в какой-то степени напоминающее о почти утонувших героях «Принцессы Мононоке», наконец-то дало толчок к всеобщему пониманию того, что необходимо вернуться к жизни в гармонии с природой. •

девушкой-дикаркой, с одной стороны, и кузнецами Железного города, использующими запасы металла для изготовления огнестрельного оружия, способного защитить их от нападений диких животных, с другой стороны. Посланный императором монах Дзико намерен воспользоваться шумихой, чтобы выполнить собственную важную миссию: убить бога-оленья, голова которого принесет бессмертие владельцу.

В отличие от «Навискаи из Долины ветров», где прослеживалась тема манихейства, «Принцесса Мононоке» не сталкивает добрых лесных существ и злых людей лицом к лицу. Госпожа Эбоси, глава Железного города, не стремится уничтожить лес ради личного удовольствия: на карту поставлена жизнь ее подчиненных. Добыча железной руды и выкорчевывание деревьев — единственный способ прокормить работников кузницы, в которой производят огнестрельное оружие, и получить деньги. Жители города — это прокормленные и изгои общества, образы которых отсылают к жертвам отравлений в Минамате. Хотя цель госпожи Эбоси и благородна, Миядзакэ показывает, что она не оправдывает средства.

Ситуация в противоположном лагере тоже далеко не радужная. В отличие от очеловеченных животных в предыдущих анимационных фильмах, лесные звери в «Принцессе Мононоке» руководствуются исключительно инстинктами выживания и сохранения. В то время как госпожа Эбоси и ее войска пытаются устроить жизнь в том числе и будущих поколений, животные, тщательно охраняя свою территорию, не видят ничего дальше своих естественных потребностей. Когда люди посягают на их территорию, животная ярость берет верх над всеми остальными чувствами — это гнев, который буквально поглощает все живое.

От надежды на мирное сосуществование людей и животных, звучащей в «Моем соседе Тоторо», не осталось и следа: в этом лесу нет места для обоих лагерей. В этом смысле «Принцесса Мононоке» близка к вестернам Джона Форда: мы наблюдаем борьбу не



© 1997 Nibariki — GND



«ЗДЕСЬ СЛЫШЕН ОКЕАН»

1993, ТОМОМИ МОТИДЗУКИ

Очевидно, это одна из самых непопулярных работ Ghibli. «Здесь слышен океан» выделяется в фильмографии студии благодаря своим формату, истории и атмосфере. А множество различного рода исключений делают просмотр этого аниме еще более увлекательным.

Автор: Мааинон

В 1992 году студия Ghibli существует всего шесть лет, а ее фильмография уже насчитывает множество мультфильмов. В этом году студия впервые запускает в производство проект, в котором не принимают участие ни Миядзаки, ни Такахата, создававшие «Принцессу Мононоке» и «Помпоко». В этом нет никакого финансового риска: изначально задуманный для показа на дружественном телевизионном канале Nippon Tebe¹, мультфильм получает меньший бюджет, чем в среднем любой другой проект студии.

ДОРОГУ МОЛОДЫМ!

С момента начала работы над этим аниме настоящая цель Ghibli заключалась в том, чтобы дать слово своим молодым аниматорам и позволить им свободно выражать свои идеи. Решив адаптировать бестселлер Саэко Химуро, продюсеры дают команде дополнительный бонус: Кацую Кондо, иллюстратор каждой главы книги с момента ее ежемесячной публикации в 1990 году, становится дизайнером персонажей, а режиссером выбирают Томоми Мотидзуки, нанятого для работы над «Доходным домом Иккоку» и «Капризами Апельсиновой улицы». Кто еще сможет лучше экранизировать этот подростковый роман?

...Давняя дружба между Таку и Ютакой рушится, когда в их средней школе в Коти, на острове Сикоку, появляется новая ученица. И если первый терпеть не может заносчивый характер новенькой из Токио, то второй по уши влюбляется в очаровательную Рикако,

¹ У подножия здания, в котором располагается офис телеканала, установлены часы, спроектированные Миядзаки.



которая одинаково хороша как в учебе, так и в спорте. Вынужденная после развода родителей приехать в этот маленький городок по воле матери, девушка мечтает только об одном — воссоединиться со своим отцом в Токио. Постоянно работая, чтобы поступить в университет в столице, она готова пойти на все, чтобы достичь своей цели...

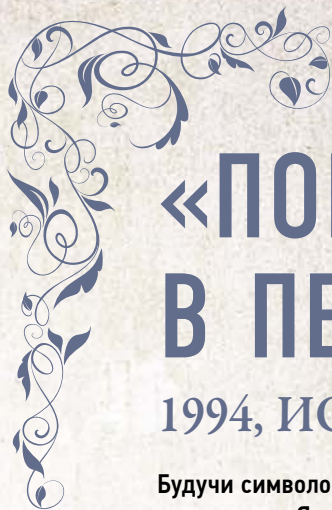
«Портрет молодежи 90-х годов».

ВНЕ СТАНДАРТОВ

Снятый за шесть месяцев и вышедший в эфир 25 декабря, этот мультфильм отличается от всех предыдущих проектов студии тем, что в нем нет ни единого элемента фантастики. Снятый в формате воспоминаний, «Здесь слышен океан» рисует портрет молодежи 1990-х годов, свидетелей стремительного роста числа разводов и активной эмансипации женщин (в этом плане запоминается сцена с Рикако). Примечательно, что, в отличие от большинства других аниме, здесь к мужчинам и женщинам относятся на равных — это заметно в реалистичной сцене пощечины, грубая насильственная натура которой расходится с принципами Ghibli.

Остается только упомянуть технический и художественный аспект, отличающий это аниме от других проектов даже названием. Это важное напоминание об универсальности Ghibli, которая слишком часто воспринимается аудиторией как студия, которая производит лишь сказки. Во многом из-за этого предвзвешенная картина несколько страдает от своей «нетрадиционности» и потому не пользуется особой популярностью. Впрочем, некоторые европейские фанаты страстно спорят о наиболее подходящем дословном переводе названия: «Здесь слышен океан» или «Ты слышишь море?» Этот спор — доказательство того, что у этого аниме все же есть поклонники. •

© 1993 SAEKO HIMURO — GN



«ПОМПОКО: ВОЙНА ТАНУКИ В ПЕРИОД ХЭЙСЭЙ»

1994, ИСАО ТАКАХАТА

Будучи символом удачи, тануки, или енотовидная собака, остается чрезвычайно популярным животным в Японии. Резными деревянными фигурами этого зверька частенько украшают витрины ресторанов и кафе. Через шесть лет после выхода «Могила светлячков» Исао Такахата решает посвятить этому животному целый фильм.

✦ Автор: Жерсанд Боллю

Если идея создания фильма про тануки принадлежит Хаяо Миядзаки, который после выпуска «Порко Россо» предлагает студии отдать дань уважения этим невероятным животным, характерным для японского архипелага, то результатом работы студия от начала и до конца обязана Такахате. Отказавшись от помещения сюжета в феодальную Японию из-за параллельной разработки «Принцессы Мононоке», будущий режиссер «Сказания о принцессе Кагуя» решает растянуть сюжет на несколько лет и дать аниме забавное название «Помпоко» — оно обозначает звук, который издает живот тануки, когда тот бьет по нему, как по барабану.

Несмотря на недовольство Миядзаки, который попытается вмешаться в производство, Такахата стоит на своем видении и доказывает свою правоту. Однако

не поймите нас неправильно. Мультфильм, безусловно, полон юмора и забавных легкомысленных сцен. Для изображения главных героев в нем используются и гипертрофированно-мультяшная, и реалистичная графика, с помощью которой изображается искусство маскировки животного (по сюжету тануки способны принимать человеческий облик и сливаться с населением городов, при этом отвлекая внимание окру-





жающих от своей своеобразной особенности в виде увеличенных яичек).

Несмотря на такие несерьезные и легкомысленные элементы, «Помпоко» воспринимается в первую очередь как фаталистический экологический манифест смирения. Беззаботная повседневная жизнь тануки рушится, когда они понимают, что люди безжалостно захватывают их территории, а грандиозный план урбанизации угрожает вскоре превратить их горы в бетонированные пригороды Токио. Словно маленький Давид, вступающий в борьбу с гигантом Голиафом, зверьки организуют сопротивление. Несмотря на определенные недочеты в композиции, аниме остроумно иллюстрирует вечно актуальную тему — проблему насильственной вырубке лесов, полностью игнорирующей потребности нашей экосистемы. Острый взгляд Такахаты поражает своей изобретательностью, озорством и, увы, уязвимостью тануки, которая не может не вызвать глубокое сочувствие у зрителя.

*«Фильм остроумно
иллюстрирует вечно актуальную
тему».*

После выхода на экраны в 1994 году «Помпоко» пользуется огромной популярностью в Японии, обогнав по сборам даже «Короля Льва» от компании Disney. Несмотря на то что аниме номинируется на «Оскар» в категории «Лучший иностранный фильм» и получает награду как лучший полнометражный мультфильм на фестивале в Анси, он не пользуется особым успехом у иностранных зрителей. Что,



конечно, несправедливо, учитывая все достоинства этого произведения, незаслуженно малоизвестного в наших краях по сравнению с великими классическими мультфильмами студии Ghibli. •

© 1994 Hatake Jimusho • GNH





«ШЕПОТ СЕРДЦА»

1995, ЁСИФУМИ КОНДО

Выбранный преемником великого Миядзакэ, Ёсифуми Кондо слишком рано ушел из жизни из-за разрыва аневризмы, успев снять только один анимационный фильм — «Шепот сердца». Аниме, представленное студией Ghibli в 1995 году, — это рассказ-посвящение, полный глубокого смысла и поэтичности. Оно станет последней работой этого выдающегося режиссера.

➤ Автор: Ясмин Бауш

Сюжет мультфильма разворачивается вокруг юной Сидзуку Цукисимы, ученицы средней школы в пригороде Токио, — большой любительницы книг, которая, пользуясь хорошим отношением школьной библиотекарши и работой своего отца в городской библиотеке, каждый раз берет читать все больше и больше книг. В свободное время она пытается перевести американскую песню «Country Road» («Проселочная дорога») на японский язык и создает пародийную версию «Concrete Road» («Бетонная дорога»), где высмеивает город, в котором она живет. Во время чтения она замечает, что человек по имени Сэйдзи Амасава каждый раз берет те же самые книги до нее. Однажды, представляя обе песни своей подруге Юко Хараде, она забывает свою книгу вместе с текстами песен на скамейке. Судьба решает сыграть с ней злую шутку: именно пареньек по имени Сэйдзи Амасава находит вещи Сидзуку и поднимает на смех труды девушки. Вскоре после этого Сидзуку встречает в поезде метро большого кота, который, кажется, сам прекрасно знает дорогу и нужную остановку общественного транспорта. Она решает последовать за ним и обнаруживает невероятный магазинчик, предметы в котором, кажется, взяты из стихов или сказок. Ее тепло встречает старый торговец антиквариатом, но уже на выходе она сталкивается с Сэйдзи. Но кто же этот загадочный парень? И когда она сможет вернуться в этот необычный магазин?

ПОКОЛЕНИЕ 1990-Х

Сидзуку и Сэйдзи быстро находят общий язык. Когда девушка рассказывает ему о том, что хочет стать писателем, но пока не знает, как именно реализовать эту мечту, юноша поражает ее своей решимостью насчет собственного будущего. Эта уверенность сильно пугает Сидзуку, но в то же время дает ей стимул взять себя в руки и осуществить свои мечты.

«„Шепот сердца“ — это ода юности и настоящая школа жизни».



Эта двойственность показательна даже не для поколения, но для определенного периода в жизни, мучительных подростковых лет, когда человек отчаянно хочет найти свое место во взрослом мире. Но этот мир пугает и, кажется, оставляет очень мало пространства для воображения и мечтаний. Сидзуку же нашла в этом волшебном магазине друзей, музыку и фантастические предметы, которые, кажется, одним лишь своим видом рассказывают о прошлом. «Шепот сердца» — это не только ода юности, но и доказательство того, что настойчивость в сочетании с терпением помогут любому осуществить свои мечты. Это больше чем просто история — это настоящая школа жизни. •



© 1995 Aoi Hiiragi / Shueisha — Nibariki — GNH





ТУМАННОЕ БУДУЩЕЕ



Оспоренный договор
«Наши соседи Ямада»





ОСПОРЕННЫЙ ДОГОВОР

Автор: Жерсанд Боллю

После разрыва отношений со студиями Warner и Fox, занимавшимися дистрибуцией мультфильмов Ghibli на территории США, при этом безжалостно сокращая хронометраж картин, меняя саундтрек и даже монтаж, Миядзаки начинает с подозрением относиться к мейджорам, которых все больше привлекает возрастающий успех мультфильмов у азиатской аудитории. Летом 1996 года, в разгар работы над «Принцессой Мононоке» (бюджет которой вдвое превышал стоимость ранних работ), компания все же заключает договор с Buena Vista Home Entertainment, что стало неожиданной возможностью для Токумы наконец выбраться из финансового кризиса. Весь каталог Ghibli фактически передан студии Disney для показа в кинотеатрах и на DVD во всем мире, кроме Азии. Автор «Моего соседа Тоторо» с недоверием относится к этой сделке, особенно после пережитого потрясения от ужасного американского монтажа его «Навискаи из Долины ветров» в 1985 году, когда дистрибьюторы без разрешения вырезали более двадцати минут важных сцен, заменили название на «Призрачный корабль» и «Звездная принцесса», а имя главной героини

на Зандра. Множество пиратских копий той версии долгое время безнаказанно распространялось по всему Западу, в основном на видеокассетах и DVD под брендом New World Video.

Хотя контракт Disney никак не затрагивает право на художественную независимость авторов Ghibli, сам факт этого договора пугает аниме-фандом, обеспокоенный судьбой их любимой студии. Среди главных опасений — полный доступ к проектам, мотивированный желанием обогнать конкурентов. В любом случае Disney обязуется не вмешиваться в процессы монтажа или создания музыки, за исключением, конечно, дубляжа. Небольшие, но все-таки заметные вмешательства студии будут осуждаться как свидетельства «обамериканивания» оригинальной истории: например, изменение саундтрека для заполнения тихих сцен в «Ведьминой службе доставки» или перевод на язык Шекспира главной песни в «Принцессе Мононоке». Дистрибуция последнего станет настоящей головной болью для Disney, убежденного, что студия Ghibli по-прежнему создает «невинные» детские мультфильмы вроде «Моего соседа Тоторо». Жестокость, присутствующая в истории о приключениях Аситакы, вынуждает студию Уолта Диснея подо-





ждать два года, прежде чем приступить к показу в кинотеатрах. К тому же, не желая создавать ассоциацию таких более взрослых мультфильмов со своим именем, студия предпочтет поручить дистрибуцию своей дочерней компании Miramax.

«Никогда еще Disney не участвовала в производстве иностранного мультфильма».

Несмотря на относительный успех у западной аудитории, количество зрителей не шло ни в какое сравнение с потоком фанатов в Японии, которые вывели мультфильм на первое место по кассовым сборам, обогнав сверхпопулярного «Инопланетянина». Несмотря на это, Disney инвестирует средства в новую работу Такахаты «Наши соседи Ямада» — не слишком типичное для него аниме, адаптацию популярной манги (с вкраплениями хайку, традиционной японской поэзии) о повседневной жизни японской семьи среднего класса, — и в «Унесенных призраками» — богатый на яркие сцены шедевр Миядзаки в стиле барокко. Никогда еще Disney не участвовала в производстве иностранного мультфильма.

Со временем работы Ghibli начинают достаточно регулярно выходить в иностранных кинотеатрах и на DVD. Однако не знающая творчество студии публика столкнулась с некоторой путаницей: компании транслировали на экранах новые работы вперемешку со старыми, что вызывало много вопросов. Например, в глаза бросается очевидная разница в качестве графики между «Унесенными призраками» и «Небесным замком Лапута», которые, хоть и были вы-



**à bord de son vaisseau,
elle part pour protéger le futur**



LA PRINCESSE DES ÉTOILES

WORLD TELEVISION CORPORATION présente
d'après une histoire de KAZUNORI ITO (WARRIOR OF THE WIND)
LA PRINCESSE DES ÉTOILES
musique SHIGEHARU SHIBA producteur TAO TAKAHATA
une production de YASUYOSHI TOKUMA et MICHITAKA KONDO
pour MANSON INTERNATIONAL RELEASE



пущены с интервалом в один год, создают ощущение разницы в пятнадцать лет. Система упорядочивания фрагментов на DVD все же позволяет восстановить оригинальную временную шкалу. С тех пор почти все проекты Ghibli выпускаются в формате HD. •



«Ведьмина служба доставки»

© 1989 Eiko Kadono — Nibariki

«Наши соседи Ямада»

© 1999 Hisaichi Ishii — Hakate Jimusho — GNHB





«НАШИ СОСЕДИ ЯМАДА»

1999, ИСАО ТАКАХАТА

Вслед за дистрибьюторскими соглашениями между Disney и Tokuma (дочерней компанией которой и является Ghibli), Хаяо Миядзаки в 1997 году снимает свой самый мрачный и жесткий фильм — «Принцессу Мононоке». Год спустя Исао Такахата выпускает «Наших соседей Ямада» — одновременно забавный и сбивающий с толку мультфильм, который подтвердит, что студия, несмотря ни на что, сохраняет свою художественную целостность.

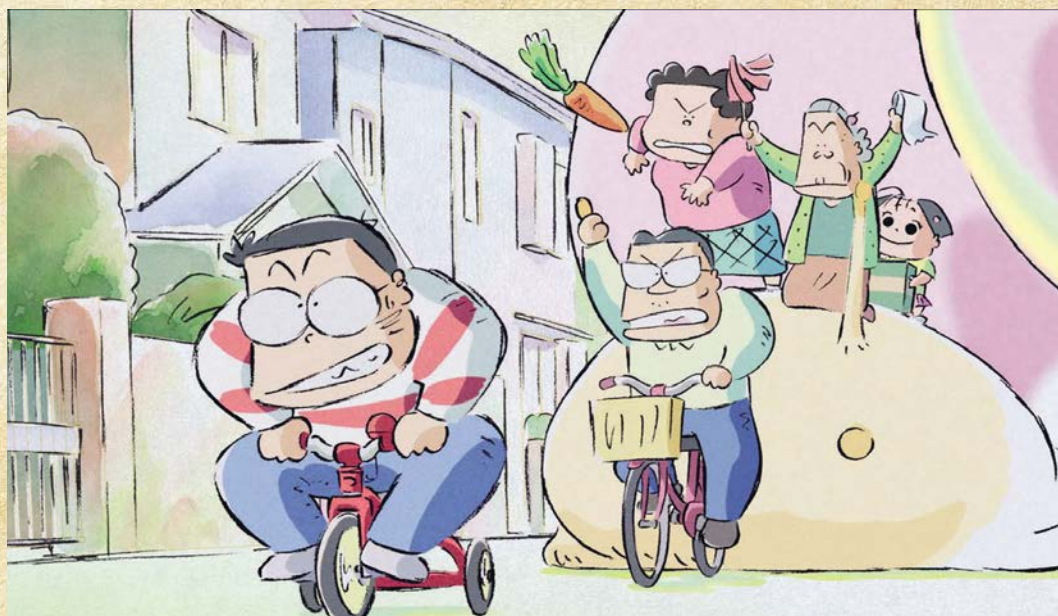
➤ Автор: Филипп Бунель

Состоящий из большого разнообразия бурлескных и сказочных песен, фильм «Наши соседи Ямада» концентрируется на жизни простой японской семьи, увиденной сквозь поэтическую призму Такахаты. Несмотря на огромный бюджет, картина потерпела неудачу в прокате — она была вызвана проблемами с дистрибуцией и жесткой конкуренцией с такими другими успешными картинами, как «Звездные войны» и «Покемон». Кроме того, этот проект не совсем соответствует тем канонам Ghibli, за которые публика так любит Миядзаки...

РАБОТА, НЕДОСТОЙНАЯ ТАКОЙ СТУДИИ?

«Наши соседи Ямада» — адаптация одноименной манги Хисаити Исии, в которой рассказывается о современной традиционной семье, попадающей

в разные смешные ситуации. Будучи поклонником таких сатирических историй, продюсер Тосио Судзуки давно хотел снять по ним мультфильм и в конце концов убеждает Такахату принять участие в проекте. Производство мультфильма не обходится без проблем, так как инвесторы и сама команда художников





скептически относятся к адаптации комикса, полностью состоящего из небрежных четырехкадровых эскизов с упрощенной графикой. Сам проект явно не соответствует высоким стандартам студии, только что отпраздновавшей громкий успех «Принцессы Мононоке», однако благодаря изобретательности двух аниматоров бюджет удастся увеличить. Теперь команда художников должна как-то решить новую техническую задачу.

УСЛОЖНЕННЫЙ МИНИМАЛИЗМ

Такахата и Миядзаки всегда были перфекционистами, постоянно улучшающими свои методы в анимации — например, систему создания макета, разработанную при производстве аниме-сериала «Хайди — девочка Альп». Художественный стиль Такахаты сильно отличается от стиля его коллеги. В отличие от Миядзаки, он больше основывается на социальном аспекте и сосредоточен на передаче реальности. Именно поэтому «Наши соседи Ямада» — логичное продолжение фильмографии режиссера, который всегда дополняет свои проекты собственным видением окружающего мира. Тем не менее, чтобы наилучшим образом передать замысел автора манги, взятой за основу, Такахата решает нарисовать эту семью с помощью графики, близкой к акварельным рисункам. Для этого вместо работы с целлулоидом он «раскрашивает» свой фильм с помощью компьютерной графики, что происходит впервые в творческой практике студии. Ghibli вкладывает огромные средства в материалы для инфографики. Карандашные рисунки очень близки к манге, штрихи в которой почти никогда не закончены. Для этого эффекта все изображения перерисовываются еще раз прозрачными контурами для разграничения раскраски. Что до фона и декораций, режиссер сосредоточивается не на их прорисовке, а на сложной композиции — он не закрашивает фон полностью,



сохраняя таким образом частично стертый стиль, который привлекает внимание аудитории.

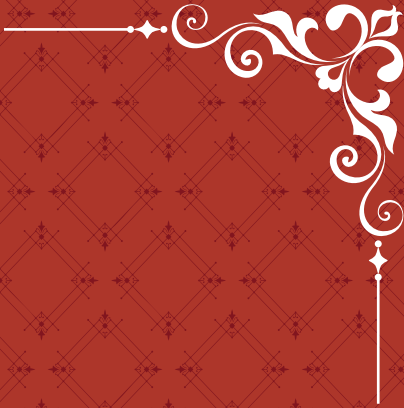
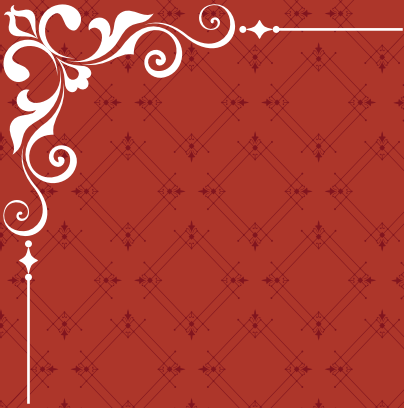
Несомненно, «Наши соседи Ямада» — это фильм, нуждающийся в реабилитации в глазах зрителей так же сильно, как и «Еще вчера».

*«Творчество Такахаты
основывается на социальном
аспекте и передаче
реальности».*




© 1999 Hisaichi Ishii — Hakate Jimusho — GNHB





ТРИУМФ МИЯДЗАКИ



Миядзаки вырывается вперед
«Унесенные призраками»
«Возвращение кота»
«Ходячий замок»



МИЯДЗАКИ ВЫРЫВАЕТСЯ ВПЕРЕД

Автор: Жерсанд Боллю

Идея для «Унесенных призраками», сюжет которой сосредоточен на приключениях маленькой девочки, вынужденной бороться за выживание в запретном для людей мире, зародилась в уме Миядзаки еще до создания «Принцессы Мононоке». Одну за другой художник представляет две адаптации детских книг, одна из которых — это «Рин — каминный художник», однако оба его предложения отклоняют. После этого он предлагает другой неизданный проект, в чем-то вдохновленный предыдущими работами... и на этот раз его утверждают. Съемки начинаются в конце 1999 года, а заканчиваются в июне 2001 года. «Унесенные призраками» — это мультфильм, превзошедший все ожидания: окупившись на территории Японии всего за неделю проката в июле 2001 года, он пять месяцев подряд остается лидером кассовых сборов, обходит «Титаник» и становится величайшим хитом всех времен, не имеющим равных во всем мире, собрав более чем 23 миллиона зрителей. Награжденный «Золотым медведем» в Берлине и «Оскаром» как лучший анимационный полнометражный фильм, он становится

прямым подтверждением наконец полученного всемирного признания Миядзаки и студии Ghibli.

История о приключениях находчивой девушки, неустанно ищущей ответ на свой вопрос о том, как вернуться домой, подобно Алисе в Стране чудес, заслуженно набирает популярность. В этом выдуманном мире одни великолепные декорации постоянно сменяют другие: героиня бродит по фантастическим местам, в которых духи и боги в компании других сверхъестественных существ проводят свое время в онсэнах (японских общественных банях). Обитатели этого волшебного мира настороженно относятся к чужакам и девочке, которая случайно к ним попала. Этот мультфильм наполнен призраками и ведьмами, которые то удивляют, то пугают, а то и вовсе очаровывают. Он наполнен множеством отсылок к японской культуре и мифологии, которые, впрочем, зрителю понимать совсем необязательно, чтобы проникнуть к ним симпатией.

Выход «Наших соседей Ямада» двумя годами ранее (июль 1999 года в Японии) ознаменовал начало использования сотовых телефонов и перехода на компьютерные технологии, которые с тех пор ста-





нут преобладать. Вопреки ожиданиям продюсеров, Такахата решает отойти от своей работы в студии и отдать предпочтение более личным проектам, например скетч-фильму «Зимние дни». В то же время Миядзаки сосредоточивается на короткометражных мультфильмах, которые сейчас представлены в Музее Ghibli (на данный момент там можно увидеть около 12 картин).

«Успех фильма — это результат большой удачи, практически чуда».

Это дает свободу новому поколению авторов: так, Хироюки Морита летом 2002 года в качестве режиссера выпускает аниме «Возвращение кота», а Мамору Хосода становится режиссером мультфильма «Ходячий замок» по роману Дианы Уинн Джонс. Однако производство затягивается, и молодой аниматор отказывается от проекта после того, как черновой вариант сценария не понравился руководству. Миядзаки решает спасти брошенный проект и возобновляет его производство в феврале 2003 года, после того как некоторые помещения студии были закрыты на полгода после массового увольнения сотрудников. После выхода на экраны в конце 2004 года эта новая яркая работа, на которую значительно повлияла западная культура, была с восторгом встречена зрителями. Несколько лет спустя Хосода все же напомним о себе, выпустив превосходные мультфильмы «Летние войны» и «Волчьи дети Амэ и Юки», а также «Ученик чудовища», вышедший в 2015 году. Отвечая на вопросы о своей работе над «Ходячим замком», режиссер признался в 2012 году, что после звонка от Ghibli он не скрывал своей радости «от такого предложения, [поскольку он] провалил собеседование на работу в студии». Режиссер добавляет: «Но моя



радость совсем не означает, что все прошло хорошо. Напротив, все закончилось неудачей. Этот опыт заставил меня понять, что успех мультфильма — это результат большой удачи, практически чуда». Слыша вопросы о том, отличается ли результат Миядзаки от его первоначального замысла, Хосода дипломатично уходит от ответа: «Если честно, я не смотрел мультфильм, который срежиссировал Миядзаки, но я почти уверен, что он не имеет ничего общего с моим проектом. В то время мне было всего 33 года, а ему уже больше шестидесяти, поэтому, очевидно, разница в возрасте делает наши подходы к работе совершенно разными». •

«Унесенные призраками»

© 2001 Nibariki — TGNDDTM

«Принцесса Мононоке»

© 1997 Nibariki — GND

«Ходячий замок»

© 2004 Nibariki — GNDDDT

«Возвращение кота»

© 2002 Nekonote-Do — TGNDHMT



«УНЕСЕННЫЕ ПРИЗРАКАМИ»

2001, ХАЯО МИЯДЗАКИ

Когда в 1997 году Хаяо Миядзаки объявляет о своем желании уйти на пенсию, его последняя на тот момент работа, «Принцесса Мононоке» (1997), является главным хитом студии, собравшим в прокате 13 миллионов зрителей и принесшим Миядзаки невиданный до этого успех. В следующем году внезапно умирает режиссер Ёсифуми Кондо («Шепот сердца»), который должен был стать преемником мастера. Миядзаки возвращается к работе, и в 1999 году начинается производство «Унесенных призраками», аниме, которое мультипликатор решает сделать своей последней работой.

Автор: Ромен Даснуа

«Принцесса Мононоке» и сегодня остается самой яркой и исторически важной картиной, почти лишенной каких-либо аналогов в мировой анимации. По словам продюсера Тосио Судзуки, это аниме, появившееся на экранах в результате тяжелой трехлетней работы и многочисленных накладок во время производства, могло бы погубить студию, однако оно стало важной вехой для признания японской анимации на международном уровне. Коммерческий успех, достигнутый в том числе благодаря вкладу покойного Кондо, естественным путем приводит к тому, что Хаяо Миядзаки снова оказывается в центре внимания, а команда студии начинает работать над новым проектом — «Унесенными призраками».

Это аниме, изначально не такое грандиозное, как «Принцесса Мононоке», создаст новые правила взаимодействия со СМИ и рекламирования новых работ: при его создании большинство деталей будет содержаться в строжайшей тайне. Восьмой мультфильм Хаяо Миядзаки, вышедший в прокат в японских кинотеатрах спустя четыре года после

нашумевшей «Принцессы Мононоке», имел ошеломляющий успех и собрал почти 23 миллиона зрителей, что является абсолютным рекордом в Японии. Отмеченные многочисленными мировыми наградами, в том числе «Золотым медведем» Берлинского кинофестиваля в 2002 году, «Оскаром» за лучший анимационный полнометражный фильм в 2003 году и престижной премией «Энни» за лучшую музыку к фильму в 2002 году, «Унесенные призраками» совершили невозможное и отняли пальму первенства у «Принцессы Мононоке».

В чем же секрет триумфа — в эффекте глобализации или подлинном интересе публики? Помимо своего неоспоримого коммерческого успеха, это аниме — настоящий художественный шедевр, вершина большого анимационного кино. Эстетически стиль режиссера развивает черты, характерные для «Принцессы Мононоке», но тем не менее визуал сильно отличается от того, к чему мы привыкли еще со времен «Великого детектива Холмса». Именно все более комплексный подход Миядзаки делает «Унесенных призраками» таким действительно выдающимся произведением, в котором соединяются глубокая проблематика и легкая тональность, а шуточные эпизоды чередуются с эпичными сценами, требующими осмысления от зрителя.

В первую очередь «Унесенные призраками», созданные той же рукой, что и «Принцесса Мононоке» (впрочем, с очевидными отличиями), — это аниме, которое объединяет все главные темы творчества Хаяо Миядзаки. Новый мультфильм, хронометраж которого почти совпадает с его предшественником, действительно дает более очеловеченное видение волнующих мультипликатора проблем благодаря тому, что мы видим историю глазами маленькой девочки, а сюжет выходит далеко за рамки предыдущей работы. Центральная тема картины, переход из детства во взрослую жизнь, о которой в целом достаточно часто говорят, здесь становится символом превращения нового периода жизни в какое-то жуткое место, попасть в которое можно только через таинственный туннель (внешний вид, а точнее, восприятие которого меняется по мере развития сюжета), по которому





идет Тихиро, своевольная маленькая девочка, очень привязанная к своим родителям.

К любимым Миядзаки метаморфозам (превращение родителей Тихиро в свиней, трансформация внешнего вида и поведения Безликого и даже «очищение» Речного бога в купальнях) добавляются другие узнаваемые элементы, привносящие в эту картину «авторский почерк» мастера: это и тема полета, раскрытая в финальной сцене Тихиро и Хаку, и место женщины в мире, и дуализм разума и тела (могут ли две сестры, Юбаба и Дзэниба, быть одним человеком?), и вездесущность природных стихий. На протяжении всего приключения дерзкая Тихиро не теряет своей способности попадать в разные передраги, напоминая нам о том, что это в первую очередь семейный мультфильм, который своим повествованием в какой-то степени связан с напоминающими работы Феллини «Ведьминой службой доставки» и «Порко Россо». Удивительно разнообразный, но с мастерски написанным сценарием, этот анимационный фильм вызывает множество разных эмоций, избегая недостатков «Принцессы Мононоке» и временами, возможно, будучи даже слишком амбициозным.

Сильную эмоциональность картины мы можем почувствовать даже в музыке, написанной Дзэ Хисаиси. Если саундтрек к «Принцессе Мононоке» состоял из 33 треков, требующих симфонических аранжировок для усиления эффекта от поднимаемых в аниме тем, саундтрек «Унесенных призраками» состоит всего лишь из 21 трека, которые полностью доработаны с эстетической точки зрения и в конечном итоге не требуют симфонических обработок. Такая гармония между тематическими (для Миядзаки) и музыкальными (для Хисаиси) мотивами привела к тому, что картина стала результатом одной из лучших коллабораций, которую только можно представить для анимационного фильма. Несколько лет спустя этот творческий союз создаст великолепную «Рыбку Поньо на утесе». Если говорить об этом союзе музыки и анимации, то одними из самых запоминающихся сцен в истории мировой анимации являются погоня



за Хаку и Тихиро в начале фильма (оркестровка, во второй раз использованная в саундтреке к французскому фильму «Мальчик-с-пальчик» и также записанная Дзэ Хисаиси), сцена в котельной с чисто французской эстетикой (узнаем стиль композитора Франсиса Пуленка), сцена с поездом и его бесконечно грустная атмосфера (очень похоже переданная Исао Такахатой в «Могилах светлячков») и, конечно же, финал аниме с его сказочной оркестровой музыкой, явно вдохновленной работами американского композитора Джеймса Хорнера.

В заключение можно сказать, что «Унесенные призраками», этот результат гармоничного сочетания вдохновения и таланта, нашедших неожиданное применение, до сих пор остается одним из самых совершенных и блестящих киноуроков, которые нам преподала Япония. •



© 2001 Nibariki — TGNDTDM



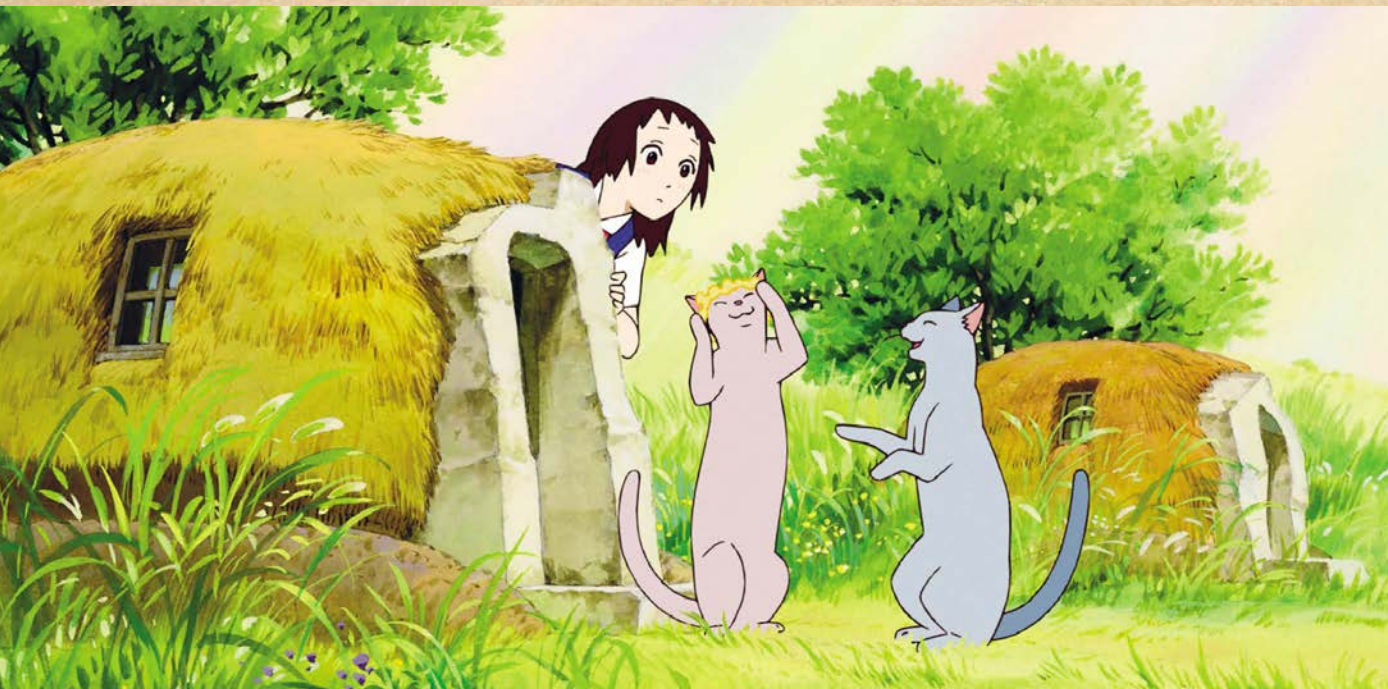
«ВОЗВРАЩЕНИЕ КОТА»

2002, ХИРОЮКИ МОРИТА

Спустя год после триумфального успеха восьмого полнометражного мультфильма Хаяо Миядзаки¹ Ghibli анонсирует второй проект, за реализацию которого возьмутся не основатели студии, а другой режиссер, — полнометражный мультфильм «Возвращение кота». Далеко не такой масштабный, как картины Миядзаки или Такахаты, и не слишком популярный у публики, этот проект Хироюки Мориты тем не менее остается прекрасной работой, наполненной легкостью и красотой.

Автор: Ромен Даснуа

Несколько раз порываясь уйти на заслуженную пенсию, Хаяо Миядзаки и Исао Такахата, знаковые фигуры студии Ghibli, заменить которых будет очень непросто, начинают работу над новым проектом «Возвращение кота», появлению которого способствовал успех «Принцессы Мононоке» и «Унесенных призраками». Полученная прибыль и рост популярности работ студии у аудитории позволяют Ghibli продолжить поиск новых талантов на замену стареющим мэтрам, который был прерван из-за работы над «Ведьминой службой достав-



¹ В то время считавшегося последним в его карьере.



ки» (режиссером которой в итоге стал Миядзаки) и неожиданной смертью Ёсифуми Кондо («Шепот сердца»), на которого возлагали большие надежды. Новый мультфильм, уже не такой масштабный, по общему решению будет чисто семейной лентой, но с интересным сюжетом. «Возвращение кота» вышло на экраны летом 2002 года. Это достаточно короткое (менее полутора часов экранного времени) аниме, которое сопровождалось в прокате серией короткометражек от Ghibli. После премьеры оно имеет слабый успех в японских кинотеатрах.

«Искренний фильм и беззаботное развлечение для всей семьи».

Сюжет повествует о молодой девушке Хару, которая спасает кота по пути из школы и обнаруживает, что он умеет разговаривать и даже понимать людей. Спасенный кот — не кто иной, как Лун, Принц Кошачьего Королевства. Вместе с бароном Гумбертом фон Зиккингеном и толстым котом Муттой (оба озвучены актерами из «Шепота сердца») Хару отправляется в волшебное место, где ей прикажут выйти замуж за Луну, а после начнут происходить странные события. Все здесь напоминает «Алису в Стране чудес» и ее многочисленные метафоры о вступлении в неизвестный призрачный мир. На самом деле история взята из



манги Аой Хиираги, написавшей «Шепот сердца». Хаяо Миядзаки, испытывающий нежные чувства к литературной вселенной этого автора, попросил ее написать новую историю для короткометражного мультфильма-продолжения (впоследствии «Возвращение кота» все же станет полнометражным анимационным фильмом). Несмотря на то что конечный результат далек от стандартов качества и тематической глубины Ghibli, «Возвращение кота» — это очень искреннее произведение и по-настоящему беззаботное развлечение для всей семьи. Эта легкость сюжета и художественного замысла сближает его с «Моим соседом Тоторо» и «Рыбкой Поньо на утесе». •



© 2002 Nekonote-Do — TGNDHMT



«ХОДЯЧИЙ ЗАМОК»

2004, ХАЯО МИЯДЗАКИ

Последовавшее за колоссальным успехом «Унесенных призраками» (более 23 миллионов зрителей в Японии) создание Хаяо Миядзаки «Ходячего замка» в 2004 году завершает мрачную и неоднозначную часть его фильмографии, начатую «Принцессой Мононоке». Вложив большой бюджет в новый проект, художник вновь лидирует в японском кинопрокате.

Автор: Филипп Бунель

В 2001 году студия Ghibli объявила о работе над экранизацией фантастического романа Дианы Уинн Джонс «Ходячий замок», рассказывающего о том, как колдунья превращает юную Софи в старуху после того, как девушка обнаруживает странный передвижной замок неизвестного волшебника. Режиссером картины становится Мамору Хосода, поклонник Миядзаки, работавший над первыми двумя фильмами по франшизе «Дигимон». Однако после разногласий между режиссером и студией за руководство проектом берется Миядзаки, решающий начать работу сначала, к большому огорчению художественного отдела. После долгих месяцев работы над раскадровкой производство возобновляется в конце 2003 года.

Первоначально запланированный на лето 2004 года мультфильм в конце концов выходит в про-

кат в ноябре. Несмотря на то что на его продвижение было использовано намного меньше денег, чем во время промоушна «Унесенных призраками» (тогда Миядзаки хотел максимально удивить зрителей уже в кинотеатре), мультфильм пользуется огромным спросом уже с первых недель в прокате.

АДАПТАЦИЯ С ЛИЧНОЙ ИСТОРИЕЙ

Можно легко представить, насколько тяжелым ударом для Ghibli стал уход Хосоды с поста режиссера во время разработки мультфильма — студия активно искала преемника Миядзаки и Такахаты, хотевших выйти на пенсию.

Однако у «Ходячего замка» есть все, чтобы остаться в памяти людей и истории кино — точно так же, как это было с фильмом «Еще нет» Акиры Куросавы.

Хотя у Миядзаки уже были слава и популярность, этой новой работой мультипликатор ставит





*«Плавность движений —
это постоянный экстаз
для глаз».*

ОЖИВШИЙ ЗАМОК

перед собой новую серьезную задачу: вновь взглянуть на себя в зеркало, вернуться к своим главным темам (пессимизм, семья, феминизм, экология) и передать их с помощью более совершенной графики и композиции. Но самое главное в этом мультфильме то, что в этой старушке с девичьим сердцем он видит себя — чтобы обойти все препятствия и снова стать молодым, необходимо преодолеть боль в пояснице и эту мучительную усталость. Эта сложная работа, которая в каком-то смысле является кульминацией его художественного стиля, позволяет ему пройти определенный путь творческого развития. Это доказывает его следующий мультфильм, «Рыбка Поньо на утесе», который считается одой невинным детским годам.

Говорить о высшем уровне анимации было бы чистым преуменьшением, поскольку плавность движений и множество просто потрясающих кадров — это постоянный экстаз для глаз. Мультфильм преисполнен своим невероятным замком. Этот «монстр» в стиле стимпанк, бродящий по эльзасским просторам, «оживлен» благодаря программе Softimage 3D, реализующей все движения, характерные для 2D-изображений. Это невероятная эволюция техники «Гармония», уже примененной когда-то для создания ому из «Навискаи из Долины ветров».

© 2004 Nibariki — GNDDDT





ВОЗРОЖДЕНИЕ?



Перестановка кадров
«Сказания Земноморья»
«Рыбка Поньо на утесе»
«Ариэтти из страны лилипутов»
«Со склонов Кокурико»



ПЕРЕСТАНОВКА КАДРОВ

➤ Автор: Жерсанд Боллю

В 2005 году, когда Ghibli отделилась от группы компаний Tokuma и обрела независимость, уже ставший легендарным продюсер Тосио Судзуки объявил, что разработка следующего проекта поручена директору Музея Ghibli, не имеющему режиссерского образования. Его имя — Горо Миядзаки. Его отец — тот самый Хаяо Миядзаки. Можно было бы завести разговор о том, что все решают родственные связи, но великий аниматор настолько недоволен этой инициативой и не скрывает своего недовольства до такой степени, что двое не разговаривают друг с другом на протяжении всего производства мультфильма. «Сказания Земноморья», снятые за восемь с половиной месяцев (что в два раза быстрее, чем «Унесенные призраками»), выходят в кинотеатрах летом 2006 года и пользуются большим успехом, несмотря на не слишком полное понимание критиками и зрителями этого слабого и лишенного изюминки аниме. Тем не менее в этом мультфильме, вдохновленном циклом романов Урсулы Ле Гуин, где принц отправляется на поиски себя и своего предназначения, трудно не оценить стремление сына освободиться от подавляющей тени его отца.

В том же году ставший дедушкой Хаяо Миядзаки сосредоточивает свое внимание на «Рыбке Поньо на утесе», аниме, создаваемом в первую очередь для молодой аудитории, идея которого пришла ему в голову во время наблюдения за бушующим океаном во время шторма. Отказавшись от стилизованных излишеств «Ходячего замка», Миядзаки возвращается к истокам и создает простой, в какой-то степени даже упрощенный

рассказ. Полностью игнорируемый общественностью вплоть до своего выхода на экраны летом 2008 года, этот современный пересказ «Русалочки» стал лидером проката в Японии только для того, чтобы впоследствии оказаться на том же уровне популярности, что и «Принцесса Мононоке» (в хорошем смысле).

Все в том же 2005 году Кодзи Хосино, бывший президент Walt Disney Japan и исполнительный продюсер фильма «Унесенные призраками», становится президентом студии, заменив Тосио Судзуки, который, в свою очередь, ставит на первое место свою деятельность в качестве продюсера и члена совета директоров Ghibli.

«Комбинация мягкости и шалости, окрашенная чувством детского восторга».

Судзуки поручает создание двух новых мультфильмов молодым режиссерам — Хиромасе Ёнэбаси и вновь Горо Миядзаки. Первый, к тому моменту проработавший в студии двенадцать лет (в частности, он участвовал в создании «Принцессы Мононоке» в качестве младшего художника), взялся за адаптацию детской сказки «Добывайки» английской писательницы Мэри Нортон. Наполненный веселыми сценами, как, например, операция по ограблению, фильм «Ариэтти из страны лилипутов», вышедший в кинотеатрах Японии летом 2010 года, — это комбинация мягкости и шалости, окрашенная чувством детского восторга от зарождающейся дружбы между девочкой-лилипутом и обычным человеком. Очевидно, из-за своей композиции и менее масштабного замысла, чем у «Унесенных призраками» или «Принцессы Мононоке», картина не может встать в тот же ряд, что и ее известные предшественники. Но на этот раз одно можно сказать наверняка: студия Ghibli активно готовит перестановку кадров. Доказательство этому — комплимент, который Миядзаки сделал в адрес Ёнэбаси, назвав его «первым режиссером, родившимся и выросшим в студии Ghibli».

В будущем ему еще придется доказать правоту мастера. В декабре 2010 года Судзуки решительно опровергает слухи о разработке «Порко Россо 2», новости о чем распространились в интернете, и объявляет о пятилетнем плане студии, предусматривающем создание трех мультфильмов: действие первого будет происходить в эпоху Сёва (1926–1989); второй проект будет запущен в разработку после выхода





«Ариэтти из страны лилипутов» и снят молодым режиссером; наконец, третий обещает возвращение Хаяо Миядзаки в качестве режиссера. Молодым режиссером второго проекта окажется Горо Миядзаки, который летом 2011 года выпустит свое второе аниме, получившее более широкий прокат, чем «Сказания Земноморья». Окончательно примирившись со своим отцом (последний даже взял на себя написание сценария, хотя какое-то время между ними все же возникали небольшие разногласия), Горо соглашается на вольную адаптацию «Со склонов Кокурико» — сёдзе-манги 1980-х годов, замеченной отцом и сыном еще при ее публикации.

Создатели переносят время действия сюжета из 1980-х в 1960-е, чтобы изобразить Японию, переживающую экономический бум и готовую провести первые в своей истории Олимпийские игры. Мультфильм — это своеобразная смесь легкости и беззаботности, окрашенная светлым чувством ностальгии, которая заставляет зрителя поддаться ее очарованию... Однако спустя четыре месяца, когда команда занята проектом, требующим ежедневной работы допоздна, происходит немыслимое... 11 марта 2011 года землетрясение магнитудой 9,0 по шкале Рихтера у северо-восточного побережья острова Хонсю приводит к разрушительному цунами и атомной катастрофе на АЭС Фукусима-1. Экономика японского архипелага в упадке (убытки оцениваются в 210 миллиардов долларов), а последствия землетрясения не могли не повлиять на процесс фильмопроизводства — до такой степени, что сам релиз мультфильмов оказывается под угрозой. Оправившись от потрясения, Хаяо Миядзаки призывает съемочную команду вернуться к работе и не бояться плановых отключений электричества, попробовав завершить аниме за ночь. Пристыженные работники Ghibli решают свести к минимуму рекламную кампанию «Со склонов Кокурико». Мультфильм



выйдет в кинотеатрах в середине июля, но, несмотря на сокращенное продвижение, все же порадует критиков и японскую публику, став самым просматриваемым анимационным фильмом 2011 года. •

«Сказания Земноморья»

© 2006 Nibariki — GNDHDDT

© GND / HDDT / Buena Vista International

«Рыбка Поньо на утесе»

© 2008 Nibariki — GNDHDDT

«Ариэтти из страны лилипутов»

© 2010 GNDHDDTW — All rights reserved.

«Со склонов Кокурико»

© 2011 Chizuru Takahashi — Tetsuro Sayama — GNDHDDT



«СКАЗАНИЯ ЗЕМНОМОРЬЯ»

2006, ГОРО МИЯДЗАКИ

Время после выхода «Ходячего замка» — очень важный период для студии Ghibli. По-прежнему постоянно говоря об уходе на пенсию, Хаяо Миядзаки, однако, пока не решает отказаться от дела своей жизни. Сложившийся кризис, связанный с возможным уходом мастера из студии, побуждает продюсера Тосио Судзуки назначить преемником сына Миядзаки, Горо, поручив ему реализацию уже задуманного проекта.

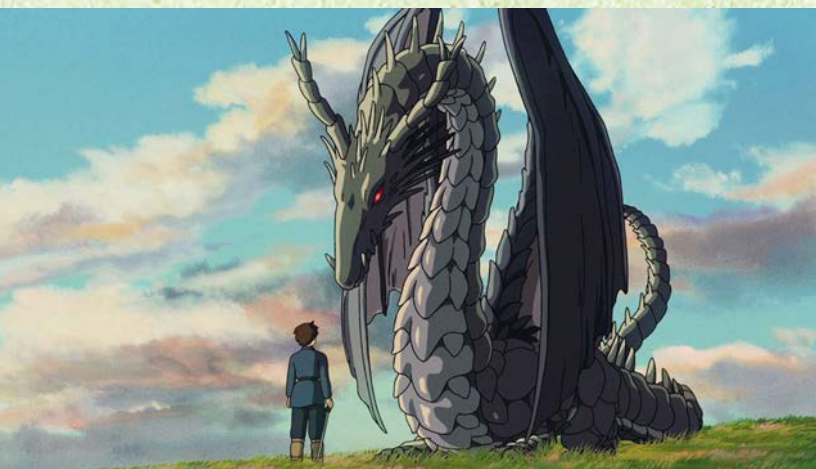
✦ Автор: Ромен Даснуа

В 2005 году внезапный приход Горо Миядзаки к руководству над проектом вызвал скептицизм не только у близкого окружения и сотрудников студии Ghibli, но и у многих поклонников. Сын Хаяо Миядзаки, бывший директором Музея Ghibli, очевидно, с самого детства был глубоко погружен в мир анимации. В какой-то момент автор «Навискаи из Долины ветров» решает экранизировать цикл «Земноморье», американскую фэнтези-сагу, фанатом которой он уже давно является. В середине 2000-х годов, после успеха «Возвращения кота» (который даже превзошел «Порко Россо»), Тосио Судзуки ищет преемника, который возьмет на себя руководство студией после ухода на пенсию ее основателей. Тут он вспоминает о Горо Миядзаки, получившем образование ландшафтного дизайнера и втайне уже начавшем работу над адаптацией «Сказаний Земноморья» (в это время он рисует эскизы и продумывает раскадровку). Хотя выбор Судзуки трудно дался отцу Горо (напомним, что отец и сын не разговаривали друг с другом на протяжении всего производства мультфильма), работа над картиной, несмотря на это, шла полным ходом — Миядзаки-младший по-настоящему загорелся

анимацией и даже проявил определенный талант в работе в качестве режиссера и сценариста. Хорошие кассовые сборы «Сказаний Земноморья» в Японии (аниме привлекло четыре миллиона зрителей) вселяют в Тосио Судзуки уверенность в том, что процессом разработки следующих мультфильмов может заняться Горо, несмотря на то что его первое аниме резко раскритиковали в прессе.

«Миядзаки решает экранизировать цикл «Земноморье», американскую фэнтези-сагу, фанатом которой он уже давно является».

Сюжет переносит нас в богатое королевство, где молодой принц Аррен отправляется в поход против злых сил вместе с магом Ястребом и случайно встреченной им по пути девушкой. Более мрачные, чем мультфильмы Хаяо Миядзаки, «Сказания Земноморья», конечно, не отличаются сильной оригинальностью и утонченностью, а в какой-то степени даже демонстрируют манихейство, которое резко контрастирует с тем утонченным дуализмом, характерным для мультфильмов студии Ghibli. Стилистически нет никаких сомнений в том, что эта работа нарисована Хаяо Миядзаки, что еще больше преуменьшает вклад сына в работу шаткого дуэта, созданного Тосио Судзуки. Впрочем, это совсем не плохой результат, особенно для первой работы, поэтому аниме «Сказания Земноморья» абсолютно не заслуживает того, чтобы его упускали из виду, ожидая увидеть что-то получше. Или имя Миядзаки совсем ничего не говорит? •



© 2006 Nibariki — GNDHDDT



«РЫБКА ПОНЬО НА УТЕСЕ»

2008, ХАЯО МИЯДЗАКИ

«Рыбка Поньо на утесе» — это вольный пересказ сказки «Русалочка» Ганса Христиана Андерсена. Это невероятно трогательное аниме, полное нежности и одновременно свежести и удивительного чувства уважения к так называемой традиционной анимации.

➤ Автор: Бруно де ла Крус

В начале 2006-го, спустя четыре года после выхода «Ходячего замка», Хаяо Миядзаки начинает создавать первые наброски «Рыбки Поньо на утесе». Как часто бывает, режиссер использует для вдохновения то, что видит вокруг себя. Так, Поньо, золотая рыбка, мечтающая стать маленькой девочкой, частично создана в результате его путешествий к морю и чтения романа Нацумэ Сосэки (1867–1916) «Врата», главный герой которого — маленький мальчик Соскэ, живущий у подножия скалы.

*«Сон, в котором все
становится возможным
благодаря искусству
рисования».*

В мультфильме есть некоторая загадочность и таинственность. Поньо и ее морской мир далеки от эпичной «Принцессы Мононоке» и грандиозных «Унесенных призраками», но это еще один образец потрясающей, завораживающей анимации. Начиная с первой сцены в океане и заканчивая шутивными проделками главной героини, это аниме больше напоминает сон, в котором все становится возможным благодаря искусству рисования и искреннему желанию мультипликаторов создать добрую историю для самых маленьких зрителей с легким сюжетом.



ОСУЩЕСТВИТЬ МЕЧТУ

«Рыбка Поньо на утесе» — это возвращение к истокам студии Ghibli, особенно если говорить с эстетической точки зрения. Проработанный, но в то же время графически простой стиль работы не противоречит упорному стремлению Миядзаки к высокой детализации. Даже находясь вдали от студии, в городе Сетоути на западе Японии, мультипликатор остается верен своей режиссерской системе: являясь мастером э-контэ (первого этапа раскадровки японского анимационного кино), он создает первые эскизы работы с помощью акварельных набросков — они задают основные тематические направления будущего мультфильма. Прежде чем приступить к непосредственной реализации проекта, Миядзаки проводит множество часов и дней в размышлениях о том, как передать движение морских волн.

«Рыбка Поньо на утесе» в основном отрисовывалась вручную, без использования компьютерной анимации. В ее создании на протяжении почти 25 месяцев принимали участие более 400 художников. Самостоятельно редактируя многие ключевые моменты, Миядзаки окружил себя верными помощниками: помимо уже покойных Макико Футаки (талантливая женщина-мультипликатор, работавшая над сценами с цунами) и Митиё Ясуды (колористка), нельзя не учесть вклад художественного руководителя (и по совместительству главного декоратора) картины Нобору Ёсиды. Его имя мы находим и в титрах одного из короткометражных мультфильмов, представленных в Музее Ghibli, — «Водяном пауке Мон-моне», сюжет которого очень близок к «Поньо». «Взрослея, мы должны учиться нарушать свои обещания. В этом аниме я хотел изобразить детей, которые сдерживают свои обещания», — говорит Миядзаки. Не переживайте, все обещания, данные в мультфильме, никогда не будут нарушены. •

© 2008 Nibariki — GNDHDDT

© 2008 Studio Ghibli — NDHDMT



«АРИЭТТИ ИЗ СТРАНЫ ЛИЛИПУТОВ»

2010, ХИРОМАСА ЁНЭБАЯСИ

Поклонники творчества Ghibli часто обходят стороной «Ариэтти из страны лилипутов». Однако это эстетически приятное и эмоционально успокаивающее произведение, которое прекрасно иллюстрирует поговорку о том, что терпение и труд все перетрут. А еще это дебютный фильм Хиромасы Ёнэбаяси, который начал свою карьеру как младший художник «Принцессы Мононоке».

➤ Автор: Жерсанд Боллю

Мультфильм «Ариэтти из страны лилипутов», снятый по роману «Добывайки» английской писательницы Мэри Нортон, не является самым выдающимся проектом для Ghibli. Однако такой привлекательной эту картину делает ее вселенная (напоминающая «Артура и минипутов»). Во время просмотра зрители погружаются в удивительный мир крошечной семьи, ведущей тихую мирную жизнь в уютном кукольном домике, спрятанном в роскошном загородном доме в пригороде Токио, в котором живут обычные люди. Главный герой, мальчик, живущий в этом доме, замечает странное движение в своей комнате и вскоре становится другом маленькой девочки-лилипута, которую он случайно находит во время ночного обхода жилища.

Зарождающаяся дружба между крошечной девочкой-лилипутом и человеком, которой они оба трепетно дорожат, показана без излишней сентиментальности. Сюжет, разворачивающийся в роскошных декорациях, полон неожиданных и блестящих поворотов. Следуя за сюжетом «Добываек», зритель погружается в повседневную жизнь семьи лилипутов (состоящей из рассудительного отца, беспокойной

матери и безрассудного ребенка-подростка), которая пытается тайно жить вдали от людей, представляющих угрозу ее существованию...

«Ее простой, но при этом лишенный тривиальности сценарий делает «Ариэтти из страны лилипутов» привлекательным зрелищем».

Своей непосредственностью и озорством мультфильм отвлекает нас от повседневных забот: для семьи Ариэтти прищепка может стать заколкой для волос, а скрепки, вставленные в брусок, — полноценной лестницей. В аниме встречается множество невероятно красивых (как, например, интерьеры кукольного домика) и веселых и забавных сцен (эпизод с операцией по ограблению). Простой, но при этом нетривиальный сценарий делает историю Ариэтти такой привлекательной для зрителя, несмотря на некоторые недостатки (например, неполное раскрытие образа страдающего от болезни мальчика с закрытым характером). При этом, конечно же, этот мультфильм все же не может конкурировать со ставшими классикой «Унесенными призраками», которые намного превосходят его масштабностью замысла. Тема этого аниме — объединение крошечных грабителей против наносящих им вред людей, для того чтобы выжить в этих непростых условиях. Миядзаки же лучше дается изображение именно природы (как, например, в «Принцессе Мононоке») и ее обитателей (тануки в «Помпоко: Война тануки в период Хэйсэй»). •



© 2010 GNDHDDTW — All rights reserved.



«СО СКЛОНОВ КОКУРИКО»

2011, ГОРО МИЯДЗАКИ

Быть наследником такого гения, как Хаяо Миядзаки, очень непросто. Горо Миядзаки почти с самого рождения сравнивают со звездным отцом. В силу своего положения он должен приложить все усилия, чтобы создать собственный стиль и доказать свое право на место под солнцем в мире анимации. После скромного успеха «Сказаний Земноморья» молодой режиссер осознает эту истину и начинает работу над адаптацией манги «Со склонов Кокурико».

Автор: Па Мин Чиу

Иокогама, 1963 год. С тех пор как ее отец пропал без вести в море, юная Уми тихо молится о его возвращении, каждое утро поднимая сигнальные флаги перед своим домом, стоящим на берегу. Этот трогательный символ надежды вдохновляет ее одноклассника Сюна, который пишет на его основе стихотворение для школьной газеты. Благодаря этому подростки сближаются и лучше узнают о жизни друг друга. Кроме того, и Уми, и Сюн хотят спасти от разрушения старое студенческое общежитие — здание, получившее прозвище «Латинский квартал». Выдержав испытание временем и недопониманием, их дружба постепенно перерастает в любовь, но ужасная семейная тайна угрожает разрушить хрупкое счастье двух влюбленных...

НЕДОМУЛЬФИЛЬМ?

Рассорившиеся во время съемок «Сказаний Земноморья» (до такой степени, что Хаяо Миядзаки даже ушел с премьеры фильма, буквально отрекшись от работы), отец и сын наконец-то вновь работают вместе. Первый становится соавтором сценария, а второй занимает режиссерское кресло, но на этот раз работает под зорким взглядом своего гениального родителя. Повлияло ли участие Хаяо в производстве на то, что в итоге «Со склонов Кокурико» был принят публикой намного лучше, чем первое аниме Горо Миядзаки? Или же Горо осознал и исправил свои предыдущие ошибки и поэтому добился большего успеха? Может быть, верно и то и другое. Дать более точный ответ на этот вопрос мы сможем только в будущем. И все же нельзя отрицать



присутствие отцовской тени в этом проекте. Она заметна не только в более точной композиции и более сглаженном повествовании, но и в поднимаемых темах. Все-таки выбор для адаптации именно этой истории был далеко не случайным.



Как будто превосходящая ностальгическую нотку, которая полностью развернется в будущем проекте «Ветер крепчает», аниме поднимает вопрос бережного отношения к историческому наследию и строительства будущего с уважением, пониманием и сохранением основ прошлого. Ничего не стоит провести параллель между этой идеей и передачей собственной студии сыну.

И все же мы не должны преуменьшать вклад в эту работу Миядзаки-младшего, который отказывается прямо идти по стопам своего отца, особенно в том, что касается темпа повествования — он гораздо более медленный и обдуманый, чем в фильмах Миядзаки-старшего. Такой подход едва ли сочетался с загадочностью, если не сказать запутанностью, мира Земноморья, но он вполне подходит для описания неторопливого японского быта, знакомого каждому жителю Страны восходящего солнца.

Горо отлично справляется с передачей скрытых чувств в «молчаливых» сценах, и они приносят зрителю настоящее удовольствие. В результате он создает трогательный мультфильм, в котором чувствуется индивидуальный почерк и который своей тональностью больше напоминает работы Такахаты, а не его отца. •





© 2011 Chizuru Takahashi — Tetsuro Sayama — GNDHDDT



ВОЗВРАЩЕНИЕ К ИСТОКАМ



Начать сначала
«Ветер крепчает»
«Сказание о принцессе Кагуя»



НАЧАТЬ СНАЧАЛА

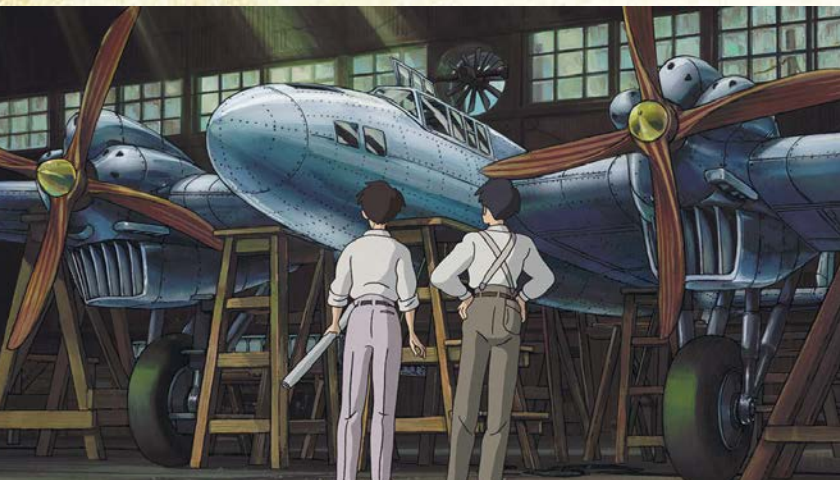
Автор: Жерсанд Боллю

Не в обиду молодым кинодеятелям, но все же нельзя не признать, что, как бы ни были хороши такие работы, как «Ариэтти из страны лилипутов» или «Со склонов Кокурико», ни в одной из них нет того, что мы видим в шедеврах Хаяо Миядзаки. Уже начиная с 2008 года автор «Навискаи из Долины ветров» все свободное время посвящает работе мангакой: он трудится над новой мангой «Ветер крепчает», которая будет публиковаться в 2009–2010 годах в журнале Model Graphix. Под этим названием, взятым из стихотворения Поля Валери, скрывается биография Дзиро Хорикоси, создателя истребителя «А6М Зеро», использовавшегося во времена Второй мировой войны. Когда Судзуки предлагает адаптировать эту мангу для больших экранов, Миядзаки реагирует крайне сдержанно. По его мнению, анимационный фильм должен быть ориентирован в первую очередь на детей, а уже потом на взрослую аудиторию.

После долгих размышлений (жена режиссера попытается заставить его изменить свое мнение) Миядзаки в начале 2011 года соглашается воплотить на экране жизнь человека, который хоть и не смог стать пилотом из-за своей близорукости, все же смог осуществить свою мечту, став авиационным инженером. Потребовалось дождаться окончательной редакции от самого художника, чтобы наконец раскрыть смысл его самого сокровенного, в какой-то степени даже автобиографического произведения — как и главный герой, Миядзаки близорук, а ради полного погружения в работу он перестает уделять достаточно внима-

ния жене; как и героиня фильма, мать режиссера болела туберкулезом. Работа-завещание, одновременно мрачная, но реалистичная и пронзительная, резко контрастирует с беззаботной «Рыбкой Поньо на утесе», занимающей особое место в фильмографии Миядзаки. В этом аниме нет ни одного намека на чудо, за исключением разве что нескольких сюжетных арок, связанных с мечтами. В нем рассказывается о землетрясении в Канто и о Великой депрессии (восстановление после которой вызвало живое обсуждение в Японии), и, прежде всего, о разочаровании в человеческой природе, которая так расходится с теми образами, которые создавал мультипликатор на протяжении всей своей карьеры.

Одиннадцатый полнометражный мультфильм Хаяо Миядзаки был показан в кинотеатрах летом 2013 года и сразу же получил признание публики. Вскоре после этого следует ошеломляющая новость: Миядзаки заявляет, что уходит на заслуженную пенсию, по крайней мере в плане создания мультфильмов. На этот раз окончательно.





*«Работа-завещание,
одновременно мрачная,
но реалистичная
и пронзительная, резко
контрастирует с беззаботной
«Рыбкой Поньо на утесе»,
занимающей особое место
в фильмографии Миядзаки».*

В свою очередь, Исао Такахата, не выпускавший аниме почти пятнадцать лет (напомним, «Наши соседи Ямада» вышли в 1999 году), получает задание от Судзуки закончить проект, который находится в разработке еще с 2005 года. После долгих уговоров Такахата все же соглашается приняться за мультфильм, работу над которым он обдумывал уже в течение многих лет, — адаптацию «Сказки о резнике бамбука». Это фольклорное японское произведение, созданное в X веке. Согласно сюжету, главная героиня, всего за три месяца превратившаяся из младенца в красивую девушку, ожесточенно отказывается выходить замуж, не подчиняясь существующим обычаям и традициям.

Еще будучи молодым сотрудником студии Toei, Такахата участвовал в конкурсе сценариев, на кото-

ром поднимал вопрос об адаптации сказки, но в итоге его проект свернули. Таким образом, он вернулся к своей задумке только в начале 2010-х годов, а производство мультфильма знаменует собой новый этап в истории Ghibli. Студия намерена повторить успех 1988 года, когда одновременно выпустила «Моего соседа Тоторо» и «Могилу светлячков» — планируя, что мультфильмы «Ветер крепчает» и «Сказание о принцессе Кагуя» выйдут на экраны одновременно летом 2013 года. Однако сильно затянувшееся производство последнего не дает выпустить аниме вовремя, и создатели переносят премьеру работы Такахаты на ноябрь.

«Сказание о принцессе Кагуя», превосходящее по продолжительности даже «Принцессу Мононоке» (мультфильм длится почти два часа двадцать минут), действительно является еще одним шедевром студии. Продуманный сценарий, великолепная режиссура, захватывающий стиль рисунка, проработка и изящество которого превращают каждый кадр в настоящее произведение искусства, а сочетание древесного угля и акварели буквально завораживает, — неизменный соратник Миядзаки преподносит нам еще один мгновенно ставший классикой анимационный фильм, перед которым мы можем только смиренно преклоняться. Получившее признание критиков и показанное в Каннах, а затем и в Анси аниме, впрочем, потерпело провал в прокате. •



«Ветер крепчает»

© 2013 Nibariki — GNDHDDTK

«Сказание о принцессе Кагуя»

© 2014 Hatake Jimusho GNDHDDT





«ВЕТЕР КРЕПЧАЕТ»

2013, ХАЯО МИЯДЗАКИ

От последнего аниме Миядзаки все ждали сказочной и пленяющей красотой истории в духе его предыдущих работ. Однако эта историческая мелодрама противоречит ожиданиям зрителей. Художник вновь обращается к своим любимым темам, но в первую очередь раскрывает ту грань своей личности, которая до сих пор была скрыта от публики — подобно артисту, он сбрасывает маску при выходе на сцену.

Автор: Матье Пинон

Юноша Дзиро Хорикоси, живущий в Японии межвоенного периода, никогда не сможет осуществить свою мечту и стать летчиком из-за плохого зрения. Поэтому он решает пойти другим путем и начинает разрабатывать и проектировать истребители, спрос на которые все больше растет с приближением Второй мировой войны. Несмотря на масштаб трагических событий, ставших потрясением для всей страны (землетрясение, экономический кризис, начало войны), у молодого человека на уме только одно: создавать лучшие в мире самолеты. Единственной, кто сможет соперничать с этой почти гениальной одержимостью, станет его жена Наоко, с которой он познакомится в поезде. Их встреча начинается строчкой из поэмы Поля Валери: «Крепчает ветер!.. Значит — жить сначала!» Эта цитата — краткое содержание всего фильма.

ВЕТЕР КРЕПЧАЕТ...

Почти каждый мультфильм Миядзаки так или иначе посвящен полету, ветру, воздушной стихии, которую нельзя увидеть или потрогать. Еще один вызов — ее нельзя изобразить напрямую, можно только нарисовать последствия ее силы. Воздушная стихия, ставшая центром конфликта в «Нависаке из Долины ветров», в «Ветер крепчает» является не только движущей силой любовной линии, но и полноценным персонажем истории. Как бы Дзиро и Наоко нашли друг

друга, если бы не порывы ветра, унесшие их шляпу или зонтик? Эпизод, в котором бумажный самолетик приземляется на балкон, — редкая для Миядзаки сцена, отрисованная в минималистичном стиле, которая, вероятно, является вершиной изображения воздушной стихии в карьере мультипликатора.

Еще одна знаковая сцена мультфильма — землетрясение в Канто 1923 года, разрушительность которого показана неподвижными кадрами со сверхплотным монтажом. Только после этого приступа гнева природы чувство скрытой тревоги становится повсеместным, вызывая рост беспокойства по всему миру.

«Каждый фильм Миядзаки посвящен полету, ветру, воздушной стихии, которую нельзя увидеть или рассказать о ней напрямую».

...ЗНАЧИТ — ЖИТЬ СНАЧАЛА

Ради любимого больная туберкулезом Наоко покидает санаторий, находящийся в заснеженных Альпах, и в результате погибает. С самого начала зрителям становится понятно, что это мелодраматичное аниме с трагической развязкой: об этом ярко говорит сцена с разноцветным летательным аппаратом, который разрушается в воздухе и распадается на грязные механические детали. Сквозь сон с трудом проглядывает реальность. Миядзаки переносит нас в мир, который существовал в действительности, а сны в этой картине становятся лишь иллюстрацией внутренних чувств и переживаний героев.

Трагический разлом в сюжете становится еще более очевидным, когда мы понимаем, что Миядзаки впервые в своей карьере изображает своих героев в течение продолжительного периода их жизни. Он стремится показать их историю целиком и особенно интересуется именно уже повзрослевшими персонажами. Неизменная на протяжении стольких лет преданность Дзиро идее создания идеального самолета (он заходит так далеко, что вдохновляется даже





изгибами ребер скумбрии во время еды) становится главным приоритетом в его жизни (о чем говорит трогательная сцена, в которой он одной рукой рисует, а другой придерживает свою возлюбленную Наоко) и его разочарованием (его самолеты будут использоваться пилотами-камикадзе). Выбор Хидзаки Анно для озвучки Дзиро совершенно очевиден. Режиссер «Евангелиона» — большой фанат анимации, для которого Миядзаки стал наставником. Он дарит свой разочарованный, почти лишенный чувств голос герою, жизнь которого, кажется, катится в какую-то пропасть. Его единственная страсть и его единственная любовь — две причины, которые заставляют его жить.

ИТОГ — ПОЛНЫЕ ПРОТИВОПОЛОЖНОСТИ

Как уже говорилось, в основе аниме лежит небольшая манга на несколько десятков страниц, нарисованная Миядзаки специально для журнала, посвященного моделированию. Спустя какое-то время комикс «Ветер крепчает», в котором история любви, вдохновленная автобиографией Тацуо Хори, сочетается с эпизодами из биографии Дзиро Хорикоси, попадает в руки продюсера Тосио Судзуки.

В документальном фильме продюсер признается, что был зол на «Рыбку Поньо на утесе» за то, что она не привнесла ничего нового в творчество Хаяо Ми-



ядзаки. Судзуки уговаривает мультипликатора выйти из зоны комфорта и не использовать так любимые им фантастические элементы в мультфильме, сюжет которого основан на романтизированной биографии авиаконструктора. Понимая, что это, скорее всего, будет его последняя полнометражная работа, режиссер, которому уже за семьдесят, смело принимает вызов.

«Ветер крепчает» в какой-то степени позволяет Хаяо Миядзаки подвести итоги своей карьеры. В этом аниме мы находим старинные самолеты, знакомые по «Порко Россо», тему туберкулеза, встречавшуюся в «Моем соседе Тоторо», атмосферу стимпанка, как в «Ходячем замке», песню Юми Арай, два трека которой звучали в «Ведьминой службе доставки»... Несомненно, это мультфильм-путешествие по творчеству Миядзаки, не похожий ни на что, что мультипликатор создавал до этого.

В самопожертвовании Дзиро нельзя не заметить отголосок собственной судьбы режиссера, посвятившего десятилетия своей работе: как и главный герой, он твердо намерен осуществить свою мечту, несмотря на все препятствия. Эта целеустремленность трагическим эхом отзывается в марте 2011 года, когда в самый разгар производства картины в стране происходит разрушительное землетрясение. Ошеломляющая сцена землетрясения, представленная в мультфильме, становится центральной для всех сотрудников студии Ghibli, начиная от художников и заканчивая актерами озвучки.

Не изменяя своим принципам, Миядзаки экспериментирует со звуковыми эффектами: звуки землетрясения, авиационных и автомобильных двигателей создают работники студии, не имеющие специального образования! Судзуки хотел инноваций, и его ожидания оправдались... В отличие от ожиданий японской публики. Оставшийся далеко позади «Унесенных призраками», «Принцессы Мононоке» и «Ходячего замка», «Ветер крепчает» в японском прокате не дотягивает даже до показателей «Рыбки Поньо на утесе». Более трудное для понимания, нежели большая часть фильмографии режиссера, это аниме тем не менее остается самым личным мультфильмом в карьере Хаяо Миядзаки. •



© 2013 Nibariki — GNDHDDTK



«СКАЗАНИЕ О ПРИНЦЕССЕ КАГУЯ»

2013, ИСАО ТАКАХАТА

Последняя работа Исао Такахаты, «Сказание о принцессе Кагуя», — это синтез всех лейтмотивов творчества режиссера как в плане тематики, так и в плане формы. Кроме того, мультфильм резко выделяется среди других работ студии Ghibli за счет использованной техники рисования.

➤ Автор: Матье Пинон

Если Миядзаки мы воспринимаем как создателя лирических произведений в жанре фэнтези, второй основатель студии Ghibli предпочитает более «человечный» и личный подход к раскрытию глубоко японских тем. Семейные узы во время войны («Могила светлячков», см. стр. 23), народные легенды и верования («Помпоко», см. стр. 37), жизнь соседей («Наши соседи Ямада», см. стр. 45) — все эти аспекты повседневной жизни Японии далеки от грандиозных

сюжетов его товарища по цеху. В «Сказании о принцессе Кагуя» Такахата объединяет все свои любимые темы. Сюжет, взятый из старой японской сказки, рассказывает о юности Кагуи, которую обнаруживает в дупле дерева рубящий бамбук крестьянин. Став молодой девушкой, Кагуя стремится во что бы то ни стало остаться независимой, без колебания отвергая всех женихов и поручая им невыполнимые задания, а сама тем временем планирует вернуться к своей настоящей семье на Луну.





Как и в «Наших соседях Ямада», за кажущейся простой на первый взгляд анимацией «Сказания о принцессе Кагуя» скрывается по-настоящему ювелирная работа. Каждое движение тщательно продумано, а некоторые отрывки из мультфильма могут спокойно войти в учебники по анимации. Среди множества изумительных сцен такого высочайшего качества, на которое способна только студия Ghibli, хочется отдельно выделить отрывок, в котором героиня в отчаянии сбрасывает одно за другим свои кимоно (метафорически отказываясь от своего человеческого обличья), а также финальную сцену, в которой она наконец воссоединяется со своей небесной семьей...



То, как Такахата и его команда преодолевают испытания, возникающие при подготовке мультфильма, не может не восхищать. Однако Тосио Судзуки недоумен. Предвидя конец карьеры двух великих основателей студии Ghibli (особенно учитывая уже почтенный возраст Миядзаки и Такахаты), продюсер хотел, чтобы перед выходом на пенсию режиссеры выпустили две работы — бенефиса своего творчества. Спустя двадцать пять лет после одновременного выхода «Моего соседа Тоторо» и «Могила светлячков», ознаменовавших новую эру в истории студии, Судзуки хочет точно так же выпустить два аниме одновременно — «Ветер крепчает» и «Сказание о принцессе Кагуя». Увы, производство второго аниме затянулось, и продюсер был вынужден отложить релиз на шесть месяцев, убив в зародыше тщательно подготовленный маркетинговый план. Процесс принятия этого решения хорошо показан в документальном фильме «Царство грез и безумия», в котором Миядзаки все же ничего не говорит о проблемах с тайм-менеджментом у своего друга и коллеги. «Сказание о принцессе Кагуя» — это незабываемое аниме, шедевр Такахаты, Ghibli и всей мировой анимации, который, несомненно, вдохновит целое поколение мультипликаторов в Японии и в других странах. •





«Шедевр мировой анимации, который вдохновит целое поколение мультипликаторов».

© 2014 Hatake Jimusho GNDHDDTK





ОТКРЫТЫЙ ФИНАЛ?



Конец эпохи
«Ронья, дочь разбойника»
«Воспоминания о Марни»
«Красная черепаха»



КОНЕЦ ЭПОХИ

Автор: Жерсанд Боллю

Спустя три года после выхода «Ариэтти из страны лилипутов» Хиромаса Ёнэбаяси снимает второй полнометражный мультфильм «Воспоминания о Марни». Он символически завершает тридцатилетнюю эпоху кипящего творческого процесса в Ghibli. Новый проект, начатый еще во время работы над «Ветер крепчает», возник из желания режиссера компенсировать то разочарование, которое он испытал во время создания своего первого аниме. Миядзаки убедил его представить идею нового проекта Судзуки — его покорила идея Ёнэбаяси адаптировать детский роман «Когда здесь была Марни», написанный в конце 1960-х годов британской писательницей Джоан Робинсон. Сама книга так понравилась Миядзаки, что он включил ее в свой список пятидесяти книг, которые, по его мнению, обязательно должен прочитать каждый.

Благодаря размеренному и неторопливому производству (оно заняло полтора года) Ёнэбаяси спо-

койно работает над аниме и выпускает его на экраны летом 2014 года. Впрочем, картина, несмотря на очень красивый сценарий, имеет недостаток — слишком медленный, а иногда и вовсе плохо выстроенный ритм. Из-за этого новое аниме с трудом привлекает зрителей: за первые десять дней проката сборы на японском архипелаге в три раза ниже, чем у первого мультфильма режиссера.

*«„Воспоминания о Марни“
завершают тридцать
лет кипящего творческого
процесса».*

За несколько месяцев до этого Судзуки говорит в радиозэфире: «Ghibli — это компания, которая сначала тратит деньги на производство мультфильма, а затем выпускает его в кинотеатрах. Если работа успешна, мы можем выпустить еще одну. Финансовый успех проектов всегда сильно влияет на то, в каком направлении будет двигаться компания. Результаты «Воспоминаний о Марни» будут важны для нашего будущего — мнение публики и сборы определяют, будем ли мы снимать новые аниме или нет. Если результаты будут хорошими, мы можем сразу же запустить в производство еще одну ленту, а если все будет наоборот, то, возможно, нам придется немного подождать». Что произошло дальше, хорошо известно: 3 августа 2014 года, всего через пять месяцев после известий об уходе Судзуки, студия официально объявила о масштабной реорганизации и приостановке производства всех полнометражных мультфильмов до дальнейших указаний руководства. С тех пор компания сконцентрировалась на управлении правами на мультфильмы и Музее Ghibli. Возможно, вскоре она снова вернется к масштабному производству?¹

¹ Летом 2023 года на экраны выходит новое полнометражное аниме Хаяо Миядзаки и студии Ghibli «Как поживаете?» — *Прим. ред.*



«Воспоминания о Марни»
© 2014 GNDHDDTK



«РОНЯ, ДОЧЬ РАЗБОЙНИКА»

2014, ГОРО МИЯДЗАКИ

«Ронья, дочь разбойника» — это результат сотрудничества студии Ghibli и Polygon Pictures для японского телеканала NHK. Аниме-сериал из 26 эпизодов по 26 минут каждый — еще один режиссерский проект Горо Миядзаки. Экранизация одноименного романа шведской писательницы Астрид Линдгрэн, транслировавшаяся в Японии с осени 2014 года, стала первым проектом студии в жанре телесериала.

➤ Автор: Эмма Маудо-Делева

До выхода «Роньи, дочери разбойника» в Ghibli никогда не создавали проекты для телевидения: до этого зрителям предлагали качественные художественные мультфильмы, производство которых полностью контролировалось студией. Компания, стоящая за такими анимационными шедеврами, как «Мой сосед Тоторо» и «Унесенные призраками», согласилась на создание телесериала в формате 3D CGI в сотрудничестве с Polygon Pictures только из-за твердой веры Горо Миядзаки в этот проект. Несмотря на хороший визуал и красивые акварельные пейзажи, «Ронья, дочь разбойника» все же сильно уступает первым телевизионным проектам гениальных Миядзаки и Такахаты, выпущенным во время их работы в Toei Animation («Кэн — мальчик-волк», «Ведьма Салли», «Хайди», «Конан — мальчик из будущего»). Однако это прекрасная детская сказка, которая учит жизни и любви к природе.

МЕДЛЕННЫЙ ТЕМП КАК СМЕНА ВРЕМЕН ГОДА

Хотя Миядзаки-младший еще не достиг уровня своего отца, ему удастся выйти за рамки полуторачасового формата и развернуть одиннадцатичасовую историю, в которой мы видим детские годы и затем период взросления и обучения озорной и немного строптивой Роньи. Жаль признавать, но главным героям аниме не хватает харизмы, а харизматичные персонажи, напротив, ограничены карикатурным изображением, как, например, отец героини, катаю-

щийся по полу каждый раз, когда он чем-то недоволен! Ронья — дочь Маттиса, злобного разбойника, который живет в замке посреди леса и занимается тем, что грабит богатых. Добычу он делит со своей женой, сильной женщиной с большими рыжими косами, и своей бандой разбойников. Его жизнь строится вокруг грабежей и ненависти к Борке, еще одному такому же недалекому разбойнику, у которого тоже есть ребенок — сын Бирк, родившийся в один день с Роньей.

*«Сказка, которая
учит жизни и любви
к природе».*

Главная героиня — всеобщая любимица, ее все балуют. Когда Ронье исполняется десять лет, ей наконец-то разрешают посмотреть мир и пойти погулять в лес. Ее жизнь проходит в атмосфере сменяющихся времен года и знакомства с окружающим миром, не причиняющих девушке каких-либо неприятностей и не создающих проблем. Даже когда Ронья засыпает в лесу и ее будят серые гномы, злобные существа, нападающие, когда заметят человеческий страх, ей удастся спастись благодаря отцу — хоть он и разбойник, это очень заботливый родитель! «Ронья, дочь разбойника» — ничем не примечательный аниме-сериал, бюджет которого гораздо скромнее, чем у признанных шедевров студии, но, впрочем, он вполне понравится детям. •



© NHK•NEP•Dwango, licensed by Saltkrakan AB, The Astrid Lindgren Company





«ВОСПОМИНАНИЯ О МАРНИ»

2014, ХИРОМАСА ЁНЭБАЯСИ

Существуют аниме, после просмотра которых человек выходит из зала не таким, каким был раньше, — его взор затуманен, а сердце сжимается в груди. «Воспоминания о Марни» — одно из таких аниме. Снятый Хиромасой Ёнэбаяси и номинированный на «Оскар» в 2015 году, этот мультфильм — доказательство того, что в будущем его создатель станет великим мэтром японской анимации. Благодаря своему индивидуальному подходу он вдохнул в проекты студии новую жизнь, превзойдя сына Миядзаки и талантом, и утонченностью произведений.

Автор: Эмма Маудо-Делева

Именно Хаяо Миядзаки привел Хиромасу Ёнэбаяси в мир большой анимации, доверив ему в 2010 году экранизацию «Ариэтти из страны лилипутов». Несмотря на то что на тот момент Ёнэбаяси уже являлся одним из ведущих аниматоров студии, сам мультипликатор, по слухам, был очень удивлен тем, что именно его выбрали режиссером картины, сценарий для которой, основанный на ро-

мане Мэри Нортон, написал сам основатель Ghibli. В 40 лет Хиромасе Ёнэбаяси наконец предоставляется шанс проявить себя, и он с умом его использует — мультфильм, который он снимает, имеет большой успех на международном уровне (особенно в США) и в 2011 году получает премию Японской академии как лучший анимационный фильм года. Надо сказать, что режиссер, начинавший карьеру в студии Ghibli в 1996 году в качестве младшего художника и ставший аниматором в 2001 году, внес свой вклад и в такие работы студии, как «Унесенные призраками» и «Ходячий замок». Через два года после выхода «Ариэтти из страны лилипутов» он подписывает контракт с Горо Миядзаки и становится сорежиссером «Сказаний Земноморья». «Воспоминания о Марни», выпущенные в 2014 году, станут его вторым и последним полнометражным мультфильмом, созданным для легендарной студии. После неудачи в прокате Хиромаса Ёнэбаяси покинет Ghibli и начнет работать в студии Ропос, основанной Ёсиаки Нисимурой, продюсером «Сказания о принцессе Кагуя».



«В Анне скрыта страсть, которая позволяет ей направить свою озлобленность в другое русло — рисование».

АННА: ТРУДНОСТИ ПЕРЕХОДНОГО ВОЗРАСТА

После создания образа маленькой Ариэтти, веселой и полной жизни, Хиромаса Ёнэбаяси рисует совершенно отличную от нее героиню. Анна — девочка-подросток, периодически испытывающая трудности в общении со своей «тетей», которая на самом деле является ее приемной матерью. Героиня не только неприветлива и замкнута в себе, но и не имеет друзей, ей трудно сдерживать свой сложный характер. Страдающая от перепадов настроения и апатии,





вызванных тем, что ее муж постоянно находится на работе, тетушка решает отправить девочку в деревню, к берегу моря, чтобы та подлечила свою астму, а сама женщина могла ненадолго отдохнуть от ее подросткового бунтарства.

Когда Анна была ребенком, ее родители погибли при невыясненных обстоятельствах. Главная героиня — девушка с довольно сложным характером. Она не слишком заботится о собственном здоровье и страдает от приступов тревоги, которые буквально парализуют все ее тело. Однако сельская местность, свежий воздух, любовь добрых людей, которые радушно принимают героиню у себя, начинают постепенно смягчать ее суровую натуру. Бродя по окрестностям, девушка выходит к загадочному большому особняку, отделяющемуся от суши при каждом приливе. Темноволосая бунтарка, Анна отвергает все женственные вещи: она возмущается, когда ей приходится идти на деревенский праздник в традиционном кимоно. Она не выносит других девочек, которых считает вредительницами, и жестоко отвергает их дружбу. Единственная, кто получает ее расположение, — блондинка Марни, девушка, живущая в особняке.

МАРНИ: ЛЕГКОСТЬ БЫТИЯ

В Анне скрыта страсть, которая позволяет ей направить свою озлобленность в другое русло — рисование. Она пристально вглядывается в таинственную усадьбу и, как ни парадоксально, несмотря на то что она рисует ее каждый день, поместье не становится более понятным и обычным.словно в рассказах Эдгара Аллана По, зритель чувствует, что что-то не так, что здесь скрыт какой-то подвох. Искусство Хиромасы Ёнэбаяси состоит в том, чтобы взять нас за руку и, подобно Анне, заставить исследовать жизнь Марни, такую прекрасную, яркую и полную жизни. Он играет контрастами, физически противопоставляя двух молодых девушек: Анну, не слишком чувствительную коротковолосую брюнетку с удивительными темными глазами, и Марни, легкомысленную кокетку европейской внешности с длинными светлыми воло-

сами и платьями как будто из другой эпохи, словно она пришла к нам из другого времени. В моменты, которые Марни проводит с Анной, она чувствует себя свободной и не вспоминает о раздражающей ее гувернантке. Она живет как будто в таком же подвешенном состоянии, что и ее дом, нависший над водой, и все же остается немногословной с Анной, оберегая свою тайну. Девушки с уверенностью говорят о своей дружбе, клянутся увидеться снова, но встречаются друг друга они только в конце дня, после наступления темноты, и, когда Анна однажды пропускает назначенную встречу, таинственная Марни исчезает. Появление в поместье новой семьи не проясняет загадку — но Анна по-прежнему уверена в существовании Марни.

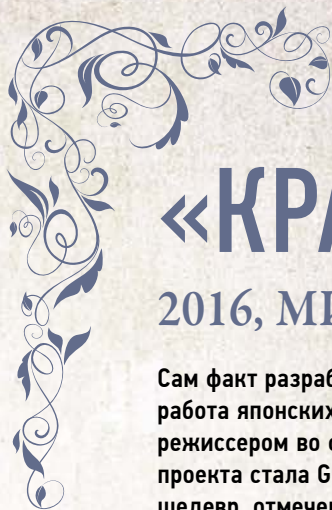
ЗАГАДКА ПРОИСХОЖДЕНИЯ

В противовес серьезным или драматическим персонажам, каковыми являются Анна и Марни, ключ к развязке несут два других героя: Саяка, комичная молодая девушка, которая приходит в особняк, находит дневник Марни и проводит свое расследование; и художница, которая помнит об этом месте и позволяет Анне разгадать загадку его происхождения и наконец-то начать двигаться дальше. «Воспоминания о Марни» — довольно необычный мультфильм в фильмографии студии Ghibli. Снятое по роману Джоан Робинсон «Когда здесь была Марни» аниме, несмотря на все свои несомненные достоинства, не имело того успеха, на который рассчитывали создатели. Однако после Хиромасы Ёнэбаяси снова взял в руки кисти и начал работу над новым проектом «Мэри и ведьмин цветок», спродюсированным студией Ропос — полнометражным мультфильмом, который соответствует всем стандартам школы Ghibli! •



© 2014 GNDHDDTK





«КРАСНАЯ ЧЕРЕПАХА»

2016, МИХАЭЛЬ ДЮДОК ДЕ ВИТ

Сам факт разработки «Красной черепахи» стал неожиданностью. Это совместная работа японских, французских и бельгийских аниматоров, снятая голландским режиссером во французской студии Prima Linea. Художественным руководителем проекта стала Ghibli. Универсальный мультфильм Михаэля Дюдока де Вита — это шедевр, отмеченный наградами многочисленных фестивалей.

➤ Автор: Матье Пинон

После окончания университета в 1978 году 25-летний Михаэль Дюдок де Вит несколько лет трудился в лондонской студии Ричарда Пердума¹, а затем начал работать на себя. Дюдок де Вит стал известен благодаря своим анимационным рекламным роликам, созданным по заказу крупных компаний вроде United Airlines и AT&T.

Его первый короткометражный мультфильм 1992 года, «Том Свип», привлек внимание жюри различных фестивалей. Два года спустя анимационный фильм «Монах и рыба» получит премию «Оскар», а в 2000 году еще одна статуэтка достанется режиссеру за мультфильм «Отец и дочь». «Аромат чая» — его последний короткометражный фильм, показанный на фестивале в 2006 году. После десятилетнего перерыва Дюдок де Вит сенсационно возвращается на экраны со своим первым за долгое время полнометражным мультфильмом, получившим поддержку широкой публики и критиков, а кроме того, студии Ghibli.

МИСТЕР И МИССИС РОБИНСОН

Единственный выживший после кораблекрушения мужчина оказывается на необитаемом острове. Приспособившись к новой жизни охотника-собирателя,

он прилагает все усилия, чтобы вернуться к цивилизации. Однако каждая его попытка заканчивается неудачей: гигантская красноухая черепаха неизменно разрушает его самодельный плот. Но зачем ей его сдерживать? Как он может победить такого противника? И противник ли она вообще?

«Трудно сказать об этом мультфильме больше, не испортив при этом удовольствие от узнавания его сюжета».

Трудно сказать об этом мультфильме больше, не испортив при этом удовольствие от узнавания его сюжета. В мультфильме Дюдока де Вита встречаются темы из его предыдущих работ (ожесточенная борьба



¹ Владельцы коллекционного Blu-ray-издания «Красавицы и чудовища» 2010 года найдут среди дополнительных материалов забытую первую версию фильма, режиссером которой должен был стать Пердум.



с морским существом в «Монахе и рыбе», жизненный путь в «Отце и дочери»), но к ним добавляется новая метафора, которая оправдывает сюжетные повороты. «Красная черепаха» — это мультфильм, в котором мы наблюдаем за всей жизнью Робинзона. Это универсальное произведение, которое тем не менее будет восприниматься зрителями по-разному в зависимости от их характеров и биографии.

Универсальность картины усиливается благодаря отсутствию каких-либо диалогов на протяжении 80 минут. Как и во всех предыдущих работах де Вита, напряжение, витающее в воздухе в течение определенного периода времени, могло бы затянуться и заставить зрителей скучать; здесь же, напротив, оно только усиливает атмосферу затерянного острова, перемежаясь с нежной партитурой Лорана Переса дель Мара («Невероятная тайна Лулу»). Из-за того, что в мультфильме отсутствуют диалоги, все внимание зрителя полностью сосредоточено на трансформации персонажей (а здесь есть чему удивляться).

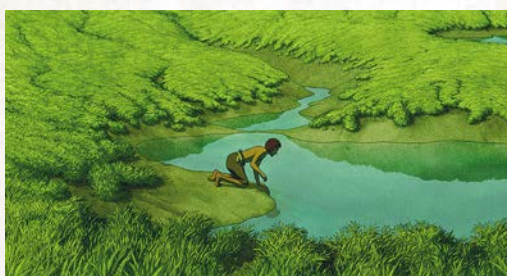
ОСТРОВ МЕЖДУ НЕБОМ И ВОДОЙ

Аналогичным образом свою многогранность раскрывает остров, на котором происходит действие произведения: он то враждебен, то дружелюбен и щедр на природные дары. Так много вариаций возникает благодаря искусному изображению света и кропотливой работе над фоном: после создания первых набросков угольные эскизы сканируются, а затем раскрашиваются с помощью компьютера. Все это дополняет чувство построения кадра Дюдок де Вита: вертикаль бамбукового леса объединяется с горизонтальной пляжа с помощью живых изгибов, свойственных природе острова.

Каждый статичный кадр, за исключением редких вынужденных движений «камеры», можно рассматривать как настоящую картину, за кажущейся простотой которой скрывается глубокий смысл. Мельчайшие детали оказываются вписаны в сложнейшую композицию, что отсылает нас к стилю «чистых линий» бельгийского комиксиста Эрже¹. С точки зрения эстетики мультфильм настолько прекрасен, что может заставить зрителей пустить слезу. Это, несомненно, заслуга Ghibli.

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ ЯЗЫК

Очарованный короткометражными мультфильмами голландца, Исао Такахата связывается с ним, чтобы предложить поддержать его будущий полнометражный проект от лица студии Ghibli. К великой радости Такахаты и Миядзаки (после просмотра «Отца и дочери») Миядзаки тоже подумывал о сотрудничестве с ним), Дюдок де Вит сразу же соглашается. Во время разработки проекта голландскому режиссеру приходится находиться то в Ангулеме, где отрисовывается мультфильм, получивший финансирование от французских (Why Not, Wild Bunch) и бельгийских (Belvision) компаний, то в Токио, где он прислушивается к советам от опытных мастеров. «Они дают мне советы, — говорит Дюдок де Вит в интервью, — но добавляют при этом, что это мой мультфильм



и я должен сам решать, следовать им или нет <...> Уважение, с которым они относятся к выбору самого автора, независимо от финансовых соображений, просто поражает»². Впрочем, когда Дюдок де Вит предлагает изменить сцену с морским приливом после произошедшего цунами 2011 года, студия решительно возражает! Этот отрывок без преувеличения и пафоса показывает стихийное бедствие.

Мультфильм получил специальный приз жюри «Особый взгляд» на Каннском кинофестивале, открыл кинофестиваль в Анси и поразил сообщество международных критиков... Но не японскую публику. Через неделю после выхода на экраны мультфильм собрал в девять раз меньше зрителей, чем «Форма голоса»³, также вышедшая 17 сентября (329 тысяч долларов против 2 миллионов 771 тысячи)! Удар, напоминающий нам, что гораздо больше, чем студия Ghibli, зрителей в кинотеатры привлекает именно имя Хаяо Миядзаки. •

² Интервью с Дидье Пероном для Libération, 28 июня 2016 г.: http://next.liberation.fr/cinema/2016/06/28/la-tortue-rouge-je-voulais-une-qualite-de-silence_1462691

³ Фильм снят по одноименной манге Ёситоки Оимы; в России мангу выпустило издательство «Истари Комикс».



© Studio Ghibli — Wild Bunch — Why Not Productions — Arte France Cinéma — CN4 Productions — Belvision — Nippon Television Network — Dentsu — Hakuhodo DYMP — Walt Disney Japan — Mitsubishi — Toho

¹ Этот стиль используется, например, в «Приключениях Тинтина». — Прим. ред.





ЗА КУЛИСАМИ



За кулисами студии:
общие впечатления
художников, скрытых в тени
Интервью с тремя бывшими
аниматорами



ЗА КУЛИСАМИ СТУДИИ:

ОБЩИЕ ВПЕЧАТАНИЯ ХУДОЖНИКОВ, СКРЫТЫХ В ТЕНИ

Одно лишь упоминание студии Ghibli мгновенно вызывает в памяти имена Хаяо Миядзаки и Исао Такахаты, без которых образ мировой анимации был бы совсем другим. И если имена продюсера Тосио Судзуки или композитора Дзё Хисаиси стоят где-то рядом, многие из простых работников так и остаются в тени. Мы хотим отдать дань уважения и им¹.

➤ Автор: Жерсанд Боллю

5 октября 2016 года скончалась Митиё Ясуда. Тематические издания почтили память той, кто отвечала за цветовую гамму большинства мультфильмов студии Ghibli (буйство природы и радуга цветов в «Моем соседе Тоторо» или «Унесенных призраками» — именно ее заслуга), но широкой публике имя этой верной коллеги Миядзаки и Такахаты практически неизвестно. То же самое можно сказать и о других сотрудниках анимационных студий: дизайнер, аниматор или художник-ассистент — каждую эту должность, хотя и являющуюся важной частью успеха для коллективного проекта, слишком часто оставляют без внимания. Даже если эти незаметные, но незаменимые работники не стремятся к какой-либо известности (сфера анимации славится своей скромностью), они рады тому, что публика способна обратить внимание на специфику их работы. Неблагодарность СМИ, забывающих об их вкладе в проекты Ghibli, вызвало у нас любопытство: кто же эти герои, скрытые в тени? Как они выглядят, за какие навыки их нанимают студии и какие впечатления остались у них от работы в престижной компании?

*«Хаяо Миядзаки
много ворчал, причем
постоянно».*

КАК ТАК ПОЛУЧИЛОСЬ, ЧТО ВЫ СТАЛИ РАБОТАТЬ В СТУДИИ GHIBLI?

Минору Охаси: Я тогда уже работал в анимации. В 1998 году я отправил свое резюме, и меня взяли. Мне очень нравился «Шепот сердца», а в 1997 году я только и говорил, что о «Принцессе Мононоке»! Мне стало интересно, что за студия создает такие фильмы, а дальше уже закрутилось.

С. М.: Лично я нашел объявление еще во время учебы в университете. Я знал об этой студии, но не имел особого желания там работать.

КАК ВЫГЛЯДЕЛ ВАШ ОБЫЧНЫЙ ДЕНЬ В СТУДИИ?

Масако: Я приходила к 8:30 утра, у меня был перерыв на обед с 12 до 13, а уходила домой я в 18:30. Я была ассистентом аниматора для чистки промежуточных сцен (технические термины. — Прим. автора), в основном я работала на фрилансе или по контракту под каждый проект. Незадолго до моего переезда мне удалось заключить срочный трудовой договор.



¹ Три бывших аниматора студии согласились поговорить с нами по душам (один из них пожелал остаться анонимным), за что мы их сердечно благодарим.



Минору: Я начинал работу в 10 утра, а заканчивал обычно в 18:30, но я почти никогда не приходил домой в это время, чаще возвращаясь около 9 вечера, а иногда и после полуночи, когда работы было особенно много. Я должен был создавать в основном саму анимацию, проверять правильность подготовительных анимационных эскизов и отсутствие ошибок. Когда все было готово, я иногда работал и над ключевой анимацией, то есть рисовал основные фазы движения (начало, само движение и конец).

С. М.: Я отвечал за эскизы для калибровки анимации. Приходил на работу в 10 утра, делал перерыв на час в 13:00, а затем возвращался к работе до 18:00. После ужина я возвращался на работу. Самое раннее время, в которое я уходил, — восемь вечера, но обычно в десять, а иногда и после полуночи. Но во время работы я делал небольшие перерывы, чтобы погладить свою кошку или полить растения! А когда заканчивал свою работу, обычно помогал другим мультипликаторам.

ЕСТЬ ЛИ У ВАС СМЕШНЫЕ ИСТОРИИ, СВЯЗАННЫЕ С МУЛЬТФИЛЬМАМИ, НАД КОТОРЫМИ ВЫ РАБОТАЛИ?

Масако: Сцена в ванной в «Моем соседе Тоторо» была очень сложной в рисовке. После того как я ее закончила, Ёсинори Канада, который отвечал за основную анимацию, пригласил меня на фуршет, чтобы отметить это событие. Когда была закончена сцена роста камфорного дерева, Макико Футаки угостила меня пирожным. И, конечно, Хаяо Миядзаки тоже приглашал меня поесть! Я работала над этим мультфильмом только с одной мыслью: «Когда же это уже закончится», потому что мы были ужасно заняты до самого предпросмотра. Не буду скрывать: были сложные моменты, когда все старались изо всех сил, но некоторые только и бросались неприятными фразами вроде «А что вам не нравится в моей

работе?», и это вызывало конфликты. Это не означает, что мы не ладили. Более того, создание анимации и работа над декорациями проходили в одной комнате, и люди, отвечающие за декорации, сильно шумели, до такой степени, что постоянно меня отвлекали. Но самым громким был Миядзаки! Он много ворчал, причем постоянно. Во время создания «Унесенных призраками» Синъя Охира попросил меня сделать подготовительные эскизы и анимацию. Он сказал Миядзаки: «Анимация как у Диснея!» И они рассмеялись.

Минору: Насчет «Унесенных призраками» я помню, как на три месяца уехал в нашу студию в Корею. А когда создавали «Воспоминания о Марни», проектом занимался весь основной состав — такое случилось в первый раз.

КАКИЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ У ВАС ОСТАЛИСЬ ОТ РАБОТЫ В GHIBLI?

Масако: Сам факт, что ты работаешь с таким множеством людей, видишь, как талантливые ребята трудятся, делают наброски или анимацию, что ты получаешь честные отзывы о своей работе и можешь издавать разные шумы для озвучки фильма, невероятно вдохновляет! С того момента, как Ghibli взяла меня на должность, я работала только над одним конкретным мультфильмом, а не несколькими одновременно, что было большим преимуществом, позволяющим полностью сосредоточиться на работе. Но я все же думаю, что главное, что дала мне студия, — это, наверное, деньги. Благодаря такой зарплате я смогла найти другую работу и уехать из Японии! Работа в Ghibli все же была не такой хаотичной, как фриланс.

Минору: На протяжении 17 лет, что я работал в студии, моя зарплата позволяла мне вести нормальную жизнь, и я мог спокойно содержать свою семью.

С. М.: Я проработал в Ghibli 11,5 лет. Эти годы стали фундаментом всей моей карьеры в анимации.

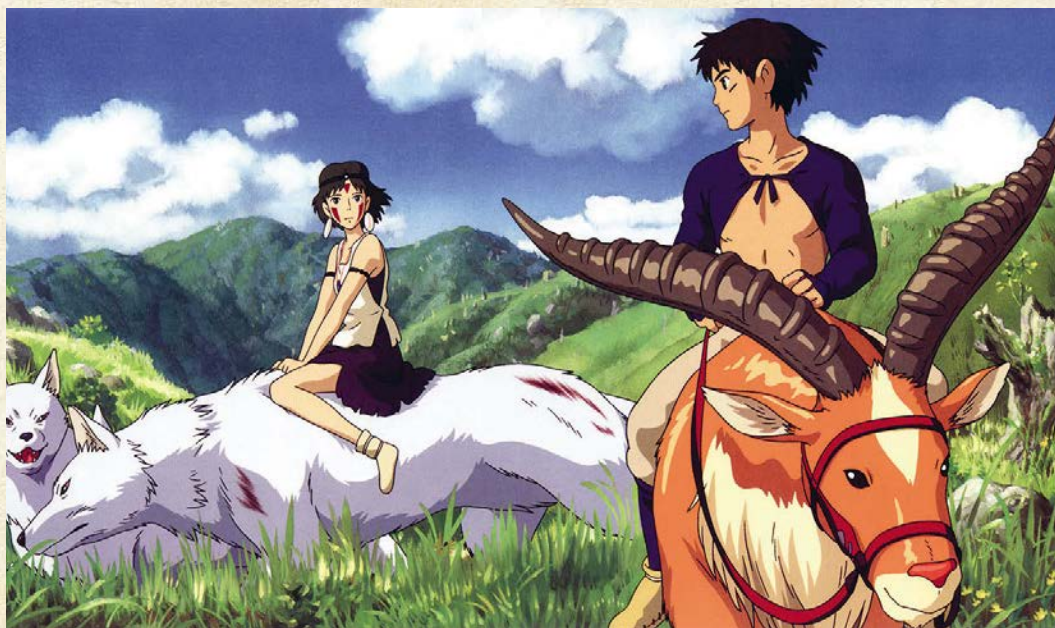
ЧУВСТВУЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО ВАША РАБОТА ПОЛУЧИЛА ПРИЗНАНИЕ?

Масако: Однажды Миядзаки подошел ко мне и сказал, что у него есть сцена, которую я могла бы создать. Уже позднее я поняла, что так он показывал мне свое доверие.

Минору: Могу сказать то же самое о том, что мои непосредственные руководители доверяли мне и полагались на меня. Я понял это, когда они поручали мне определенные задачи, но случалось и так, что они говорили мне об этом лично. Однажды Миядзаки сделал мне комплимент, и меня это очень порадовало.

С. М.: Лично я не получил особого признания...





ЧЕМ УСЛОВИЯ РАБОТЫ В СТУДИИ GHIBLI ОТЛИЧАЛИСЬ ОТ ПРАВИЛ В ДРУГИХ ЯПОНСКИХ АНИМАЦИОННЫХ СТУДИЯХ?

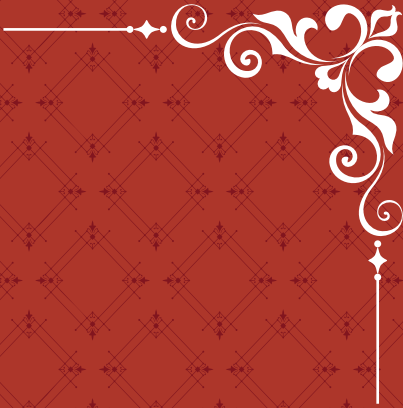
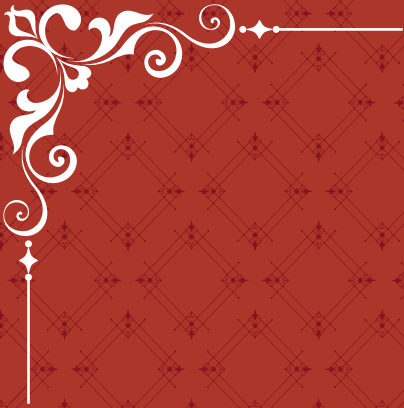
Масако: До Ghibli я работала в пяти студиях: думаю, зарплаты там были хороши для сотрудников и контрактников, но ужасны для фрилансеров. Когда люди не зависят от других, они берутся за много легких работ, чтобы заработать денег. Я же выбирала сложные задачи, но не могла их завершить. Иллюстрации для Ghibli не могли меня так сильно прокормить, поэтому я работала на нескольких проектах одновременно.

Минору: Я работал примерно на той же должности. И в финансовом плане, и в плане условий работы мне гораздо сложнее работать на другой студии или в качестве фрилансера. Я очень благодарен за возможность работать в студии Ghibli.


С. М.: Для меня это лучшее, что есть в этой индустрии. Прежде всего потому, что у нас была гарантированная фиксированная зарплата. А еще у нас были бонусы. Фрилансеры вынуждены зарабатывать на жизнь за счет своей же продуктивности, поэтому и не могут свести концы с концами. •





«Небесный замок Лапута»
© 2004 Nibariki — GNDDDT
«Мой сосед Тоторо»
© 1988 Nibariki — G
«Ведьмина служба доставки»
© 1989 Eiko Kadono — Nibariki
«Порко Росо»
© 1992 Nibariki — GNN
«Шепот сердца»
© 1995 Aoi Hiiragi / Shueisha — Nibariki — GNH
«Принцесса Мононоке»
© 1997 Nibariki — GND
«Унесенные призраками»
© 2001 Nibariki — TGNDDTM
«Воспоминания о Марни»
© 2014 GNDHDDTK



ВСЕЛЕННАЯ МУЗЫКИ



Дзё Хисаиси
Композиторы: Сесиль Корбель,
Митио Мамия, Юдзи Номи
Музыка в Ghibli



ДЗЁ ХИСАИСИ

Имя Дзё Хисаиси неотделимо от имени Хаяо Миядзаки и в целом от студии Ghibli. Это самый известный и популярный японский композитор в мире. За его музыкальным и публичным образом, в значительной степени созданным мультфильмами Миядзаки, скрывается гораздо более сложная личность, которая находится между музыкой и анимацией, музыкальными экспериментами и следованием классике.

Автор: Ромен Даснуа

Хотя карьера Дзё Хисаиси взлетела в середине 1980-х годов благодаря новаторскому и поистине эпохальному мультфильму «Навиская из Долины ветров», она берет начало несколькими годами ранее. Уже тогда в его творчестве мы найдем то удивительное разнообразие как в исследуемых им жанрах, так и в иногда экстремальном подходе, прослеживающееся на протяжении его карьеры.

Мамору Фудзисава (настоящее имя композитора) познакомился с музыкой в очень раннем возрасте и стал полноценно работать в индустрии в 1970-х годах, когда, будучи еще молодым композитором, спродюсировал свои первые работы на японской андеграундной сцене. Те проекты несли в себе идею культурного возрождения Японии, которое не обошло стороной и музыкальную индустрию, привнеся в традиционные коды западные мотивы. В эпоху индустриализации и глобализации 1970-е годы в Японии стали синонимом восстановления идентичности страны, особенно после студенческих протестов в Токио в 1968 году. В кино такие деятели, как Хироси

Тэсигахара («Женщина в песках») или Ёсисигэ Ёсида («Эрос + убийство»), полностью переосмыслили понятие сюжета, которое становится все более похожим на западное. Позже появляются электронные группы, которые полностью меняют музыкальную индустрию, например Yellow Magic Orchestra с Рюити Сакамото с его эпичными и инопланетными каверами на песни Мартина Денни и «Битлз».

«Его карьера удивительно разнообразна как в исследуемых им жанрах, так и в его иногда экстремальном подходе».

В поисках изменившейся эстетики Дзё Хисаиси начал свою карьеру где-то между электронной и акустической музыкой. Его первые два студийных альбома были коллаборациями с Mkwaju Ensemble («Mkwaju», 1981) и с оркестром Wonder City («Information», 1982), которым он руководил и для которого сочинял музыку. Его третий студийный альбом вышел три года спустя. Он был подписан именем «Дзё» и озаглавлен «a-Bet-City». Первые сольные работы Дзё Хисаиси, созданные во времена его первых анимационных проектов («Академия ниндзя», «Моспида — оружие выживания»), удивительны сразу по нескольким причинам: далекие от грандиозных оркестровых полетов фантазии, звучащих в его более поздних саундтреках, эти композиции скорее отсылают нас к произведениям Стивена Райха или, наоборот, к электропопу с его скучными текстами. Такой минималистский подход с использованием большого количества электронных мотивов является одной из самых интересных граней композитора, явно разрывающегося между своей истинной музыкальной личностью и необходимостью в нужный момент создавать коммерческие произведения.

ВЗЛЕТ

«Я попал в большую комнату, где не было ничего, кроме стола, стула и сидящего там парня, который выглядел немного растерянным. Он начал объяс-



нять сюжет, персонажей <...>, даже вставал на свой стул, чтобы показать, что именно будет происходить! Я был действительно очарован, смотрел на него и думал, что он действительно оригинал» (Дзё Хисаиси о Хаяо Миядзаки¹).

В 1984 году, работая в компаниях Victor Entertainment и Tokuma Japan, Дзё Хисаиси обратился к продюсерам второго мультфильма Хаяо Миядзаки «Навсикая из Долины ветров». Эта встреча положила начало почти тридцатилетнему сотрудничеству, оказавшему огромное влияние на киноиндустрию в целом и ставшему поворотным моментом в его карьере. Саундтрек «Навсикая из Долины ветров» — это сочетание электронной и классической музыки, наполненное разнообразнейшими цветами и эмоциями. Творческое сотрудничество продолжилось в 1986 году мультфильмом «Небесный замок Лапута», а двумя годами позже — «Моим соседом Тоторо». Над последним аниме, ввиду проблем со здоровьем, Дзё Хисаиси работал в основном с компьютером и привлекал оркестровую музыку только в качестве запасного варианта для более масштабных визуальных эпизодов.

В то время Дзё Хисаиси становился все более востребованным музыкантом: он пишет музыку к аниме, рекламным роликам, документальным фильмам, а также создает множество аранжировок и оригинальных композиций для таких громких проектов, как, например, анимационные фильмы «Карнавал роботов» 1987 года и «Война на Венере» 1989 года, сериал «Доходный дом Иккоку» 1986 года или знаменитая серия документальных фильмов, собранных из компьютерных изображений о человеческом теле, для NHK с 1989 по 1997 год.

В то же время сольная карьера ведет музыканта по весьма необычному пути, о чем свидетельствует его альбом 1989 года «Pretender». Композиции пластинки прекрасно демонстрируют, что в то время композитор еще ищет свой собственный стиль, пытается нащупать его на стыке джаза, поп-музыки и нью-эйджа, кавер-версий старых песен и использования старых композиций из предыдущих работ (в частности, он берет за основу сэмплы традиционной музыки пигмеев, звучащие в «Моем соседе Тоторо»).

Несколько документальных фильмов 1990-х годов получают высокие оценки критиков, но по-настоящему раскрыть свой талант и обрести признание аудитории Дзё Хисаиси удастся только после судьбоносной встречи, которая перевернула все его представление о музыкальном мире.

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ КОЛЛАБОРАЦИЯ

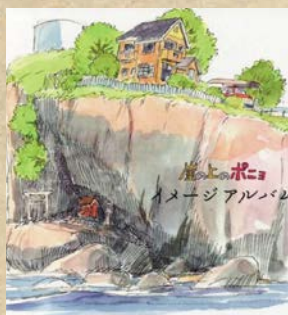
«Когда я снимаю фильм, в голове всегда держу слово «заострить» — и каждый раз прошу композитора написать музыку в духе этого слова. Дзё не только выполняет эту прихоть, но и сочиняет музыку, которая оживляет образы в моем фильме. Каждая из его партитур ограничивает фильм и придает ему свой собственный колорит» (Такэси Китано о Дзё Хисаиси²).

¹ Цитата найдена Оливье Фалле и Иланом Нгуеном в специальном выпуске AnimeLand № 3 (2000).

² Цитата взята из буклета к альбому Дзё Хисаиси «WORKS I» (1997).



Особняком стоящая фигура в японском аудиовизуальном ландшафте, Такэси Китано начал заниматься режиссурой в 1989 году после того, как Киндзи Фукасаку отказался снимать фильм «Жестокий полицейский». После такого холодного приема со стороны последнего, третий фильм Китано «Сцена у моря», уже снятый, смонтированный и готовый к релизу, тем не менее сталкивается с реальной эстетической проблемой: это не боевик, герои немые, в нем нет ни капли музыки. В 1991 году на съемочную площадку фильма приглашают Дзё Хисаиси. Он и сам не очень понимал, как сможет вписаться в очень специфичный мир Такэси Китано: все-таки видение фильма — это большая ответственность. Минималистская работа Китано с ее сценами, снятыми будто ненамеренно и случайно выхваченными из повседневной жизни, с историей любви, приправленной элементами ис-



крометного юмора, и большой поэтичностью — настоящий вызов для Дзё Хисаиси. Написанный им саундтрек с вариациями, отдаленно напоминающими Эрика Сати, остается одним из самых невероятных достижений японского кино, синергия которого тем более поразительна, что он был создан уже после выхода фильма.

ЗВЕЗДОФИКАЦИЯ

Глобализация помогла Хаяо Миядзаки и Такэси Китано пересечь континенты и представить свои фильмы на крупнейших кинофестивалях. Дзё Хисаиси, в свою очередь, тоже становится все более востребованным. Ранее довольно разнообразный с точки зрения стилей, сейчас он ориентируется на европейскую оркестровую музыку, четко определяя источники своего вдохновения (в 1990-х годах это итальянские композиторы вроде Нино Роты, что мы слышим в «Ведьминой службе доставки» и «Порко Россо»; в 2000-х годах это венские композиторы

с фигурами из вальса, что заметно в «Ходячем замке», «Генерале» и «Добро пожаловать в Тонмакколь»). В перерывах между идущими друг за другом концертами с великолепными партитурами к фильмам и более персональными альбомами («Shoot the Violist», выпущенный в 2000 году, «Asian X.T.C» 2006 года и «Minima Rhythm» 2009 года до сих пор являются жемчужинами минималистской музыки) Дзё Хисаиси продолжает совершенствовать свое творчество. Он уделяет все больше внимания оркестровке и отводит главную роль в своей музыке фортепиано.

«Хисаиси выпускает альбомы, которые являются настоящим гимном любви к западной музыке».





В качестве художественного руководителя World Dream Orchestra он выпускает альбомы, оказывающиеся настоящим гимном любви к западной музыке — они прославляют Гершвина, Голдсмита, Уильямса, Шифрина и даже Лиграна. Последствия глобализации стали проявляться в 2000-х годах, когда композитора сначала позвали во французский фильм «Мальчик-с-пальчик» для создания партитуры, очень близкой к «Унесенным призраками», а затем в 2004 году на Каннский кинофестиваль, чтобы переосмыслить музыкальную составляющую классического фильма Бастера Китона. Принимая участие и в создании гонконгского кино, давая мастер-классы в ведущих школах и скромно путешествуя по миру для получения наград и публичных выступлений, Дзё Хисаиси, даже без учета сотрудничества с Хаяо Миядзаки, стал одним из самых важных композиторов в истории японской музыки. •

ПРОЕКТЫ СТУДИИ Ghibli

(* Мультифильм Хаяо Миядзаки)

- 2013 «Сказание о принцессе Кагуя»
- 2013 «Ветер крепчает»*
- 2010 Ni no Kuni (видеоигра)
- 2008 «Рыбка Поньо на утесе»*
- 2004 «Ходячий замок»*
- 2002 «Мэй и Котобусёнок»* (короткометражный мультифильм)
- 2002 «Фотографии матери» (оригинальный альбом, включающий созданный Дзё Хисаиси трек)
- 2001 «Унесенные призраками»*
- 1992 «Порко Россо»*
- 1989 «Ведьмина служба доставки»*
- 1988 «Мой сосед Тоторо»*
- 1986 «Небесный замок Лапута»*
- 1984 «Навсикая из Долины ветров»*



КОМПОЗИТОРЫ GHIBLI

Музыка — важнейший элемент визуальных искусств (кино, видеоигр, анимации и так далее). Особое место она занимает и в мультфильмах студии Ghibli. Без Дзё Хисаиси она не была бы такой, какой мы ее знаем, однако он не единственный, чье имя осталось в памяти зрителей. Сесиль Корбель, Митио Мамия и Юдзи Номи — все эти люди тоже внесли свой вклад в музыкальную вселенную студии.

Автор: Ромен Даснуа

СЕСИЛЬ КОРБЕЛЬ

В 2010 году создание фильма Хиромасы Ёнэбаяси «Ариэтти из страны лилипутов» превращается в предмет национальной гордости. Музыкальное сопровождение доверено Сесиль Корбель, кельтской певице и арфистке из Бретани.

Сесиль Корбель — исключение из правил французского музыкального мира. С середины 2000-х годов она играет на кельтской арфе — инструменте, который меньше классической арфы (что требует дополнительных усилий со стороны музыканта, который должен управлять рычагами, изменяя желаемую ноту и таким образом получая полутон). Репертуар Сесиль Корбель хоть и является аутентично кельтским, вдохновлен пришедшими континентальными мотивами — она даже поет на других языках: гальском, английском и иврите. Для «Ариэтти из страны лилипутов» Корбель создала саундтрек редкой чистоты и легкости, который как раз и нужен был для такого утонченного мультфильма.

МИТИО МАМИЯ

Легендарное имя японской музыки, Митио Мамия работал с Исао Такахатой над тремя мультфильмами, только один из которых был выпущен студией Ghibli (но даже в этом случае его имя все равно стоит знать!).

Митио Мамия — одна из ведущих фигур современной классической музыки в Японии. Его работы включают репертуары для оркестра, хора, сольных инструментов, фортепиано, театра. В 1968 году он создает саундтрек к фильму Исао Такахаты «Принц Севера». В 1982 году они снова работают вместе над «Госю-виолончелистом», а в 1988 году — над незабываемой «Могилой светлячков», проектом Ghibli. Ходили слухи, что изначально над этим мультфильмом должен был работать Дзё Хисаиси, но он уже был занят в фильме Миядзаки. Митио Мамия остается удивительно талантливым композитором с утонченным стилем. Некоторые из его произведений доступны в Европе благодаря лейблу Naxos, хотя большинство его работ никогда не покидали пределов Японии ни в студийной записи, ни в концертном исполнении.

ЮДЗИ НОМИ

Непризнанный широкой публикой и поклонниками японского кино, Юдзи Номи тем не менее остается композитором, создавшим несколько прекрасных му-

зыкальных работ в 1980-х годах. Он даже успел поработать с известнейшим Рюити Сакамото.

Не слишком известный даже в Японии, Юдзи Номи — это музыкант с удивительным музыкальным стилем. Он сотрудничал с Рюити Сакамото в фильме «Последний император» Бернардо Бертолуччи, работал над сериалом «Феникс» (выпущен в 2004 году по манге Осаму Тэдзуки) и двумя проектами для Ghibli. Непопулярный среди публики «Шепот сердца» 1995 года и его «сиквел» «Возвращение кота» 2002 года — явно не самые известные работы студии, что, как следствие, может нанести вред карьере композитора. Хотя это и может показаться не таким важным, но «Шепот сердца» стал первым фильмом Ghibli, снятым режиссером, который не являлся основателем компании, — покойным Ёсифуми Кондо. В музыкальном отношении Юдзи Номи прекрасно справился с работой над обеими картинками. •

«Ариэтти из страны лилипутов»

© 2010 GNDHDDTW — All rights reserved.

«Могила светлячков»

© 1988 Akiyuki Nosaka/Shinchosha Company. All Rights Reserved.

«Шепот сердца»

© 1995 Aoi Hiiragi / Shueisha — Nibariki — GNH

«Возвращение кота»

© 2002 Nekonote-Do — TGNDHMT





МУЗЫКА В GHIBLI

Редко случается, чтобы какая-либо компания стала настолько узнаваема своим музыкальным стилем, как это произошло с Ghibli. На бумаге рецепт успеха прост: нужны сильные эмоции, идеальный тайминг и музыкальный гений. Некоторые студии и композиторы могут похвастаться тем, что именно таким образом оставили свой след в индустрии, но отношения Ghibli с музыкой остаются уникальными и доказывают свою неповторимость и аутентичность.

➤ Автор: Ромэн Даснуа

Параллельно с джазом, наследием 1960-х годов, по-прежнему невероятно популярным в Японии (легендарный композитор «Люпен III», Юдзи Оно, в 1970-х годах создал трио, в которое вошел американский барабанщик Ленни Уайт), в японскую анимацию постепенно проникает электронная музыка, в основном из-за финансовых причин. Чувство прекрасного неотделимо от эпохи творческих инноваций. Дзё Хисаиси, молодой композитор, увлеченный новыми технологиями, пишет партитуру для «Навискаи из Долины ветров», в которой смешиваются классические (с отсылками к Брамсу и Генделю) и электронные мотивы, позже перешедшие в «Небесный замок Лапута» и «Карнавал роботов». Это отражает тенденции 1980-х. Вдохновение великими именами из классической музыки и музыки эпохи барокко открывает путь, уже вовсю использованный Исао Такахатой, который несколькими годами ранее совместно с Митио Мамией создал превосходное музыкальное аниме «Госю-виолончелист», главным инструментом в котором является виолончель. В «Могиле светлячков» использована та же формула, приближающая ее к так называемому традиционному кино. Однако только в конце 1980-х годов, с выходом «Ведьминой службы доставки», Миядзаки и Хисаиси по-настоящему вдохновляются «Новым кинотеатром „Парадизо“» и начинают вкладывать больше времени и денег в важнейший кинематографический элемент — музыку.

ЛИБО ОРКЕСТР, ЛИБО НИЧЕГО

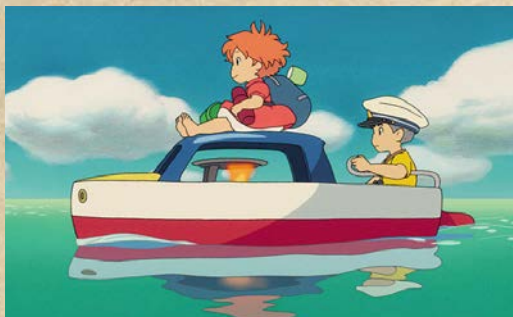
Некоторые мультфильмы Исао Такахаты можно рассматривать как музыкальные попури: «Еще вчера», «Помпоко: Война тануки в период Хэйсэй», «Наши соседи Ямада». В них есть несколько незабываемых фрагментов (например, великолепная «тема Ямады» в трех интервалах), но в то же время они являются хроникой социальной жизни, относительно реалистичными, но связанными с определенной повседневной реальностью работами. Музыка, иногда интегрированная непосредственно в повествование, наполняет их многозначностью. Хаяо Миядзаки, в свою очередь, создает работы с западной тематикой («Ведьмина служба доставки» и «Порко Россо»). Этот период позволил Дзё Хисаиси переосмыслить



европейское кино, которое он так любит, и написать полностью оркестровые партитуры с гармоничным и полностью классическим развитием.

«Мой сосед Тоторо», музыка к которому записана в большинстве своем компьютером, полон иллюстративных идей, очень близких к американскому бурлескному кино (сцена, где Мэй преследует маленьких Тоторо, — не что иное, как ода анимации Warner Bros.). «Ведьмина служба доставки» удивляет своим классическим звучанием и темами, резонирующими с самим сюжетом, гораздо более масштабным в художественном плане. Интересно и непривычно использование струнных инструментов (и все это сопровождается увлечением фигурой полета, преобразенной с помощью сложной оркестровки), но также и более типичных музыкальных звучаний, отсылающих к ита-





льянской атмосфере мультфильма (мандолина, фортепиано). Эти тенденции найдут развитие, с одной стороны, в сольной карьере Дзё Хисаиси, постепенно отказывающегося от идеи создавать поп-альбомы и желающего посвятить карьеру своей любви к оркестру, а с другой стороны, в забавном «Порко Россо» и его музыкальных выходах (начиная с его тематики, похожей на Джона Уильямса, и заканчивая изменениям тональности, свойственных Нино Роте в «Амаркорде» Феллини).

«С выходом «Ведьминой службы доставки» Миядзаки и Хисаиси начинают уделять больше времени важнейшему кинематографическому элементу — музыке».

ВСЕ ВРЕМЯ МЕНЯЮЩИЕСЯ СТРЕМЛЕНИЯ

«Шепот сердца» — в какой-то степени самый выходящий из общего ряда проект студии: новый режиссер, довольно легкая тема, далекая от фэнтезийных миров Миядзаки, музыка, демонстрирующая эстетический регресс с ее виртуальными инструментами и ужасно звучащим фортепиано. В 1997 году мультипликатор установил рекорд, выпустив «Принцессу Мононоке» — самый масштабный японский анимационный фильм, который даже получил восторженный отзыв от Акиры Кurosавы. Саундтрек к мультфильму, сильное влияние на который оказали американский фильм «Храброе сердце» и музыка Джеймса Хорнера, все же не превосходит его симфоническую версию, но является отличным примером гармоничного соединения музыкального сопровождения и анимации и использования множества необычных инструментов. Следующие четыре проекта Миядзаки будут все больше совершенствоваться не только с точки зрения визуала, но и саундтрека: Дзё Хисаиси значительно улучшит свою технику, оркестровку и доведет до совершенства свое использование классической (Вагнер в «Рыбке Поньо на утесе», Пуленк в «Унесенных призраками») и современной музыки (Хорнер в «Унесенных призраками», Джон Уильямс в «Ходячем замке»).

Ghibli предлагает зрителям два типа проектов: с одной стороны, это мультфильмы Исао Такахаты, независимые друг от друга как эстетически, так и сю-



жетно, с очень разнообразными музыкальными мотивами, а с другой стороны — картины Хаяо Миядзаки, которые очень ждут и сразу узнают благодаря поднимаемым темам, взятым за основу литературным произведениям и, конечно же, музыке. На протяжении тринадцати лет Миядзаки сотрудничает с одним и тем же композитором, эта творческая синергия меняет наше восприятие музыки в аниме. По словам Хаяо Миядзаки¹, музыка Дзё Хисаиси просто чудесна, она украшает образы и делает их более совершенными. Сложно сказать точнее! •

¹Цитата взята из буклета к альбому Дзё Хисаиси «WORKS I» (1997).

«Навиская из Долины ветров»

©1984 Nibariki — GH

«Небесный замок Лапута»

© 1986 Nibariki — Tokuma Shoten

«Еще вчера»

© 1991 Hotaru Okamoto — Yuto Tone — GNH

«Ведьмина служба доставки»

© 1989 Eiko Kadono — Nibariki

«Порко Россо»

©1992 Nibariki — GNN

«Принцесса Мононоке»

© 1997 Nibariki — GND

«Унесенные призраками»

© 2001 Nibariki — TGNDDTM

«Рыбка Поньо на утесе»

© 2008 Nibariki — GNDHDDT





РАССКАЗЫВАЕТ GHIBLI



Существует ли стиль Ghibli?



СУЩЕСТВУЕТ ЛИ СТИЛЬ GHIBLI?

Мы привыкли говорить, что стиль анимации Ghibli отличает его от других японских студий. Но есть ли этот единый стиль? Конечно же, будет сложно обобщить формы киноповествования таких разных режиссеров, как Хаяо Миядзаки и Исао Такахата, не говоря уже о других аниматорах студии. И все же попробуем найти точки соприкосновения между этими подходами.

➤ Автор: Бунтави Сувилай

В то время как многие студии создают полнометражные мультфильмы, основанные на популярных сёнэн-мангах, например «Драконий жемчуг», «Покемон» и других приключенческих историях, Ghibli специализируется скорее на изображении эволюции чувств, эмоций, связанных с любовными переживаниями и исследованием мира и себя. Эта неизменная тема, несомненно, связана с влиянием Исао Такахаты, для которого реалистичное изображение человеческого поведения является главной целью творчества.

СЁДЗЁ И ЭВОЛЮЦИЯ ЧУВСТВ

Большая часть проектов студии Ghibli — это адаптации сёдзё, то есть произведений о любви, предназначенных для девочек. Однако у студии нет цели разбавлять сюжет смешными эпизодами с персонажами,

чтобы развеселить зрителей и ненадолго отвлечь от основной истории. Ghibli стремится сделать персонажей максимально правдоподобными за счет реалистичного изображения разных эмоций. Например, это видно на примере мультфильма «Здесь слышен океан» (1993) который является адаптацией рассказа знаменитой писательницы Саэко Химуро. Мир, в котором живут японские подростки, показан таким, какой он есть, и мы можем проследить за повседневной жизнью старшеклассника, который неустанно трудится в школе, чтобы добиться наилучших результатов на экзаменах и иметь возможность поступить в престижные университеты Токио. Это не карикатурная реальность, как в романтической комедии «Доходный дом Иккоку», а реалистичное изображение медленного осознания пришедшей любви.



Аналогичным образом в «Шепоте сердца» (адаптация сёдзё Аой Хиираги) Ёсифуми Кондо показывает тонкость любовных отношений между непосредственной Сидзуку Цукисимой и загадочным Сайдзи Амасавой. После немного напряженного начала общения они лучше узнают друг друга, и их своеобразное соперничество мотивирует обоих достичь большего в том, о чем они мечтают. Из недавних примеров вспоминается пара Уми и Сюна из «Со склонов Кокурико», ставшая реалистичной благодаря искренним диалогам, в которых девушка прямо и откровенно говорит о своих чувствах. И снова этот проект — это адаптация сёдзё Тэцуро Саямы, иллюстрации к которой были созданы Тидзуру Такахаси.

Самым ярким примером такой реалистичности любовной линии, несомненно, является мультфильм Исао Такахаты «Еще вчера». Благодаря возвращению к воспоминаниям из своего детства Таэко Окадзима наконец видит историю своей жизни под совсем другим углом. Она вспоминает поведение двух мальчиков в те времена, когда она еще была школьницей, и начинает лучше понимать, как относиться к своим же чувствам.

«Хоть графика и может быть чрезвычайно стилизованной, она тем не менее не умаляет реалистичности персонажей».

В дополнение к изображению рождения любви, истории Ghibli, как правило, демонстрируют переход к взрослой жизни или, по крайней мере, к обретению большей самостоятельности. Проекты студии — это своеобразные учебники жизни, в центре которых часто находятся именно женские персонажи. В «Еще вчера» юная Таэко открывает для себя как новые увлечения, которые отдаляют ее от родителей, так и общие темы, которые позволяют семье сплотиться в своем любопытстве и даже в неприятии. В аниме «Рыбка Поньо на утесе», «Унесенные призраками» и «Ведьмина служба доставки» маленькие девочки учатся жить самостоятельно без помощи родителей. В последнем Миядзаки немного отошел от оригинального произведения писательницы Эйко Кадоно. Вместо того чтобы сосредоточиться на магических силах героини и сохранить легкость повествования, режиссер добавляет в сюжет больше драматических элементов: потеря контроля, дирижабль, который нужно спасти в конце мультфильма. В отличие от Такахаты, который, кажется, сосредоточен на трезвом представлении о реальности, Миядзаки, похоже, предпочитает прибегать к разным хитростям, чтобы взбудоражить зрителя. На самом деле, в то время как большинство режиссеров Ghibli стремятся изобразить чувства персонажей связно и достоверно, чтобы придать им глубину, Миядзаки предпочитает изображать героев в действии и меньше интересуется описанием эмоций, что прекрасно показывает его экранизация «Хо-



дячего замка» Дианы Уинн Джонс. Он отказывается от любовной истории, описанной в оригинальном произведении, чтобы сосредоточиться на изображении метаморфоз главной героини и других визуально более зрелищных сцен.

Такое стремление сделать персонажей как можно более реальными мы находим даже в самых причудливых мультфильмах. В аниме «Наши соседи Ямада» Такахата использует визуальный стиль, соответствующий оригинальной манге, но очень далекий от реализма. Однако это не мешает ему точно изобразить повседневную жизнь традиционной японской семьи, где бабушки и дедушки живут вместе со своими внуками. Ghibli доказывает, что даже когда графика чрезвычайно стилизована, она не умаляет реалистичности персонажей и правдивости описания их повседневной жизни.

ИДЕАЛИЗИРОВАННОЕ ПРОШЛОЕ

Реализм в изображении чувств идет рука об руку с почти документальными подробностями в описании повседневной жизни. В мультфильме «Еще вчера» сцены, события в которых происходят в 1966 году, полны типичных деталей той эпохи, тем самым погружая японских зрителей в ностальгические воспоминания о прошлом. Кинескопные телевизоры, старые телепередачи, музыка из прошлого — все эти элементы собираются воедино, чтобы перенести нас в уже ушедшую в прошлое Японию. Эти детали повседневной жизни могут понравиться и западному зрителю, который откроет для себя новый образ жизни, одновременно знакомый и экзотический — все-таки кого



из нас хотя бы раз не манили блюда японской кухни в мультфильмах Ghibli? Но целью Такахаты прежде всего становится прослеживание перехода от послевоенной Японии и экономического скачка к современному обществу потребления, где сельское хозяйство больше не является «натуральным» источником дохода. На самом деле во многих аниме, снятых студией Ghibli, художники, кажется, хотят воспеть красоту прошлого, тех времен, когда природа еще имела право на свободное существование, менталитет был совсем другим, менее ориентированным на массовое потребление. Такая идеализация прошлого способствует усилению критики современного мира.

В двух работах Миядзаки время действия и вовсе перенесено в прошлое. В «Ходячем замке» мультипликатор убирает все упоминания о двадцатом веке, хотя действие романа происходит в современном мире. Обстановка, вдохновленная европейскими мотивами, относится к гораздо более ранним временам. Точно так же, перенеся сюжет «По склонам Кокурико» из современности в 1963 год, Миядзаки способен воссоздать обычную жизнь того времени, когда он только начинал работать в анимации. И снова даже музыкальное сопровождение используется для того, чтобы вызвать это чувство ностальгии. В саундтреках японская публика может легко узнать хиты других эпох.

*«Художники, кажется,
хотят воспеть красоту
прошлого, когда природа еще
имела право на свободное
существование».*

Даже в мультфильме с таким несерьезным сюжетом, как «Мой сосед Тоторо», Хаяо Миядзаки старается как можно более реалистично изобразить ушедшую эпоху. Мэй и Сацуки исследуют японскую деревенскую жизнь 1950-х годов, когда интенсивная урбанизация еще не уничтожила поля и леса вокруг городов. В «Порко Россо» и «Ветер крепчает» режиссеру удается погрузить зрителей в свой любимый период, когда самолеты еще считались шедеврами тех-





ники (даже несмотря на то, что они являлись страшным военным вооружением). Пилоты самолетов и их создатели были отважными героями, в то время как в наше время полететь куда-то на самолете так же просто, как взять такси. В документальном фильме «Царство грез и безумия» мы видим, как Миядзаки подробно рассказывает команде аниматоров о том, как здоровались с другими людьми в то время — в прошлом приветствия, по его мнению, отличались и были менее резкими, чем в современности.

Должны ли мы видеть в этих мультфильмах лишь ностальгическую болтовню стареющих художников, которые осознают, что с каждым годом они все ближе к смерти? Возможно. Миядзаки и Такахата познакомились в 1960-х годах, в период, когда они могли только мечтать о других путях создания анимационных фильмов, для чего впоследствии и основали собственную студию. Возможно, неслучайно действие их работ происходит в прошлом или в выдуманных мирах. Оба режиссера как будто стремятся избежать изображения реальности, которая кажется им разочаровывающей или полной беспокойства.



В «Помпоко: Война тануки в период Хэйсэй» Такахата, очевидно, отдает дань уважения прошлому, изображая парад фольклорных духов тануки. В создании этого эпизода принимал участие Сигэру Мидзүки, специалист по японским демонам ёкаям. Призрачное шествие заканчивается драматичной смертью одного из мудрецов и захватом территории людьми. Эта сцена, одновременно завораживающая и трагичная, несомненно, выражает смешанные чувства двух режиссеров по отношению к современной Японии.

Конечно, идеализация прошлого не распространяется на одобрение войны. Напротив, художники облачают безумие людей-разрушителей. «Могила светлячков», адаптация короткого рассказа Акиюки Носаки, дает возможность Такахате начать с фразы: «В ночь на 21 сентября 1945 года я умер». Заключительные первая и заключительная сцены мультфильма — оригинальная задумка режиссера, позволяющая

ему усилить эмоциональное воздействие на зрителя долгой агонии двух сирот в стране, которая окружает их нищетой и равнодушием окружающих.

В случае с «Ветер крепчает» Миядзаки создает собственную версию реально существовавшей исторической личности — изобретателя самолетов-камикадзе, участвовавших во Второй мировой войне. В его представлении Дзиро Хорикоси — поклонник всего, что связано с самолетами, а не националист, ответственный за тысячи смертей. Он хочет провести черту между красотой техники и катастрофой всего человечества.

ОТКРЫТКА ИЗ ЕВРОПЫ

Погружение в психологию персонажей и в прошлое страны часто перемежается с экзотическими для японской аудитории темами. Можно сказать, что все мультфильмы Ghibli следуют формуле блестяще сделанного Такахатой аниме-сериала «Хайди» — адаптации истории, предназначенной в первую очередь для девочек, действие которой происходит в Европе XIX века. В 1973 году Такахата вместе с частью съемочной группы отправился в Швейцарию и Германию, чтобы лучше понять западный образ жизни и избежать ошибок в изображении повседневной жизни девушки в горах и затем в городской среде. В результате получился живой и забавный мультсериал, рассчитанный на семейную аудиторию. Глазами



Хайди мы видим, каково это — жить независимо от других людей в горах со своим дедушкой, устраивать пир из ломтей хлеба и сыра, а затем валяться в траве на альпийских лугах. Хотя времяпрепровождение девочки в городе гораздо скучнее, это возможность показать повседневную жизнь мелкой буржуазии с ее набором ритуалов. После успеха аниме-сериала студия Nippon Animation стала каждый год выпускать адаптации классических произведений детской литературы, а Такахата в дальнейшем снял и другие мультсериалы из этой серии.

*«Создать идеальный
и в чем-то экзотичный Запад
для японской публики».*

Миядзаки последовал примеру своего друга во время подготовки экранизации «Пеппи Длинныйчулок». Тогда аниматор отправился в свое первое путешествие на запад — в Швецию, чтобы встретиться с самой писательницей (которая, впрочем, не дала согласия на экранизацию). Однако все было не зря — увиденные Миядзаки скандинавские пейзажи позже нашли отражение в мультфильме «Ведьмина служба доставки». Во время его производства Миядзаки





даже вернулся в Швецию со своей командой, чтобы сделать как можно больше фотографий Стокгольма и Висбю. В результате мы видим красочный город, который, кажется, сочетает в себе все старомодное очарование европейской архитектуры. В отличие от Такахаты, который пытался дать реалистичную картину повседневной жизни в Альпах XIX века, Миядзаки смешивает открытки из разных уголков Европы, чтобы создать уникальную идеальную локацию. Для западной аудитории это своего рода обратная экзотика: обычно экзотическими нам кажутся далекие страны, и в частности Япония. Поскольку Ghibli ориентирована в первую очередь на японцев, экзотикой для них, наоборот, является Европа с ее многовековыми городками и старинной архитектурой.

Желание создать идеальный и в чем-то экзотичный Запад для японской аудитории уже прослеживалось в предыдущих работах Миядзаки: «Замок Калиостро» переносил зрителей в чарующие горные деревушки Италии, а «Небесный замок Лапута»

переосмыслил Англию с ее шахтерскими городами времен промышленной революции. Для западного зрителя эти декорации тоже могут показаться экзотическими — хотя в пейзажах и есть знакомые элементы, в такой мультипликационной интерпретации они словно кажутся чужими. Такую же слабо знакомую и кажущуюся нереальной атмосферу можно найти в «Порко Россо», в котором изображена Италия 1920-х годов, и в «Ходячем замке», где мы встречаем преобразившийся французский город Кольмар.

Эту перевернутую экзотику в чуть меньшей степени можно найти и в других работах Ghibli. Например, в «Возвращении кота» Барон носит европейский костюм и шляпу и живет в типичном доме в западном стиле, а в «Сказаниях Земноморья» команда мультипликаторов смешивает изображение европейских городов и архитектуры для создания воображаемого мира, который вдохновлен Урсулой Ле Гуин.

ИЗМЕНЕНИЯ И МЕТАМОРФОЗЫ

Преображение европейских городов благодаря фантазии японских художников — лишь одна из граней темы трансформации в проектах студии Ghibli. Беря за основу произведения японского фольклора, лесных духов и существ, Миядзаки придумывает фантастических обитателей «Унесенных призраками». Многочисленные божества проводят время вместе в банях, в которых работает юная героиня. Там она встречает Безликого и Речное божество — невероятно грязное создание, которое является не чем иным, как духом реки, загрязненной людскими отходами. Подобно тому, как Миядзаки каждое воскресенье прибирает берег реки возле своего дома, Тихиро моет божество, чтобы вернуть ему его первоначальную форму. Что до бога Каонаси (Безликого), представляющего собой бесформенное черное существо, он кажется воплощением современного общества потребления.

Любовь к таким визуальным метаморфозам находит отражение и в трансформациях тануки в «Помпоко: Война тануки в период Хэйсэй». В то время как Такахата использует образы тануки, кошек и лис, которые вынуждены менять свой облик,

чтобы защитить территорию и выжить, Миядзаки создает собственный фантастический bestiary. В работах Такахаты обращение к древним японским верованиям становится знаком разделения между сбалансированным прошлым, в котором человек жил в гармонии с природой, и современным миром, отрицающим внегородскую среду. Эту же идею можно найти в менее юмористичной форме в эпической сказке «Принцесса Мононоке», лесные божества которой были тоже придуманы Миядзаки. Ни для бога-кабана, ставшего чудовищем, опустошающим деревню в начале мультфильма, ни для бога-олени, обезглавленного в конце аниме, не осталось места в мире людей. Для постапокалиптической вселенной научно-фантастической «Навискаи из Долины ветров» режиссер придумал целый мир животных-гигантов, точно так же в «Принцессе Мононоке» Миядзаки выбирает больших существ для того, чтобы символически изобразить силы природы. К сожалению, в обеих историях эти гиганты погибают от рук людей.

Со временем сцены трансформации окружающего мира становятся все более многочисленными в рабо-






Хотя изначально Миядзаки и Такахата стремились создавать серьезные мультфильмы для взрослой аудитории, точно и реалистично передавать мельчайшие оттенки чувств героев, постепенно оба режиссера все чаще отдают предпочтение причудливым историям и увлекаются графическими экспериментами и метаморфозами, отдаляющими их от строгого реализма. •

«Здесь слышен океан»
© 1993 SAEKO HIMURO — GN
«Шепот сердца»
© 1995 Aoi Hiiragi / Shueisha — Nibariki — GNH
«Еще вчера»
© 1991 Hotaru Okamoto — Yuto Tone — GNH
«Ходячий замок»
© 2004 Nibariki — GNDDDT
«Мой сосед Тоторо»
© 1988 Nibariki — G
«Ветер крепчает»
© 2013 Nibariki — GNDHDDTK
«Ведьмина служба доставки»
© 1989 Eiko Kadono — Nibariki
«Порко Рокко»
© 1992 Nibariki — GNN
«Рыбка Поньо на утесе»
© 2008 Nibariki — GNDHDDT
«Принцесса Мононоке»
© 1997 Nibariki — GND
«Унесенные призраками»
© 2001 Nibariki — TGNDDTM

тах обоих режиссеров, как будто оба основателя Ghibli пытаются убежать от слишком разочаровывающей современной действительности. В «Ходячем замке» превращения и метаморфозы становятся центром сюжета из-за проклятий, жертвами которых становятся главные герои: вселенную фильма, вдохновленного историей английской писательницы, населяют юная героиня, ставшая старухой, молодой волшебник, медленно превращающийся в крылатое чудовище, скованный заклятием огненный демон и заколдованное огородное пугало. Помимо персонажей, трансформациям в мультфильме подвергаются и декорации, на фоне которых разворачивается сюжет. Это становится возможным благодаря перенесению действия в разные географические, временные и культурные места.

В «Рыбке Поньо на утесе» волшебных метаморфоз еще больше. Маленькая героиня, дочь колдуна и морской богини, несколько раз превращается то в рыбку, то в русалку, то в девочку, прежде чем окончательно принимает человеческий облик и следует за своим другом в мир людей. В мультфильме есть и драматический поворот сюжета — цунами. Однако в первую очередь оно становится предлогом для разрушения территорий, созданных людьми: вода стирает дороги, а лодки заменяют автомобили. Под влиянием воды ландшафт тоже испытывает трансформацию.

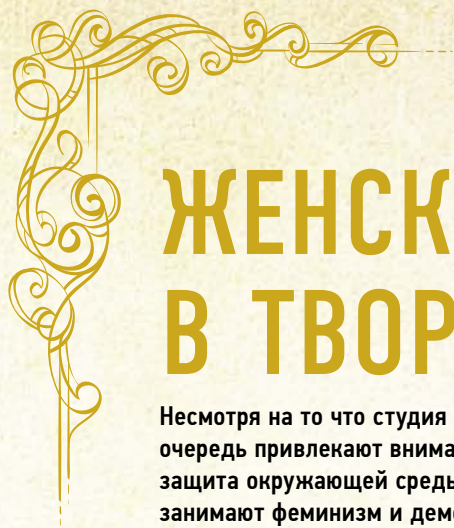


ВООБРАЖЕНИЕ В ЖЕНСКОМ РОДЕ



Женские образы в творчестве
Ghibli





ЖЕНСКИЕ ОБРАЗЫ В ТВОРЧЕСТВЕ GHIBLI

Несмотря на то что студия Ghibli славится высоким качеством анимации, ее работы в первую очередь привлекают внимание зрителей к важным социальным темам: важность детства, защита окружающей среды и так далее. Не последнее место среди этих знаковых тем занимают феминизм и демократизация женских персонажей, что раскрывает новые стороны героев.

✦ Автор: Филипп Бунель

До 1970-х годов героиням в анимации традиционно отводилась роль второго плана или даже своеобразная роль-подтверждение и усиление мужественности героя. Несколько исключений предрекли скорую эмансипацию женщин: Жанна (ведьма Белладонна) и Клеопатра стали главными героинями эротических фильмов, которых мужчины безуспешно пытались завоевать. В это же время леди Оскар приходится скрывать свою женскую натуру, чтобы соответствовать ожиданиям отца и общества. Если оригинальные произведения были иностранными, их адаптации неизменно отсылают к чисто японскому мачизму. Режиссеры выбирают этот необычный сексизм, чтобы

создать сильные женские характеры. Кроме того, в эту эпоху активно развивается сёдзё-манга, и даже легендарные мангаки Го Нагаи и Лэйдзи Мацумото создают непокорные женские образы: например, это эксцентричная Хани Кисараги («Милашка Хани») и красивые сестры Мэйтел и Эмеральдас («Галактический экспресс 999»). С другой стороны, зрителей сбивает с толку образ женщины-мстительницы, желающей наказать обидчика («Женщина-скорпион», «Леди Снежная Кровь»). Постепенно общество свыклось с изображением темпераментных и непокорных женщин в фантастике.

Такахата и Миядзаки выбирают абсолютно другой путь для участия в этой феминистской тенденции.



«Личные страдания женщин помогают нам лучше понять их и стать к ним ближе, это обогащает контекст мультфильма».

УРОКИ ФЕМИНИЗМА ДЛЯ МУЖЧИН

В 1980-х годах уже во множестве работ встречается главная героиня. Однако когда мангака Масамунэ Сиро создавал такие женские образы («Яблочное зернышко», «Доминион», «Призрак в доспехах»), он всегда наделял главных героинь сексуальными чертами, делая отсылку к кинематографу 1970-х годов. Таким образом, в изображении его героинь (и его работы как эротического иллюстратора позже подтвердят это) есть определенная извращенность, свойственная мужской фантазии. Работы «Дэн и Дэнни» и «Глаза кошки» — лишь продолжение этой тенденции. Ставшие независимыми молодые женщины-героини демонстрируют свое тело в откровенных нарядах к удовольствию создателей и фанатов.

В то время сёдзё не было таким популярным, как сегодня, поэтому было очень важно удержать нишевую аудиторию (которая была в основном мужской) — так появился фан-сервис, постепенно ставший обычным явлением для японской анимации. Хотя женские персонажи могли бы привлечь внимание зрителей и помочь им почувствовать себя на месте главных героинь, в аниме они появляются по совсем другим причинам. Довольно быстро мы понимаем, что эти очаровательные вымышленные героини доведены создателями до суперочаровательности, отвечая известным стандартам героев (бесстрашие, сила, красота, чувство юмора...). Ситуация изменилась, зритель по-прежнему следит за приключенческими и научно-фантастическими сериалами, но теперь он еще и влюбляется в главных героинь! Женщины перестали быть покорными принцессами в беде — теперь они становятся объектами обожания.

Мультфильмы Такахаты и Миядзаки выходят за привычные рамки, чтобы понравиться более широкой

аудитории. Их героини свободны от сексуализации. Фактически в изображаемых ими мирах женщины являются самыми сильными существами. Это видно начиная с самого первого мультфильма Ghibli — «Навискаи из Долины ветров» (1984).

МАТРИЦА НАВИСКАИ

В 1981 году Такахата снимает великолепный фильм «Хулиганка Тиэ», логическое продолжение «Хайди», в котором он вернулся к теме вечной борьбы маленькой девочки за уважение в мире с устаревшими ценностями.

В «Навискаи из Долины ветров» Миядзаки поселяет свою юную героиню в таком же мире, но на этот раз уже не реальном, а фантастическом, свободном от женоненавистнических идей, по крайней мере, в отношении этой принцессы, тоже полностью свободной от условностей, которые должна соблюдать королевская особа. Навискай бесстрашна, как и герой «Конана — мальчика из будущего», но она превосходит его в своем спокойствии и чувстве ответственности. Ее никогда не дискриминировали как женщину, но позволяли ей при этом оставаться хрупкой и более нежной. Таким образом, границы между полами разрушены с поразительной зрительской естественностью. Навискай — не второстепенная героиня для обожания, не дама в беде и не любовный интерес с глубокими вырезами. Она лишена каких-либо предрассудков и олицетворяет чистоту юности, ищущей самореализации. Героиням Ghibli больше не нужно навязывать себя обществу, чтобы жить нормальной жизнью.

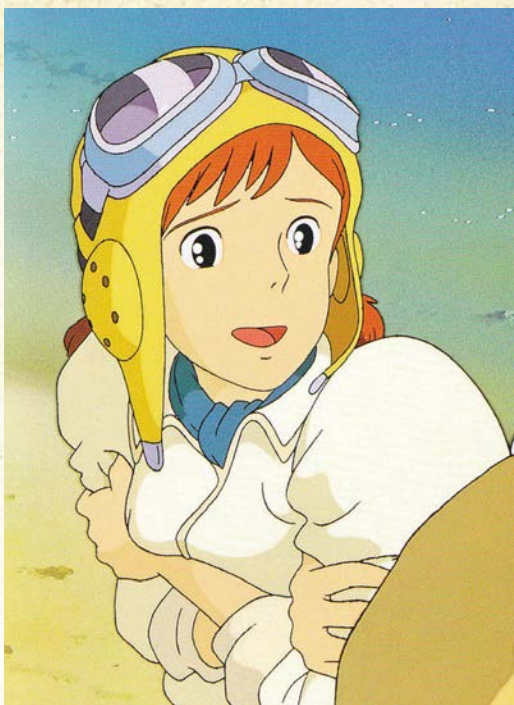
«Хотя типичная героиня Ghibli очаровывает своей независимостью, это не исключает наличие героя-мужчины».

НЕПРИМЕЧАТЕЛЬНЫ ФИЗИЧЕСКИ

Главные героини обладают обычной внешностью, носят удобные повседневные наряды и не обладают какими-то преувеличенными женскими чертами. Это отличает их от женских персонажей других студий. Хотя девушки романтичны и мечтают о любви, отношения для них не являются целью — в отличие от фильмов о диснеевских принцессах, где именно в браке с принцем заключается главная жизненная цель.

Американская студия тоже делает акцент на харизматичности главных героинь, но ее трактовка кардинально отличается от японской. В мультфильмах компании Disney очаровательные принцессы со временем обретают харизму и независимость, показывая, что женщины могут освободиться от бремени типичных сказочных финалов. Главные героини обладают разными чертами лица, но при этом часто они соответствуют стандартам красоты и выглядят безупречно. Прекрасная внешность, красивое платье, элегантные манеры и грациозные движения тела становятся неотъемлемой частью личности главных героинь американских мультфильмов. Несмотря на





то что поиск собственного «я» является одной из главных тем проектов Disney, героини подвергаются чрезмерной феминизации, поощряемой маркетингом. К сожалению, это лишь усиливает разрыв между мужскими и женскими персонажами. Мулан и Бель ненадолго выделяются из толпы своими бунтарскими выходками. Однако в большей степени работам японской студии близка маленькая Лило («Лило и Стич»). С одной стороны, это связано с тем, что в то время аниматорам еще было трудно прорисовывать детей, а с другой — с тем, что это самая обычная девочка с самыми обычными проблемами, но с не самой обычной судьбой. Именно таких персонажей создает Ghibli.

Однако в чем Disney действительно превосходит большинство японских компаний, так это в своем умении приспособиться к тенденциям, предлагая зрителям именно тех персонажей, которых они хотят увидеть именно в этот момент. В случае с Ghibli все с точностью до наоборот: студия никогда не вступала в эту оппортунистическую игру, хотя она, как правило, необходима для поддержания популярности проектов и самой компании. Создавая своих персонажей, студия никогда не использует повторяющиеся в аниме клише (неразговорчивая или застенчивая девушка-интроверт, носящая очки...). Напротив, выбор делается в пользу непредсказуемых персонажей: молодая и одновременно старая Софи («Ходячий замок»), дикая и недоступная Сан («Принцесса Мононоке»), бунтарка Фио («Порко Россо») или даже Тихиро, которая лишь кажется самой обычной девочкой.

ПОБЕГ ОТ СЕКСУАЛИЗАЦИИ?

Каким бы удивительным ни было это видение женщин, нет ли в нем страха перед более открытой женственностью? Хотя в мультфильмах студии присутствует



физическое влечение героев, оно скрыто отсутствием четкого деления на гендеры или вовсе порицается, когда речь заходит о соблазнении других персонажей. Когда Джина, обворожительная владелица отеля из «Порко Россо», намекает авиатору-свину на свое влечение к нему (как и другие соблазнительницы, павшие жертвой его мужского обаяния), это кажется зрителям бурлескным. Высмеивание маскулинности встречается и в работах Такахаты — например, когда он возвращается к теме судьбы домохозяйки в «Моих соседях Ямада» или к проблеме предпринимательской судьбы, которую условности навязывают принцессе Кагуя. Он изображает не только позолоченные клетки, но и тюремных надзирателей (мужа, женихов, отца...), которым абсурдный национальный макиавизм кажется естественным.

Ghibli позволяет женской аудитории ассоциировать себя с героинями своих историй и таким образом снижать свою тревожность из-за существующих в обществе предрассудков. Мультфильмы студии в какой-то степени приносят девушкам чувство облегчения, которое редко можно испытать при просмотре других аниме.

СИЛЬНАЯ ДУХОМ

Но что останется, если убрать физическую привлекательность женщин и этот осознанный или нет конфликт с патриархальным обществом? Как мы видим, на первый план действительно выходит характер.

Личностные качества каждого персонажа очень разнообразны и уникальны. Все эти девушки проходят через собственные страдания, которые могут быть более или менее серьезными в зависимости от мультфильма. Они помогают нам как зрителям лучше понять героиню и стать ближе к ним, что обогащает контекст работ. Кто не испытывал ностальгии по детским годам? Кому не было грустно из-за переезда в другое место? Какой ребенок не беспокоился о здоровье своей матери, находящейся в больнице? Кто не был сломен потерей любимого человека? Кому не приходилось тяжело работать, чтобы заработать на жизнь? Героини проносят с собой эти испытания, которые формируют их индивидуальность. Таким



образом, композиция каждого мультфильма становится все более глубокой, так же как и решения, которые принимает героиня в ходе сюжета, становятся более осознанными.

Ghibli рассказывает нам истории измученных героинь, поэтому они так эмоциональны и чувствительны. Мировоззрение этих девушек и женщин оказывается новаторским, а иногда и смелым, о чем свидетельствуют, например, многочисленные матриархальные структуры, которые мы встречаем в мультфильмах. Это еще одно доказательство того, что авторы абсолютно уверены в том, что женщины могут самостоятельно управлять самыми разными сферами своей жизни — будь то дом («Рыбка Поньо на утесе»), «Со склонов Кокурико»), собственное дело («Порко Россо», «Унесенные призраками»), микросоциум («Принцесса Мононоке») или даже город («Ходячий замок»).

ВЗАИМОДОПОЛНЯЕМОСТЬ МУЖСКИМИ ОБРАЗАМИ

Хотя типичная героиня Ghibli очаровывает своей независимостью, это не исключает наличие героя-мужчины. Чувства, будь то любовные или дружеские, помогают персонажам раскрыться, но храбрость и мужественность героя никогда не нарушает баланс

отношений. И поскольку у каждого персонажа есть своя цель, цель героини не затмевает цель ее спутника. Таким образом, мы видим дополняющие друг друга пары — Сан и Аситака, Софи и Хаул или даже Поньо и Соскэ. •

«Навиская из Долины ветров»

©1984 Nibariki — GH

«Ходячий замок»

© 2004 Nibariki — GNDDDT

«Порко Россо»

©1992 Nibariki — GNN

«Принцесса Мононоке»

© 1997 Nibariki — GND00





РАСШИРЕННАЯ ВСЕЛЕННАЯ



Музей Ghibli
Выставка «Студия Ghibli в Токио»
Donguri, официальные магазины
в Японии

МУЗЕЙ GHIBLI

Музей Ghibli, далекий от красочных парков развлечений, посвященных диснеевским мультфильмам, с момента своего создания в 1997 году по инициативе Хаяо Миядзаки и до открытия в 2001 году под руководством его сына Горо, предлагает посетителям завораживающий и успокаивающий опыт общения с природой. Давайте и мы окунемся в волшебное место, расположенное в тихом престижном пригороде Токио.

Автор: Жерсанд Боллю

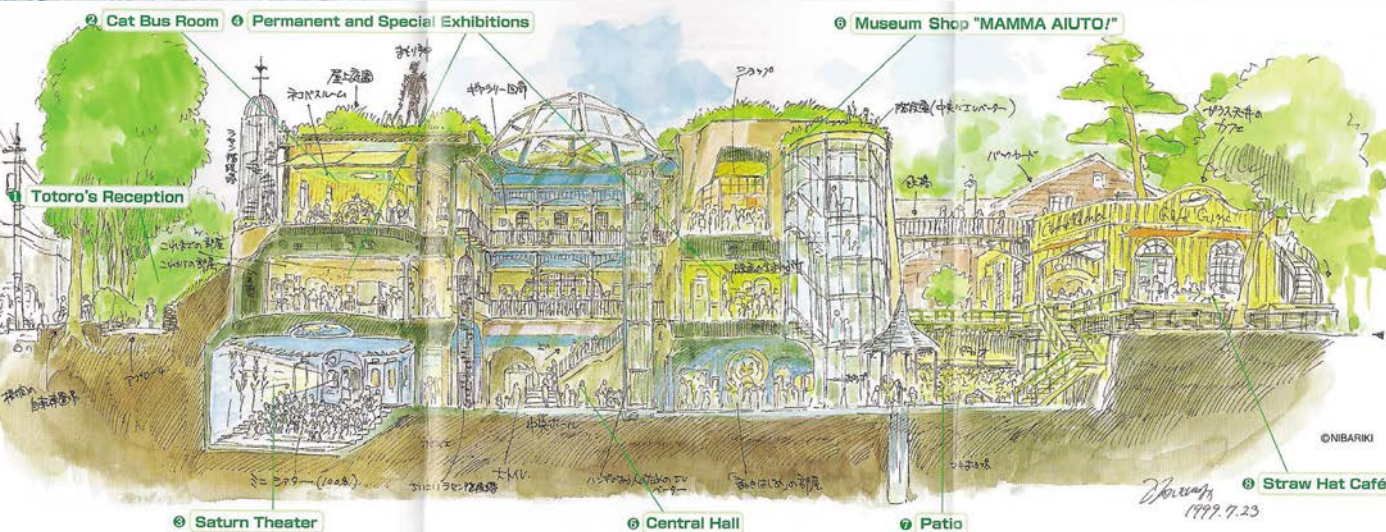


В большинстве случаев для того, чтобы сходить в музей, нам не нужно покупать билет заранее — разве что когда визит планирует школьная группа. Музей Ghibli, с его невероятно высокой посещаемостью, является исключением из этого правила: прежде чем попасть в мир, посвященный творчеству Миядзаки, Такахаты и других мультипликаторов, которым долгое время управлял Горо Миядзаки, пока не начал режиссерскую карьеру, рекомендуется заранее приобрести билет в туристическом агентстве JTB, которое занимается продажей билетов в музей в Европе. Сделать это лучше всего за три месяца до даты вашего посещения. Несмотря на все предупреждения друзей и родственников, автор этих строк не послушал их, решив купить билет за месяц до поездки, и в итоге мог остаться без этого уникального опыта. В конце концов я был вынужден воспользоваться своими связями в Ghibli, чтобы получить билеты... Поэтому даже если вы преданный фанат мультфильмов студии, не надейтесь на то, что сможете разжалобить охранников у входа, и заранее позаботьтесь о покупке билетов.

«Музей демонстрирует свою лесную архитектуру и природные изгибы, не вступая при этом в противоречие с окружающей средой».

Билет от JTB хорош тем, что позволяет попасть на любой из четырех сеансов, которые предлагает музей каждый день (они проводятся с интервалом в два часа, чтобы обеспечить равномерное распределение посетителей в здании). Если вы уже в Японии, можно попробовать купить билет в одном из магазинов Lawson, но для этого потребуются владение японским языком на высоком уровне. Ввиду огромной популярности, в конце мая 2015 года впервые в своей истории музей устроил лотерею для распределения летних билетов, пытаясь таким образом восстановить дефицит слотов, которые скупали спекулянты, чтобы затем продать их подороже на аукционных сайтах.

Как только вы получили заветный билетик, приступайте к делу. Следуйте инструкции!





ЧУДЕСА НАЧИНАЮТСЯ

Просехав по линии метро Тую или Собу из Токио в направлении станции Митака, расположенной в пригороде (поездка займет двадцать минут), счастливый турист, сделав несколько шагов, окажется у таблички, над которой виднеется улыбающийся Тоторо, указывающий направление к заветному музею. Этот указатель ведет к автобусной остановке, с которой маршрутный автобус регулярно отвозит туристов к зданию музея за небольшую плату. Туристы могут выбрать другую опцию — насладиться приятной токийской сельской местностью и добраться до места пешком за пятнадцать минут. Наконец перед вами открывается вид на волшебное место: приветствуемый Тоторо в натуральную величину, спокойно сидящим за стойкой (в нескольких метрах от настоящей стойки регистрации с живыми сотрудниками), посетитель попадает туда, где люди привыкли бережно относиться к окружающей их природе. Построенный в самом сердце величественного парка Инокасира, музей демонстрирует свою лесную архитектуру и природные изгибы, не вступая при этом в противоречие с окружающей средой. Рядом — парковка для велосипедов, вывески, гармонично сочетающиеся с пейзажем... Вы вряд ли сразу же заметите главное здание — настолько естественно оно гармонирует с растениями, проявляя уважение к матушке-природе...

После проверки билета сотрудниками вы получите карту музея и кусочек пленки, который пригодится во время посещения, и войдете в центральный зал, где посетителю предлагаются на выбор три холла с экспозициями: два с постоянными и один с временной, посвященной определенному аниме или конкретной теме (см. вставку на стр. 107). Музей предлагает разные интерактивные экспозиции. Здесь можно увидеть



очаровательную говорящую куклу Мэй, бегущую за Тоторо, посмотреть несколько коротких мультфильмов о создании анимации «Моего соседа Тоторо», познакомиться с многочисленными эскизами, декорациями, раскадровками и целлюлозными пленками, которые, учитывая воспитанность посетителей, едва ли защищены — здесь никому и в голову не придет прикасаться к ним руками. Важную роль играет вопрос доверия. Различные экспонаты завораживают самых маленьких посетителей, которые с удивлением наблюдают, как оживают их любимые герои, знакомя широкую публику с процессом создания анимационного фильма и рассказывая фанатам новые детали. В детальной реконструкции мастерской художника посетители могут ознакомиться с многочисленными аннотированными произведениями Миядзаки, а также с его основными источниками вдохновения. Будь то литературная классика, справочники (включая несколько французских) или модель гидросамолета для «Порко Россо», такое бессистемно нагроможденное информационное богатство хорошо передает бурлящую творческую деятельность.

ДЛЯ УСЛАДЫ ГЛАЗ...

Неподалеку находится прелестный кинотеатр на 80 мест, где можно посмотреть один из короткометражных мультфильмов, снятых специально для му-

зая! Это одна из его особенностей: помимо кусочка пленки с отрывком из фильма, который выдают на входе (и который, к счастью, можно сохранить как сувенир), и в зависимости от периода года, посетитель может сходить в кинотеатр Saturn, который в течение дня демонстрирует одно и то же аниме по кругу. Старайтесь часто не моргать — из-за большого количества посетителей может случиться так, что вы увидите короткометражный мультфильм только один раз. Однако иногда бывает так, что нет необходимости спешить после просмотра — насладитесь картиной во второй раз в великолепном зале с потолком цветов из «Порко Россо», где кинопроекторная в форме трамвая позволит понаблюдать за работой киномеханика.

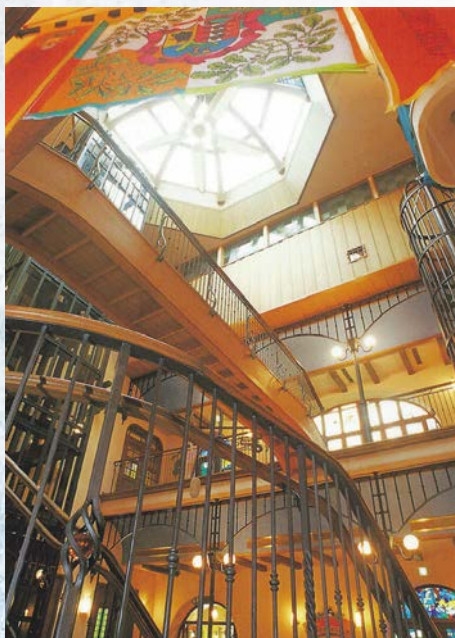
На сегодняшний день уже выпущено двенадцать короткометражных мультфильмов. Перечислим их по порядку: «Охота на кита» и «Большая прогулка Коро» вышли в 2001 году; «Мэй и Котобусёнок», «Воображаемые летающие аппараты», «История орнитоптера» и «Изобретение воображаемых машин разрушения» — в 2002 году; «В поисках дома», «Водяной паук Мон-мон» и «День, когда я приобрела звезду» — в 2006 году; «Мышиное сумо» и «Мистер Тесто и Принцесса Яйцо» — в 2010 году; и, наконец, «Охота за сокровищем», которая увидела свет в 2011 году. Девять короткометражек сняты Хаяо Миядзаки, что немного огорчает, если вы не ходите в музей регулярно или не делаете надежду на выход мультфильмов на DVD (в настоящее время это исключено, так как в таком случае музей лишится одной из своих главных особенностей). Во время своего визита весной я посмотрел «Мышиное сумо» — забавную адаптацию традиционной сказки, в которой пожилая пара крестьян помогает мышам, тайно участвующим в турнирах сумо каждую ночь. Но зачем владельцам домика на склоне горы это делать? Чтобы накормить своих ху-

дых маленьких жильцов и придать им сил. Чистая работа режиссера, милые персонажи, поразительная кульминация — настоящий шедевр.

... И КОШЕЛЬКА!

Оставшаяся часть визита распределена по несколькими этажам, на которых вас встречает множество интересных экспонатов вроде гигантского плюшевого Котобуса, на который дети взбираются с заразительным энтузиазмом (даже если мы все дети в душе, разрешено это только маленьким посетителям). Затем вы проследуете на крышу музея, куда ведет винтовая лестница и где находится впечатляющая репродукция известного робота из «Небесного замка Лапута» (кстати, это единственное место в музее, где разрешено фотографировать), а после попадете в кафетерий, где вам предложат стопроцентно-органическую еду (обязательно попробуйте фирменное блюдо музея — фруктовый сэндвич). Здесь много мест, где можно прогуляться, полюбоваться интерьером и рассмотреть детали декора, например великолепные витражи с изображением главных персонажей студии.

Больше всего фанатам запомнится посещение двух эксклюзивных магазинов музея. Первый, Tri Hawks, предназначен прежде всего для «экспертов» и предлагает огромный выбор специализированных книг о Ghibli. Манга, небольшие заметки, написанные в основном на японском языке, редко попадающиеся артбуки (каждая короткометражка, снятая для музея, имеет свой отдельный, роскошно иллюстрированный буклет) — все это вызовет настоящий восторг у поклонников. Во втором магазине, Mamma Aiuto, всегда гораздо больше людей, потому он и выглядит более беспорядочно — приходится пробиваться локтями через толпу покупателей. Здесь много мерча, более или менее коллекционных предметов (к примеру, фигурки, аксессуары, печенье, значки), не говоря уже





о музыкальных дисках, DVD и Blu-ray-версиях мультфильмов студии. Впрочем, слишком высокие цены на некоторые товары заставляют людей отдать предпочтение магазинам Donguri¹, раскиданным по всему японскому архипелагу. Сейчас в стране около сорока бутиков, предлагающих широкий выбор фигурок, сумок, посуды, украшений для сада и прочих предметов для дома. Сеть рискует навлечь на себя гнев мультипликатора, но я не могу не порекомендовать магазин на станции «Токио».

В целом посещение музея Ghibli занимает не менее двух часов. Это по-настоящему уникальное место, погружающее в мир невероятно очаровательных мультфильмов. •

Адрес: 1-1-83 Simorenjaku, Mitaka-shi, Tokyo 181-0013

Часы работы: ежедневно с 10:00 до 18:00.

Закрывается по вторникам.

www.ghibli-museum.jp/en/

Билеты необходимо покупать заранее через агентство JTB: www.specialistejapon.fr

ВРЕМЕННАЯ ЭКСПОЗИЦИЯ

Каждый год, начиная с мая, в музее проходит временная экспозиция. После выставок, посвященных мультфильмам «Небесный замок Лапута» и «Унесенные призраками», великому российскому мультипликатору Юрию Норштейну (в свое время вдохновившему Миядзаки), студиям Pixar и Aardman, недавно открылась пятнадцатая по счету выставка под названием «Добро пожаловать в призрачную башню — классика поп-культуры». Созданная под руководством Хаяо Миядзаки, экспозиция рассказывает о повести «Призрачная башня» (манга-адаптация которой также опубликована издательством Glénat). Ее написал Эдогава Рампо, который, помимо прочего, оказал влияние и на «Замок Калиостро». Выставка проходила до мая 2016 года. Во время своего визита я смог оценить предыдущую экспозицию «Щелкунчик и мышиный король», состоящую из фигурок, картин, творческих мастер-классов для детей и иллюстраций различных мировых изданий для знаменитой немецкой сказки Эрнста Теодора Амадея Гофмана, которая произвела сильное впечатление на Миядзаки — только недавно выйдя на пенсию, он прочел ее в конце 2013 года. Временные выставки — еще один повод (если он вообще необходим), чтобы раз в год возвращаться в Музей Ghibli и заново открывать для себя обновленные от начала и до конца залы.

¹ Сеть магазинов торговой группы Benelic, посвященных исключительно продукции Ghibli, разделенная между бутиками Donguri Republic и Donguri Garden. Больше подробной информации на сайте: www.benelic.com.



ВЫСТАВКА «СТУДИЯ GHIBLI В ТОКИО»

С 7 июля по 11 сентября 2016 года небоскреб Роппонги-Хиллз брали штурмом тысячи японцев, готовые часами ждать в очереди ради нескольких минут осуществления мечты. Шестьдесят семь дней ушло на празднование 30-летия студии Ghibli долгожданной ретроспективной выставкой. Журнал AnimeLand посетил ее ради вас.

➤ Автор: Матье Пинон

В ночное время Роппонги славится своими шикарными ресторанами, модными барами и популярными ночными клубами. Днем это деловой район, где расположены штаб-квартиры транснациональных корпораций, посольства и роскошные бутики. Это один из токийских перекрестков, где смешиваются туристы, бездельничающие студенты, серьезные бизнесмены и обычные семьи. Над всем этим возвышается Мори-тауэр, 240-метровое здание, на верхнем этаже которого находится обзорная площадка с панорамным видом на столицу. Это исключительное место для временных экспозиций Художественного музея Мори и идеальная площадка для ретроспективной выставки о студии, которую обожают как японцы, так и иностранцы.

НЕСПЕШНОЕ ВОСХОЖДЕНИЕ...

Анонс не прошел незамеченным! Хотя мультфильм был снят еще до создания студии, на афише выставки мы находим «Навсикаю из Долины ветров» — это дань уважения аниме, которое и положило начало студии Ghibli. Но настоящий сюрприз произошел

за две недели до открытия. Тосио Судзуки, руководитель студии, посчитал неправильной цену билета в 2300 иен (около 20 евро) и в итоге добился того, что входной билет стал стоить 1800 иен (16 евро), что фактически равняется цене билета в кинотеатр в Японии. Вежливое сообщение с извинениями, опубликованное на официальном сайте, противоречит созданной Миядзаки карикатуре на возмущенного Судзуки.

*«Посетители, пришедшие
больше для поиска Миядзаки,
чем для Ghibli».*

Тем не менее посетители в полном спокойствии стоят в очереди, ожидание в которой может достигать до четырех часов, медленно восходя по винтовой лестнице с панорамным видом в невероятной жаре, проникающей через стеклянную крышу в эту раннюю жаркую сентябрьскую пору. Но не волнуйтесь, в Японии все продумано: сотрудники предлагают бутылки воды по 100 иен (85 центов), которым рады и самые маленькие, и самые взрослые посетители. Люди разных поколений уступают бутылки детям, даже если глаза этих взрослых буквально сверкают от зависти.

И наконец чудо! Сверхскоростной лифт на 54-й этаж! Несмотря на захватывающий дух вид, многие с разочарованием вздыхают, увидев табличку «Фотографировать запрещено» на входе на выставку,





посвященную «Красной черепахе», последней на тот момент работе студии. Как ни парадоксально, но такой акцент на это аниме только навредил мультфильму Майкла Дюдока де Вита, который еще не был выпущен в Японии: несмотря на количество представленных эксклюзивных материалов, посетители стремительно пропускали эти залы, чтобы как можно скорее найти великую классику.

... НА ВЕРШИНУ

Сотрудники не оставляют другого выбора, кроме как идти дальше! Приходится обходить посетителей, чтобы впустить тех, кто ждет своей очереди, и насильно просят не задерживаться перед гигантским Тоторо, приветствующим посетителей в первой комнате, где собраны все японские постеры к фильмам Ghibli, или в следующей, обои которой сделаны из рекламных объявлений о Ghibli, опубликованных в прессе за последние тридцать лет. Воссозданный офис Судзуки — забавный экспонат, но он показывает усиленную работу каждого отдела студии, включая и отдел маркетинга!

Усилия приносят свои плоды, что видно по популярности экспозиции! Фигуры в натуральную величину, лимитированные издания, различные подарочные наборы и зарубежные постеры — все это вполне очевидные доказательства неизменного успеха студии у фанатов на протяжении трех десятилетий. Хотя многие из них были перенесены из Музея Ghibli, такое событие, вероятно, останется единственной возможностью полюбоваться «Золотым медведем» и «Оскар»», гордо выставленными в одной из витрин.

Терпение посетителей, в свою очередь, тоже дает результаты. Каждый, кто когда-либо посещал Музей Ghibli, расстроился от того, что нельзя посидеть в автобусе, предназначенном только для детей. Здесь же любой желающий может войти в гигантскую игрушку и сделать хоть тонну селфи, но время для них все же ограничено менее чем двумя минутами по таймеру контролеров.

Поскольку смартфоны и цифровые камеры теперь используются все чаще, последний огромный зал выставки — ода летающим аппаратам, которые появлялись в мультфильмах, — полон снимков. Репродукции самолетов, расположенные на фоне ла-



зурного летнего неба, создают впечатление, что мы вновь летим куда-то в «Порко Россо» или в «Небесном замке Лапута»: гигантская модель из последнего поднимается и опускается над диорамой пейзажа, который отдаленно напоминает что-то из «Нависаки из Долины ветров».

РЕТРОСПЕКТИВА СТУДИИ ИЛИ МИЯДЗАКИ?

В конце концов, самое примечательное в этой выставке — это ее аудитория. Влившись в эту постоянно движущуюся толпу, мы понимаем, что посетители всех возрастов пришли прежде всего для поиска Миядзаки, а не Ghibli, пренебрегая работами других режиссеров (например, мультфильмами Такахаты, «Шепотом сердца», «Возвращением кота» и т. д.), хотя они представлены как равные. Совсем не похожая на выставку макетов, которую представил музей Art Ludique в 2014 году, эта ретроспектива для широкой публики доказала (если это вообще нужно было доказывать), насколько сильна любовь японцев к Тоторо и с какой мощностью его игрушечную версию сметают с прилавков магазинов, игнорируя все последние релизы студии. Этот ажиотаж на ностальгические плюшевые игрушки, увы, подтверждает, что для японцев основные достижения Ghibli остались в прошлом. •



Автор фото: Матье Пинон





DONGURI, ОФИЦИАЛЬНЫЕ МАГАЗИНЫ В ЯПОНИИ

Глядя на нелегально ввезенные подделки, которые существуют уже достаточно долго, и магазин оригиналов от Ghibli, открытый до 3 декабря 2016 года в Париже, поклонникам мерчандайзинга остается только плакать. Или взять билет в один конец до Японии.

➤ Автор: Жерсанд Боллю

Для любого ярого поклонника студии Ghibli поездка на другой конец земного шара похожа на паломничество. Помимо неизбежного посещения музея в пригороде Токио, которому мы посвятили репортаж на странице 104, или даже, для искателей приключений, поездки на остров Якусима, который явно вдохновил на создание пышного леса из «Принцессы Мононоке», самым веселым, но плачевным для вашего кошелька этапом все же останется один из тридцати семи Donguri (название буквально переводится как «желудь», фигурирующий в мультфильме «Мой сосед Тоторо»), разбросанных по всему японскому архипелагу. В этих магазинах гораздо лучший выбор, нежели в магазине Mamma Aiuto в Музее Ghibli, где к тому же установили чересчур высокие цены.

Здесь можно найти то, что невозможно купить в наших краях (или возможно, но разве что заплатив крайне высокую цену в редких магазинах перекупщиков или на аукционных сайтах). Сеть магазинов, управляемая торговой группой Benelic и официально одобренная студией, представляет собой настоящую пещеру Али-Бабы для фанатов мерчандайзинга. Помимо привычных плюшевых игрушек и фигурок, здесь представлен широкий ассортимент полезных и не слишком аксессуаров, фоторамок, изысканных канцелярских товаров, постельного белья и посуды, милых сумок с изображением самых популярных главных героев мультфильмов (Тоторо, Дзидзи и Поньо), DVD и Blu-Ray с мультфильмами (включая и несколько новых релизов), а также линейка для детей, которая влюбит в себя даже неженатых и бездетных людей. Десятки качественных предметов, так и манящих украсить ваш дом и в целом повседневную жизнь или порадовать близких официальной продукцией.

*«Даже исследование
содержимого этих магазинов
уже становится чем-то
удивительным».*

МИНИ-ГИБЛИ, ПРЕВРАЩЕННЫЙ В ЖЕЛУДЬ

Случайное обнаружение этих магазинов где-то в туристическом районе или возле станций метро вызывает только восхищение. На входе с деревянной табличкой стоит Тоторо и привлекает внимание знающего путешественника, слишком счастливо, чтобы уйти ни с чем. Но будьте осторожны, не во всех Donguri представлены одинаковые товары: в то время как флагманские товары представлены повсюду, некоторые из них создаются только для конкретной торговой точки. Например, несколько персонажей из мини-набора фигурок из «Унесенных призраками» были в продаже в ограниченном количестве только в нескольких Donguri. В теплой





музыкальной атмосфере, наполненной красочными композициями Дзё Хисаиси, фанат с удовольствием прогуляется по просторным, светлым и часто щедро украшенным цветами магазинам, где присутствуют необычные предметы: от цветочного горшка в форме головы робота из «Небесного замка Лапута» (с индикатором влажности, украшенным злобным Тето из «Навискаи из Долины ветров») до роскошного полупрозрачного бюста божества из «Принцессы Мононоке», после того как оно было обезглавлено злойшей леди Эбоси. Расположен ли он под землей (на станции «Токио»), в оживленном районе (Киото) или вдали от туристических мест (гора Коя), каждый Donguri по-своему уникален, и желание зайти в каждый из них практически непреодолимо, даже если вы уже с удовольствием посетили один из них во время предыдущей поездки в Японию. Кроме того, в некоторых магазинах есть отдельный прилавок, куда покупатели могут сдать собранные желуди. Потом их передают в Окаву — таким образом восстанавливают леса в этой деревне на острове Сикоку, население которой составляет около 400 человек. Этот экологический аспект, близкий сердцу Хаяо Миядзаки, напоминает послание, который дал в конце 1980-х годов покойный Фредерик Бак своим замечательным короткометражным фильмом «Человек, который сажал деревья», адаптированным по рассказу Жана Жиано.

А ЧТО НАСЧЕТ ФРАНЦИИ?

Возникает логичный вопрос — почему таких магазинов нет во Франции и в других странах, где работы студии также пользуются огромной популярностью? Причина, вероятно, кроется как в заоблачной стоимости франшизы (и невозможности получить одобрение студии), так и в неопределенности коммерческого успеха. Сколько богатых фанатов будут готовы отдавать десятки и сотни евро за качественные оригинальные товары, когда почти везде можно купить более дешевые подделки? Судя по почти тотальному исчезновению магазинов Disney во Франции (в 2000 году их было двадцать четыре, на сегодняшний день осталось пять), потенциальные инвесторы, похоже, слабо верят в такие проекты. Но все-таки, возможно, неожиданное открытие поп-ап-бутика Le Château éphémère в Париже (улица Шарля Бодлера, 26, двенадцатый округ Парижа) станет началом новой главы для французских фанатов? Существует большая



вероятность того, что это внезапное событие — всего лишь эксперимент, который, впрочем, в зависимости от реакции французской общественности может привести к открытию постоянно функционирующего магазина. Тем временем пока главным магазином для многочисленных любителей качественного мерчандайзинга остается Donguri. •



Автор фото: Жерсанд Боллю





ИЛЛЮСТРАЦИИ. БЛАГОДАРНОСТИ



Гаэль Аутен
Уссама Буашерия
Эльза Брантс
Па Мин Чиу
Николя Давид
Бруно де ла Крус
Амандин Жирар
Эме Жалон
Кантез
Гийом Лапейр
Улисс Малассань
Николя Митрик
Одри Молинатти
Камиль Мулен-Дюпре
Эммануэль Ньеу
Раджа Саупераманьяне
Тони Валенте



**ГАЗЛЬ АУТЕН
(GALOU)**

Дизайнер
персонажей
мультфильмов

**Любимый
мультфильм студии
Ghibli:**
«Ведьмина служба
доставки»

**Почему выбрала
такой рисунок?**
Я нарисовала его
из любви ко всему
милому.

Работы:

- «Мартин Мистери»
- «Кролик Реккит»
- «ЛолиРок»

<http://galoupop.tictail.com/>

<https://www.facebook.com/Galoupop/?fref=ts>



УССАМА БУАШЕРИЯ

Режиссер, художник раскадровок

Любимый мультфильм студии Ghibli:

«Люпен III: Замок Калиостро»

Почему выбрал такой рисунок?

Это один из моих любимых анимационных фильмов, не знаю почему. Я, наверное, смотрел его уже миллион раз. Мне очень нравятся работы Миядзаки того периода — конца 1970-х — начала 1980-х годов, например «Конан — мальчик из будущего» и «Великий детектив Холмс».

Работы:

- «Кайрос»
- «Хранитель Луны»
- Мировой трейлер League of Legends 201

<http://oussamabouache-ria.tumblr.com/>

https://www.instagram.com/little_cachotier/

https://twitter.com/OusS_OusS

<http://www.studiolacachette.com/>



ЭЛЬЗА БРАНТС

Мангака

Любимый мультфильм студии Ghibli:

«Мой сосед Тоторо»
(сцена, в которой растут деревья, всегда заставляла меня плакать от радости)

Почему выбрала такой рисунок?

Я мечтаю о собственном котобусе! Когда я побывала в Музее Ghibli, я уже была взрослой, а значит, слишком большой, чтобы меня пустили в репродукцию котобуса... Какое разочарование!!!

Работы:

«Спаси меня, Пифия»
(изд-во Kana)

<https://www.facebook.com/elsa.brants>

<https://twitter.com/elsabrants>

<https://www.instagram.com/elsabrants/>



ПА МИН ЧИУ

Журналист,
сценарист, писатель

Любимые мультфильмы студии Ghibli:

«Мой сосед Тоторо»,
«Принцесса
Мононоке»,
«Небесный замок
Лапута»

Почему выбрал такой рисунок?

«Принцесса
Мононоке» — один
из трех моих
любимых фильмов от
Ghibli. Я думаю, что
Сан — превосходная
героиня, она дикая
и сильная, но при
этом эмоциональна,
уязвима
и несовершенна.

Работы:

- «Алиса и Валентин»
(изд-во Jungle)
- A.M.E.S. (IOS)

- «Анна»
(в разработке)

<http://www.editions-jungle.com/pa-ming/>

<https://www.facebook.com/paming.chiu>





НИКОЛЯ ДАВИД

Мангака

**Любимый
мультфильм студии
Ghibli:**

«Мой сосед Тоторо»

**Почему выбрал
такой рисунок?**

Я хотел поностальгировать по временам «Тоторо» и других мультфильмов Ghibli вроде «Хулиганки Тиэ», но потом понял, что сильно отклонился от темы, потому что это аниме было выпущено до создания студии.

Работы:

Meckaz (изд-во Olydri Éditions)

facebook.com/
nicolasdavidmeckaz



БРУНО ДЕ ЛА КРУС

Журналист

Любимый мультфильм студии Ghibli:
«Рыбка Поньо на утесе»

Почему выбрал такой рисунок?

Мультфильмы Ghibli создаются практически вручную. Поэтому я выбрал одну из своих любимых сцен из «Принцессы Мононоке», где Аситаку преследует демон-кабан, и набросал ее карандашом, как будто это раскадровка будущего аниме.

Это (скромная) дань уважения двум легендарным художникам студии.

Работы:

- *AnimeLand* (журнал, изд-во AM Media Network)
- *AnimeLand X-tra* (журнал, изд-во AM Media Network)

<https://www.facebook.com/Ono-569276056461880/>



**АМАДИН ЖИРАР
(KONI)**

Концепт-художник,
иллюстратор

**Любимые
мультфильмы студии
Ghibli:**

«Мой сосед Тоторо»,
«Принцесса
Мононоке»
и «Унесенные
призраками»

**Почему выбрала
такой рисунок?**

Я не могла выбрать
только один
мультфильм Ghibli,
поэтому собрала
в своем рисунке
несколько своих
любимых персонажей
с Тоторо во главе —
на мой взгляд, это
лучший персонаж
во вселенной Ghibli
и прекрасный символ
студии!

Работы:

Работа для Ubisoft
Mobile

[https://www.facebook.com/
artofkoni/](https://www.facebook.com/artofkoni/)



ЭМЕ ЖАЛОН

Концепт-художник видеоигр

Любимый мультфильм студии Ghibli:
«Принцесса Мононоке»

Почему выбрал такой рисунок?

Я люблю мир «Навискаи из Долины ветров». Думаю, для меня это один из лучших мультфильмов Ghibli. Я узнал о нем довольно поздно, и он очень сильно меня зацепил.

Работы:

- *Dishonored*
- *Dishonored*

<http://jalon.ultra-book.com/>



КАНТЕЗ

Иллюстратор
и дизайнер
персонажей

Любимый мультфильм студии Ghibli:

«Ходячий замок»

Почему выбрал такой рисунок?

Хаул — один из самых узнаваемых персонажей Ghibli. У его силы и богатства туманное происхождение, он обладает характером избалованного ребенка, но при этом он очень харизматичен.

Работы:

- «Сатори» (изд-во Les Humanoïdes Associés)
- «Повелитель войны» (изд-во Glénat)
- Star Wars Art Therapy (изд-во Hachette)

kanthes is.deviantart.com
https://www.facebook.com/kanthesisartworks/?fref=ts



ГИЙОМ ЛАПЕЙР

Мангака

Любимые мультфильмы студии Ghibli:

ВСЕ, а «Порко Россо» заставил меня всплакнуть!)

Почему выбрал такой рисунок?

Персонаж, история и его самолет — навсегда в моем сердце!

Работы:

- «Хроники Магона» (изд-во Delcourt)
- «Эфир» (изд-во Delcourt)
- «Исследователи» (изд-во Soleil)

- «Мэрия» (изд-во Ankama)
 - «Бесстрашный» (изд-во Ankama)
 - «Посетитель будущего: Временная бригада» (изд-во Ankama)
 - Booksterz (изд-во Kana)
- www.facebook.com/guillaumelapeyreofficiel/
https://twitter.com/cityhall_manga
www.twitch.tv/inthebasement_studio
www.youtube.com/channel/UCiCz1gwPm_n7LWb7fsT58rAA



УЛИСС МАЛАССАНЬ

Автор комиксов,
режиссер
мультфильмов

**Любимый
мультфильм студии
Ghibli:**
«Принцесса
Мононоке»

Почему выбрал такой рисунок?

«Принцесса Мононоке» — первый мультфильм Ghibli, который я посмотрел, и первый такой сильный и зрелый мультфильм в моей жизни. Аситака все еще остается одним из моих любимых героев.

Работы:

- «Кайрос» (изд-во Ankama Éditions)
 - «Нефрит» (изд-во Glénat)
 - «Кокекокко!» (изд-во Issekinicho)
 - «Темный колледж» (изд-во Milan)
 - «Хранитель луны» (анимационный фильм)
 - «Зедд: Воспламенение. Лига Легенд» (Riot Games)
- ulyssomalassagne.
tumblr.com
www.studiolacachette.
com
www.facebook.com/
Ulysse-Malassagne



НИКОЛЯ МИТРИК

Креативный директор
Termites Factory,
преподаватель
сценарного
мастерства
и раскадровки
в школе Pivaut, автор
комиксов

Любимый мультфильм студии Ghibli:

«Принцесса
Мононоке»

Почему выбрал такой рисунок?

За защиту
окружающей
среды, за которую
борется героиня, за
невероятное качество
анимации и за
красоту декораций...
Это шедевр просто во
ВСЕМ!

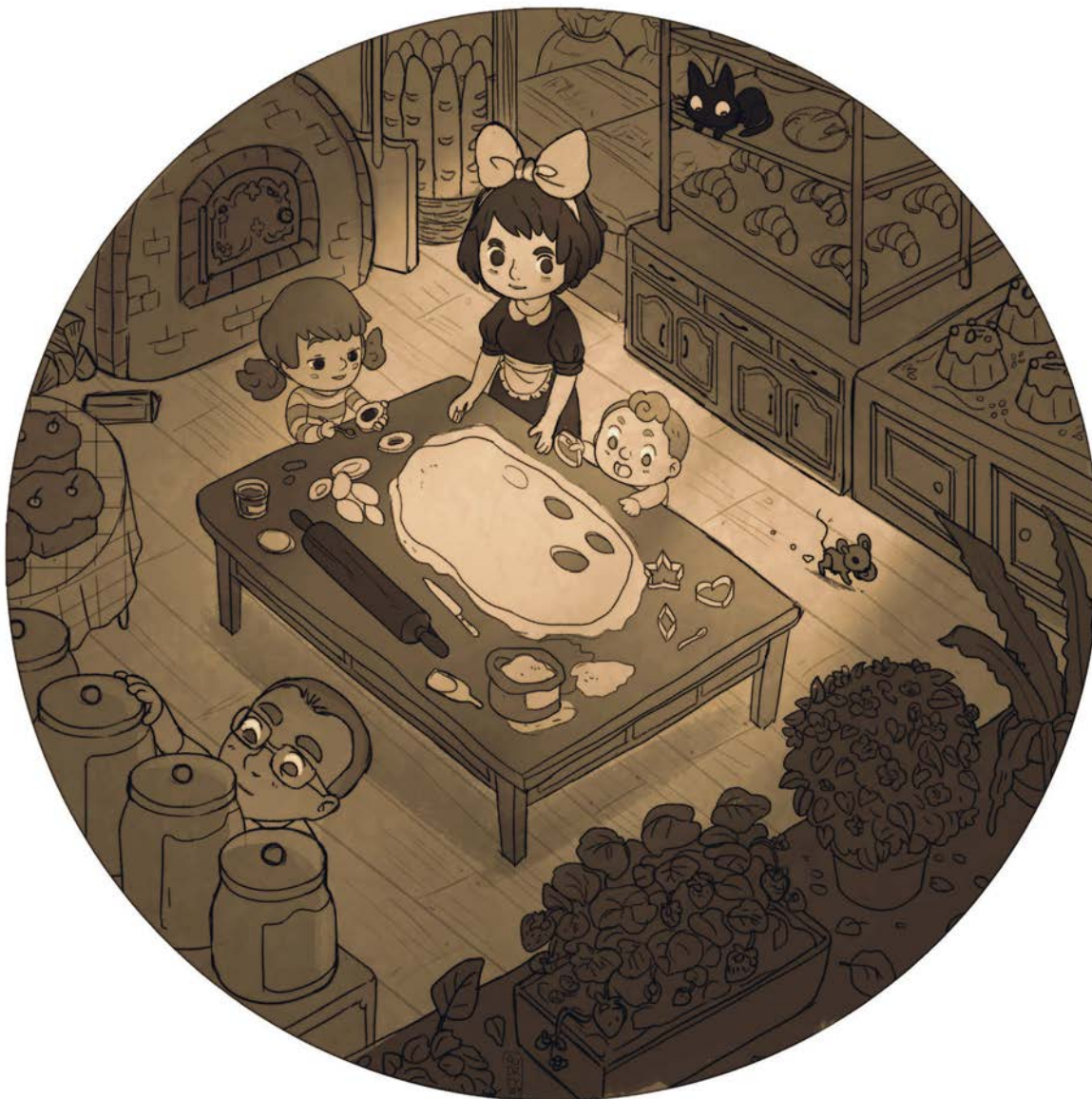
Работы:

- «Кукабурра» (изд-во Soleil)
- «Вселенная Кукабурры» (изд-во Soleil)
- «Тесса — межгалактический агент» (изд-во Soleil)
- «Семь драконов» (изд-во Delcourt)
- «Аркеод» (изд-во Soleil)
- «Дальний путь в алхимию» (изд-во Glénat)

[www.facebook.com/
nicolas.mitric](http://www.facebook.com/nicolas.mitric)

[www.facebook.com/
termitesfactory](http://www.facebook.com/termitesfactory)





ОДРИ МОЛИНАТТИ

Иллюстратор, автор комиксов

Любимый мультфильм студии Ghibli:

«Порко Россо» (это первый мультфильм Ghibli, который я посмотрела, мне нравится персонаж Фио)

Почему выбрала такой рисунок?

Я люблю ведьм, и в графическом плане мне очень импонирует Кики.

Работы:

- «Счастье»

www.facebook.com/audreymolinattiart

<http://audrey-molinatti-art.tumblr.com>



КАМИЛЬ МУЛЕН-ДЮПРЕ

Мангака, автор,
режиссер

Любимый мультфильм студии Ghibli:

Сложный вопрос.
Я считаю «Могила
светлячков»
и «Унесенных
призраками»
шедеврами студии.
Мои любимые
мультфильмы —
«Порко Россо»
и «Сказание
о принцессе Кагуя».

Почему выбрал такой рисунок?

Мне особенно
дорога «Рыбка
Поньо на утесе» и ее
морская вселенная.
А растущая лодка
Поп-Поп просто
прелестна.

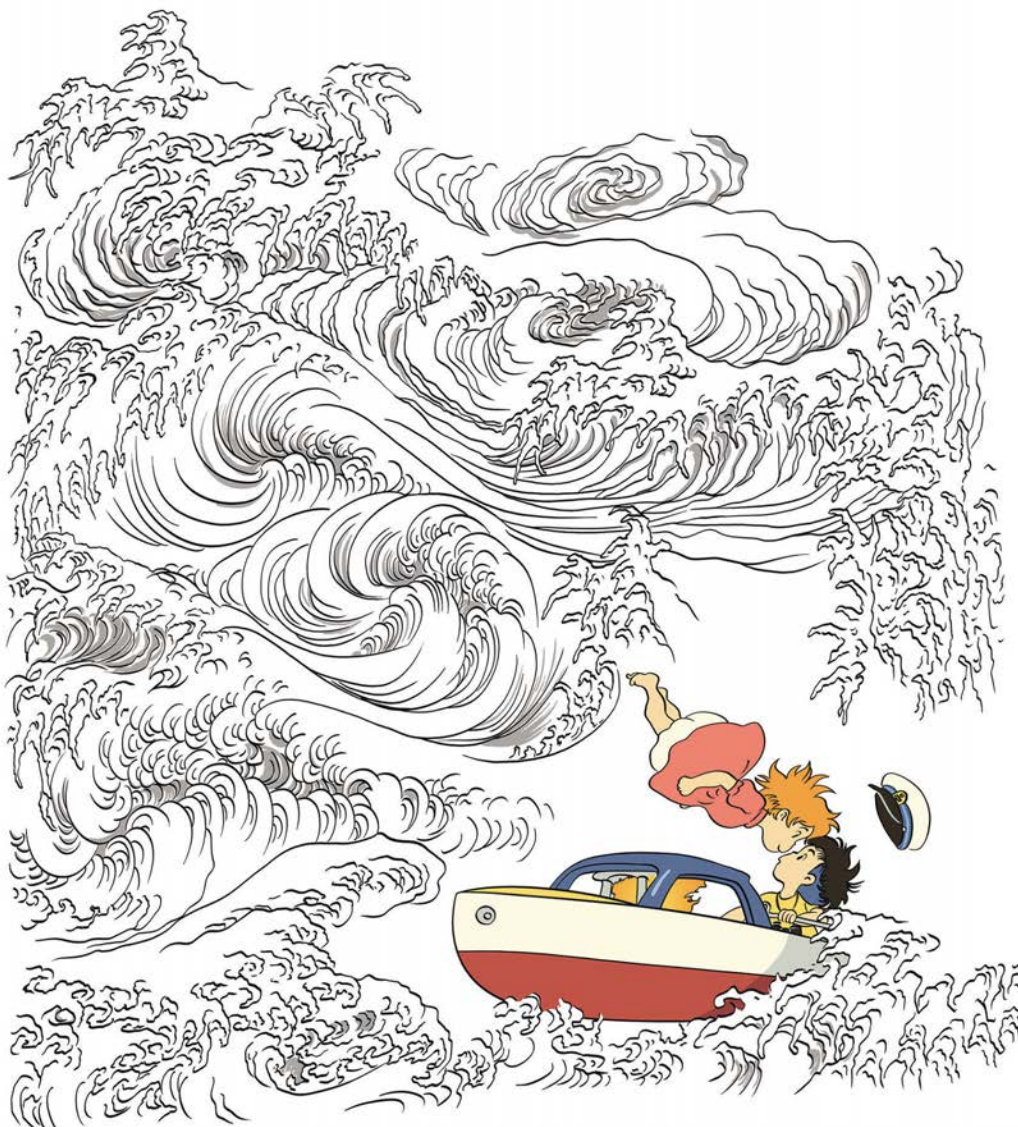
Работы:

- «Похититель
гравюр» (изд-во
Glénat)
- «Поехали! Алонзо!»
(короткометражный
анимационный фильм)

[http://solsticeprod.
blogspot.fr/](http://solsticeprod.blogspot.fr/)

[https://www.facebook.com/
cecharmantcamille](https://www.facebook.com/cecharmantcamille)

[https://twitter.com/
CmoulinDupre](https://twitter.com/CmoulinDupre)





ЭММАНУЭЛЬ НЬЕУ

Автор комиксов и манги

**Любимый мультфильм
студии Ghibli:**
«Порко Россо»

[https://www.facebook.com/
manu.nhieu](https://www.facebook.com/manu.nhieu)

Почему выбрал такой рисунок?

Потому что это первый
фильм, который
я посмотрел, и он запал
мне в душу.

Работы:

- «Красные ноктюрны»
(изд-во Soleil)
- «Горящая татуировка»
(изд-во Ankama)



**РАДЖА
САУПЕРАМАНЬЯНЕ**

Внештатный
иллюстратор

**Любимый
мультфильм студии
Ghibli:**

«Унесенные
призраками»

**Почему выбрал
такой рисунок?**

Было трудно выбрать между «Принцессой Мононоке» и «Унесенными призраками», но в итоге я остановился на второй. Мне понравился этот персонаж, который получает развитие на протяжении всего фильма. Ее деликатность и сила характера вдохновили меня нарисовать ее!

Работы:

- иллюстрации к игре INS/MV

- иллюстрации к игре D-Start

radjas.over-blog.net

[http://facebook.com/](http://facebook.com/RadjaIllustrator/)

[RadjaIllustrator/](http://facebook.com/RadjaIllustrator/)





ТОНИ ВАЛЕНТЕ

Автор комиксов
и манги

Любимые мультфильмы студии Ghibli:

«Ходячий замок»
и «Принцесса
Мононоке» [не могу
выбрать... Еще бы
добавил «Порко
Россо» ^^]

Почему выбрал такой рисунок?

Больше всего
в Ghibli и особенно
в мультфильмах
Миядзаки меня
трогают отношения
реальности
с воображаемым.
Нам очень часто
дают увидеть
довольно простой
и рутинный мир
персонажей, ведущих
свою повседневную
жизнь. На их месте
могли бы быть мы
с вами... Но для
тех, кто замечает
мельчайшие детали
и обладает хорошим
воображением (чаще
всего это дети),
фантастическое
всегда рядом.
Я попытался
передать это чувство
с помощью рисунка.
А еще я хотел
нарисовать хлеб...
Но это невозможно
объяснить (-_-)

Работы:

- «Лучезарный»
(изд-во Ankata)
- «Скоростные
ангелы» (изд-во Soleil)
- «Хана Аттори»
(изд-во Soleil)
- «4 принца Ганаана»
(изд-во Delcourt)

<https://www.facebook.com/Radiant-365554723556051/>





НЕМНОГО БЛАГОДАРНОСТЕЙ



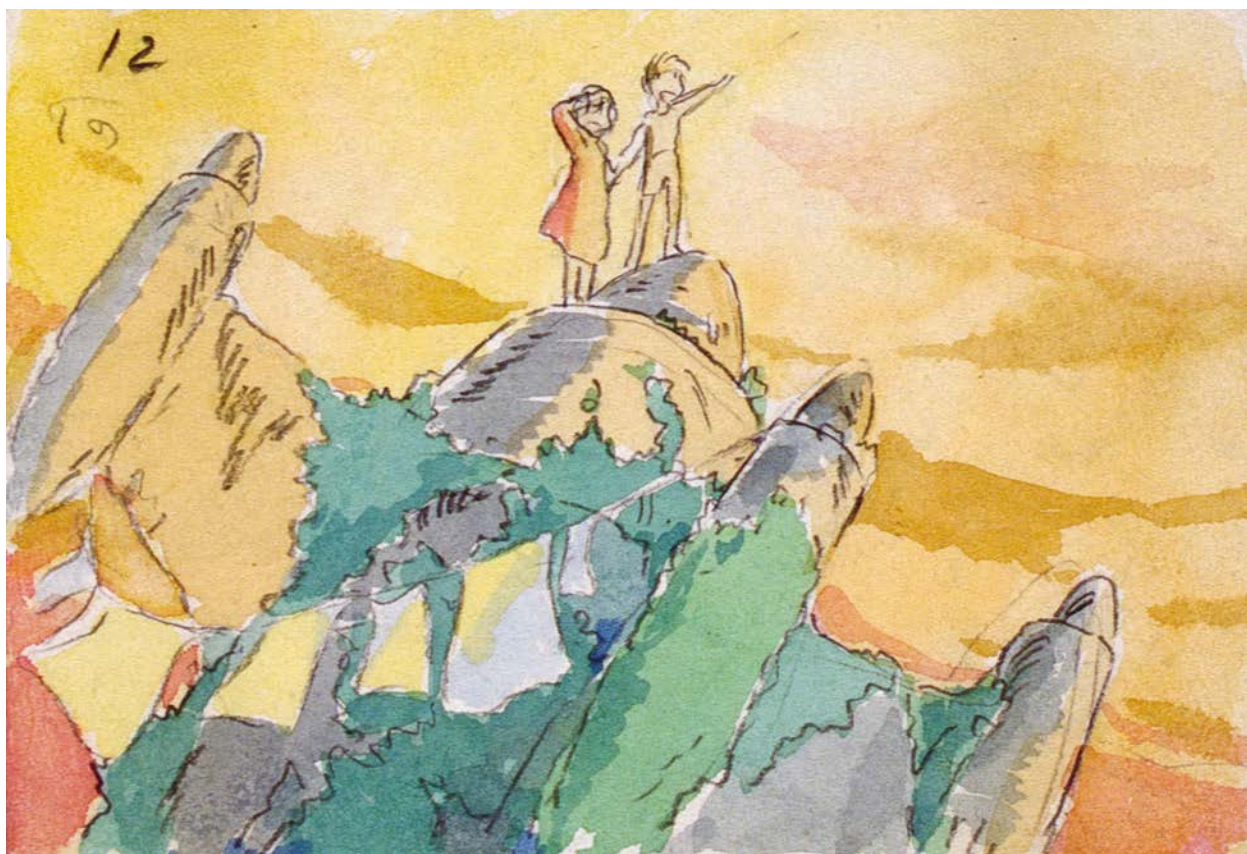
Было бы немыслимо начать эту страницу не со слов благодарности авторам этой иллюстрированной книги. Большое спасибо редакторам журнала AnimeLand, которые присоединились к нам в этом проекте и сделали его возможным! Спасибо за их знания, поддержку и особенно за оперативность и преданность работе, благодаря которым удалось сделать это приключение реальностью!

Огромное спасибо художникам, которые приняли участие в этом проекте, создав потрясающие иллюстрации, которые так же важны для этой книги, как Хисаиси важен для Миядзаки. Спасибо за их искренность, за их любовь к своему делу и за их талант!

Выражаем благодарность ассоциации The Art of Anime, которая любезно разрешила нам опубликовать две иллюстрации для «Конана — мальчика из будущего», взятых из их частной коллекции.

И наконец — спасибо вам, дорогие читатели! Если эта книга появилась на свет, то прежде всего благодаря вам и только вам.

Спасибо Газль Аутен, Уссаме Буашерии, Эльзе Брантс, Па Мин Чиу, Николя Давиду, Бруно де ла Крус, Амандин Жирар, Эме Жалону, Кантезу, Гийому Лапейру, Улиссу Малассани, Николя Митрику, Одри Молинатти, Камилю Мулену-Дюпре, Эммануэлю Ньеу, Радже Саупераманьяне и Тони Валенте.



«КОНАН — МАЛЬЧИК ИЗ БУДУЩЕГО»

Автор: Хаяо Миядзаки / Студия: Nippon Animation (1978)

Культурный фонд THE ART OF ANIME / Коллекция Spacher — Vogler



«КОНАН — МАЛЬЧИК ИЗ БУДУЩЕГО»

Автор: Хаяо Миядзаки / Студия: Nippon Animation (1978)

Культурный фонд THE ART OF ANIME / Коллекция Spacher — Vogler



«КОНАН — МАЛЬЧИК ИЗ БУДУЩЕГО»

Автор: Хаяо Миядзаки / Студия: Nippon Animation (1978)

Культурный фонд THE ART OF ANIME / Коллекция Spacher — Vogler



«КОНАН — МАЛЬЧИК ИЗ БУДУЩЕГО»

Автор: Хаяо Миядзаки / Студия: Nippon Animation (1978)

Культурный фонд THE ART OF ANIME / Коллекция Spacher — Vogler

Ynnis Editions
GHIBLI LES ARTISANS DU REVE
© Ynnis Editions, 2017 All rights reserved. Original edition published by Ynnis Editions, Paris (France)
Président: Cedric Littardi
Éditrices: Marichka Besse, Marion Cochet-Grasset et Mélanie Ramet
Conception graphique, couverture et maquette: Élise Godmuse
Marketing & communication : Camille Nogueira
Shutterstock: ilolab/Digiselector/Paladin12/Mr.prasong/siam sompunya/standa_art

C88 **Студия Ghibli.** Все, что нужно знать о колыбели анимационных шедевров / [перевод В. В. Ефимовой]. — Москва : Эксмо, 2023. — 136 с. : ил.

Период существования студии Ghibli — целая эпоха не только в мировой анимации, но и во всей японской культуре. Хаяо Миядзаки, Исао Такахата и Тосио Судзуки создали несколько десятков различных вселенных, у каждой из которых есть миллионы поклонников по всему миру. Пришло время окунуться в историю их создания! Вы узнаете: как авторы придумывали своих культовых персонажей, как разрабатывали главные анимационные произведения, а также познакомитесь со всеми тонкостями работы аниматоров и художников и сможете проследить за основными мотивами японской анимации. Пришло время вновь погрузиться в мир Ghibli!

УДК 791.228(520)
ББК 85.37(3)

ISBN 978-5-04-171733-9

© Ефимова В.В., перевод на русский язык, 2023
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2023

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
Для широкого круга читателей

СТУДИЯ GHIBLI

ВСЕ, ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ О КОЛЫБЕЛИ АНИМАЦИОННЫХ ШЕДЕВРОВ

Главный редактор *Р. Фасхутдинов*. Руководитель направления *З. Сабанова*
Ответственные редакторы *П. Ясиньски, Н. Захарова*
Младший редактор *А. Серяпова*. Литературный редактор *А. Шабашова*

Страна происхождения: Российская Федерация
Шығарылған елі: Ресей Федерациясы



BOMBORA — 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 📱 bombora



eksmo.ru

Официальный
интернет-магазин
издательства «Эксмо»



Хочешь стать
автором «Эксмо»?

ООО «Издательство «Эксмо»
123308, Россия, город Москва, улица Зорге, дом 1, строение 1, этаж 20, каб. 2013.
Тел.: 8 (495) 411-68-86.

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

Финансирование: «ЭКСМО» АКБ Бастасы

123308, Ресей, қала Мәскеу, Зорге көшесі, 1 үй, 1 қабат, 20 қабат, офис 2013 ж.
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

Импортёр в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы»,
Казахстан Республикасында импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.
Дистрибьютор и представитель по прямому привлечению к производству,
в Республике Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»
Қазақстан Республикасында дистрибьютор және өнім бойынша арыз-талпаттарды
қабылдаушының өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС,
Алматы қ., Демірбөкеев көш., 3-а, литер Б, офис 1.
Тел.: 8 (727) 251-59-90/91/92; E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz
Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген.

Сертификация туралы ақпарат: www.eksmo.ru/certification

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

Өндірген мемлекет: Ресей. Сертификация қадағаланбаған

■ ЧИТАЙ • ГОРОД

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

ЛитРес:
один клик до книг



ISBN 978-5-04-171733-9



9 785041 717339 >

12+

Дата изготовления / Подписано в печать 27.07.2023.
Формат 84х108^{1/16}. Печать офсетная. Усл. печ. л. 14,28.
Тираж 3000 экз. Заказ

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





Хаяо Миядзаки не сходит с олимпа японской анимации уже не первое десятилетие. Он пережил уже несколько эпох как в мультипликации, так и в мировой истории. Но как в 1970-е, так и в 2020-е Миядзаки – настоящий новатор, а его студия Ghibli – главный поставщик японских анимационных шедевров.

Книга, которую вы держите в руках, построена в виде ретроспективы: биографии главных аниматоров и сценаристов студии, тематические статьи разных лет, хроника студии и истории ее закулисья. А также кадры из мультфильмов и работы лучших французских художников, отдающих дань уважения работам Ghibli. Все это погрузит вас в неповторимую атмосферу японской анимации. Эта книга – трибьют всей студии и каждой ее работе в отдельности. И она точно найдет свое место на полке каждого фаната этой колыбели шедевров.



ISBN 978-5-04-171733-9



9 785041 717339 >

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](#) [bombora](#)